|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hardwareknoten hinzufügen** | | |
| **Kennung** | | UC-1 |
| **Priorität** | | hoch |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
|  | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Dieser Anwendungsfall beginnt, wenn das System sich im Designmodus befindet. 2. Die Hardwareknoten sind durch Bilder am (linken, oberen, rechten, unteren) Rand dargestellt. 3. Der Benutzer kann per Drag&Drop einen Hardwareknoten auf die Designfläche ziehen. 4. Der Hardwareknoten wird an der gewünschten Stelle platziert. 5. Damit endet der Anwendungsfall.   **Ende**. | |
| **Zu klärende Punkte:** | | |
| * An welchem Rand die Bilder da gestellt werden sollen | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Verbindung zwischen zwei Hardwareknoten hinzufügen** | | |
| **Kennung** | | UC-2 |
| **Priorität** | | hoch |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
|  | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Dieser Anwendungsfall beginnt, wenn der Benutzer das Bild für die Verbindungskabel anklickt. 2. Der Benutzer wählt einen Hardwareknoten aus. 3. Danach wählt er den Hardwareknoten aus, der mit dem ersten Hardwareknoten verbunden werden soll. 4. Das System setzt eine Verbindungslinie zwischen den beiden Hardwareknoten. 5. Damit endet der Anwendungsfall.   **Ende**. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 3a | Bereits bestehende Verbindung zwischen den beiden Hardwareknoten | |
|  | 1. Der Benutzer wählt einen anderen Hardwareknoten aus.   **Rückkehr nach**: 3 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Verbindung zwischen zwei Hardwareknoten ändern** | | |
| **Kennung** | | UC-3 |
| **Priorität** | | hoch |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
|  | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Dieser Anwendungsfall beginnt, wenn eine gesetzte Verbindung an einem Ende angeklickt wird. 2. Das System löst die Verbindung an dieser Stelle. 3. Der Benutzer wählt neuen Hardwareknoten aus. 4. Das System setzt die neue Verbindungslinie. 5. Damit endet der Anwendungsfall.   **Ende**. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 3a | Bereits bestehende Verbindung zwischen den beiden Hardwareknoten | |
|  | 1. Der Benutzer wählt einen anderen Hardwareknoten aus.   **Rückkehr nach**: 3 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objekte löschen** | | |
| **Kennung** | | UC-4 |
| **Priorität** | | hoch |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
|  | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Dieser Anwendungsfall beginnt, wenn Hardwareknoten und/oder Verbindungen markiert werden. 2. Der Benutzer löscht die markierten Objekte. 3. Das System entfernt die markierten Objekte aus der Designfläche. 4. Damit endet der Anwendungsfall.   **Ende**. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 2a | Eingabe des Löschvorgangs mit Hilfe der rechten Maustaste | |
|  | 1. Der Benutzer klickt mit der rechten Maustaste auf die markierten Objekte. 2. Der Benutzer wählt die Option löschen aus.   **Rückkehr nach**: 2 | |
| 2b | Eingabe des Löschvorgangs mit Hilfe der Entf-Taste | |
|  | 1. Der Benutzer drückt die Entf-Taste.   **Rückkehr nach**: 2 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hardwareknoten in der Ansicht verschieben** | | |
| **Kennung** | | UC-5 |
| **Priorität** | | hoch |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
|  | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Dieser Anwendungsfall beginnt, wenn ein Hardwareknoten angeklickt wird. 2. Der Benutzer zieht mit gedrückter Maustaste den Hardwareknoten an den neuen Platz. 3. Das System setzt den Hardwareknoten an den neuen Platz. 4. Damit endet der Anwendungsfall.   **Ende**. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 3a | Hardwareknoten mit Verbindungen zu anderen Hardwareknoten | |
|  | 1. Das System verschiebt passend zu dem verschobenen Hardwareknoten auch seine Verbindungen zu anderen Hardwareknoten.   **Rückkehr nach**: 3 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hardwareknoten in der Ansicht selektieren** | | |
| **Kennung** | | UC-6 |
| **Priorität** | | hoch |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
|  | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Dieser Anwendungsfall beginnt, wenn der Benutzer einen Hardwareknoten anklickt. 2. Das System markiert den Hardwareknoten. 3. Damit endet der Anwendungsfall.   **Ende**. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 1a | Mehrere Hardwareknoten markieren mit Strg und linker Maustaste | |
|  | 1. Der Benutzer klickt einen Hardwareknoten an. 2. Danach drückt der Benutzer bei jedem weiteren Knoten noch dazu die Taste Strg.   **Rückkehr nach**: 1 | |
| 1b | Mehrere Hardwareknoten markieren mit linker Maustaste | |
|  | 1. Der Benutzer zieht mit gedrückter linker Maustaste ein Rechteck über den zu markierenden Hardwareknoten auf.   **Rückkehr nach**: 1 | |
| **Zu klärende Punkte:** | | |
| * Ist das überhaupt ein richtiger UseCase oder ist das eher eine sonstige Funktionalität??? | | |