

# **Modulul View 2**

Realizatori:

Aga Bogdan-Aleaxndru

Babuta Rares-Mihai

Grigoras Marian-Gabriel

Gripca Gheorghe-Alexandru

Melter Catalin

Lazar Lila-Ciprian

Trofin Mihai-Ionut

Vartolomei Alexandru-Claudiu

Grupa: A7

An: 2

## Cuprins

1. Descriere .....	3
2. Domenii.....	3
3. Actionari/Interese.....	3
4. Actori si obiective .....	3
5. Scenarii de utilizare.....	3
5.1 Procesarea documentului XML .....	3
5.2 Utilizatorul reorganizeaza diagrama use-case.....	4
5.3 Vizualizarea in detaliu a unei anumite parti a diagramei use-case .....	4
5.4 Detaliile unei actiuni .....	5
5.5 Salvarea diagramei la nivel local .....	5
5.6 Resetarea diagramei .....	5

## 1. Descriere

Aplicatia consta in punerea la dispozitia utilizatorului a unui sablon furnizat printr-un formular web, ce transforma datele introduse intr-o fisa a cerintelor, pe baza careia se va putea genera o diagrama use-case.

Proiectul este structurat in 4 module:

1. View 1
2. Modelul si Controller-ul
3. View 2
4. Testare

Modulul View 2 se ocupa cu transpunerea informatiilor introduse de utilizator intr-un mediu grafic. Acesta va putea interactiona cu componentele diagramei (actiuni, actori si relatii), avand posibilitatea de a executa anumite operatii asupra elementelor, cum ar fi reposition-area acestora, marirea si micșorarea mediului de vizualizare, salvarea diagramei intr-un format care sa nu altereze calitatea imaginii.

## 2. Domenii

Se vor descrie scenariile de utilizare a aplicatiei de catre end-user, cum ar fi utilizarea functionalitatilor oferite de aceasta.

## 3. Actionari/Interese

*View2:* pune la dispozitia Controller-ului un cod SVG pe baza caruia va avea loc vizualizarea diagramei use-case generate.

*Controller:* frunzeaza documentul XML catre View2 necesar generarii codului SVG.

*Utilizatorul:* dispune de o aplicatie care sa ii usureze munca in ceea ce priveste realizarea unei diagrame use-case.

In acest scenariu, doar utilizatorul este o persoana.

## 4. Actori si obiective

*View2:* furnizarea codului SVG catre Controller in urma procesarii documentului XML trimis de acesta.

*Controller:* livrarea documentului XML catre View2 pentru generarea codului SVG ce va fi preluat ulterior de acesta.

*Utilizatorul:* optimizarea timpului de proiectare a unei aplicatii dispunand de o modalitate simpla de creare a diagramelor necesare.

## 5. Scenarii de utilizare

Urmatoarele scenarii de utilizare se refera la modul cum utilizatorul interactioneaza cu diagrama use-case.

### 5.1 Procesarea documentului XML

#### 5.1.1 Obiectiv/Context

Generarea diagramei Use-Case pe baza documentului xml furnizat de Controller.

### **5.1.2 Scenariu/Pasi**

1. Primirea documentului XML de la Controller dupa ce utilizatorul a apasat butonul de generare a diagramei Use-Case.
2. Procesarea documentului XML primit.
3. Setarea structurilor de date(actori,actiuni,relatii)
4. Generarea codului SVG.
5. Generarea codului schelet HTML + JS.
6. Integrarea codului SVG in cel HTML.
7. Livrarea codului generat anterior catre Controller spre a fi trimis clientului.

### **5.1.3 Extensii**

- 1a. Documentul XML nu respecta structura ceruta.
- 1b. Documentul XML nu a fost trimis deloc de Controller sau este trimis partial.
- 2a. Procesarea incorecta a documentului XML.
- 4a. Generarea unui cod SVG invalid sau necorespunzator.
- 7a. Esuarea trimiterii codului SVG sau trimiterea partiala a acestuia catre Controller.

## **5.2 Reorganizarea diagramei use-case**

### **5.2.1 Obiectiv/Context**

Utilizatorul doreste o aranjare mai buna a elemnetelor componente (actiuni, actori si relatii) prin modificarea pozitiei acestora in diagrama.

### **5.2.2 Scenariu/Pasi**

1. Utilizatorului ii este furnizat un mecanism de tip „Drag & Drop” cu ajutorul caruia poate repositiona componenta dorita.
2. Cu ajutorul cursorului se selecteaza componenta dorita, dand click-stanga pe ea, fara a elibera butonul mouse-ului.
3. Tinand apasat in continuare, ultizatorul duce cu ajutorul cursorului componenta in noua sa pozitie, relatiile dintre aceasta si celelalte compomente redesenandu-se automat.
4. Atunci cand s-a ajuns in pozitia dorita, se elibereaza butonul mouse-ului.

### **5.2.3 Extensii**

- 4a. Daca noua pozitie este in afara granitelor diagramei, componenta va reveni in pozitia initiala.

## **5.3 Vizualizarea in detaliu a unei anumite parti a diagramei use-case**

### **5.3.1 Obiectiv/Context**

Utilizatorul doreste sa observe in detaliu un scenariu de utilizare, prin marirea/micsorarea dimensiunii diagramei.

### **5.3.2 Scenariu/Pasi**

1. Folosind optiunile browser-ului de zoom in/zoom out utilizatorul mareste/micsoreaza diagrama.

2. Diagrama se redeseneaza automat pentru a mentine o calitate buna a imaginii, utilizatorul putand in continuare sa repositioneze diagrama.

## **5.4 Detaliile unei actiuni**

### **5.4.1 Obiectiv/Context**

Utilizatorul doreste sa afle detalii despre o anumita actiune.

### **5.4.2 Scenariu/Pasi**

1. Utilizatorul se pozitioneaza pe o actiune din cadrul diagramei, despre care doreste sa afle detalii.
2. Dupa doua secunde va aparea un text, langa cursor, care va contine informatii despre acea actiune (scenariul de care apartine, pasul la care se regaseste acel element).

### **5.4.3 Extensii**

- 2a. In cazul in care textul depaseste o dimensiune prestabilita, se va oferi o modalitate de a afisa intreg continutul.

## **5.5 Salvarea diagramei la nivel local**

### **5.5.1 Obiectiv/Context**

Utilizatorul doreste sa exporte diagrama pe dispozitivul propriu intr-un format ce nu afecteaza calitatea.

### **5.5.2 Scenariu/Pasi**

1. Utilizatorului ii este frunizat un buton prin care poate salva local diagrama. Atunci cand doreste sa salveze diagrama, utilizatorul apasa acest buton.
2. Se salveaza local fisierul.

### **5.5.3 Extensii**

- 2a. Numele fisierului, introdus de utilizator, contine caractere invalide, in cazul in care utilizatorul doreste redenumirea fisierului.

## **5.6 Resetarea diagramei**

### **5.6.1 Obiectiv/Context**

Utilizatorul doreste ca elementele componente ale diagramei (actiuni, actori si relatii) sa revina la pozitia lor initiala.

### **5.6.2 Scenariu/Pasi**

1. Utilizatorului i se pune la dispozitie un buton care ofera aceasta functionalitate.
2. Se apasa butonul in cauza.
3. Dupa apasarea butonului se poate observa ca noua „stare” a diagramei este identica cu cea initiala.