Scenariusze

Dla Złożonego PU zaloguj:

PU rejestruj:

1. PU rozpoczyna się gdy użytkownik wchodzi do interfejsu rejestracji
2. Użytkownik wypełnia pole email
3. Użytkownik wypełnia pole hasło
4. Użytkownik klika przycisk rejestruj
5. Aplikacja waliduje pola
6. Aplikacja hashuje hasło
7. Aplikacja wysyła dane do serwera
8. Aplikacja zwraca wiadomość o pomyślnym przebiegu rejestracji

Zdarzenia Alternatywne:

2a) użytkownik wybiera inne opcje logowania np. Facebook lub Google

6a) aplikacja wykryła błąd w walidacji pól, powrót do punktu numer 2

8a) aplikacja zwraca wiadomość o błędzie

PU zaloguj:

1. PU rozpoczyna się gdy użytkownik wchodzi do interfejsu logowania
2. Użytkownik wypełnia pole email
3. Użytkownik wypełnia pole hasło
4. Użytkownik klika przycisk zaloguj się
5. Aplikacja waliduje pola
6. Aplikacja hashuje hasło
7. Aplikacja wysyła dane do serwera
8. Aplikacja zwraca wiadomość o pomyślnym logowaniu
9. Zakończ proces

Zdarzenia Alternatywne:

2a) użytkownik wybiera inne opcje logowania np. Facebook lub Google

6a) aplikacja wykryła błąd w walidacji pól, powrót do punktu numer 2

8a) aplikacja zwraca wiadomość o błędzie

PU wyślij zapytanie o nowe hasło:

1. PU rozpoczyna się gdy użytkownik wchodzi do interfejsu zapomniałem hasła
2. Użytkownik wypełnia pole email
3. Użytkownik klika przycisk zapomniałem hasła
4. Aplikacja waliduje pole
5. Aplikacja sprawdza istnienie konta na podany adres
6. Aplikacja wysyła dane do serwera
7. Aplikacja zwraca wiadomość o wysłaniu wiadomości na podany adres emailowe
8. Zakończ proces

Zdarzenia Alternatywne:

5a) aplikacja wykryła błąd w walidacji pola, powrót do punktu numer 2

6a) na podany adres email nie ma założonego konta, powrót do punkt numer 2

7a) Aplikacja zwraca błąd

Dla PU zarządzaj ustawieniami (każde pole ma taki sam scenariusz):

1. PU rozpoczyna się gdy użytkownik wchodzi do interfejsu ustawień
2. Użytkownik wybiera jedną z opcji
3. Aplikacja zapisuje zmiany
4. Zakończ proces

Dla złożonego PU zarządzaj newsami

Dla PU dodaj drużynę/drużyny:

1. PU rozpoczyna się w momencie wejścia do interfejsu wybrania drużyny
2. Użytkownik wybiera ligę
3. Użytkownik wybiera drużynę
4. Użytkownik klika przycisk zapisz zmiany
5. Zakończ proces

Alternatywne zdarzenia:

2a) Użytkownik wychodzi z interfejsu

Dla PU usuń drużynę/drużyny

1. PU rozpoczyna się w momencie wejścia do zakładki zarządzania
2. Użytkownik klika ikonkę kosza
3. Użytkownik wybiera drużynę/drużyny
4. Użytkownik klika przycisk usuń
5. Zakończ proces

Alternatywne zdarzenia:

3a) Użytkownik wychodzi z interfejsu

Dla PU wyświetl wybrane drużyny:

1. PU rozpoczyna się w momencie wejścia do zakładki zarządzania
2. Aplikacja wyświetla dodane drużyny
3. Zakończ proces

Alternatywne zdarzenia:

2a) Aplikacja wyświetla placeholder odnośnie prośby o zalogowanie

2b) Aplikacja wyświetla placeholder odnośnie braku dodanych drużyn

Dla PU przeczytaj powiadomienie:

1. PU rozpoczyna się w momencie pobrania danych z serwera
2. Aplikacja wykrywa nową wiadomość
3. Aplikacja wysyła powiadomienie do użytkownika
4. Zakończ proces

Alternatywne zdarzenia:

2a) Aplikacja nie wykryła nowej wiadomości, zakończ proces

Dla Złożonego PU wyświetl wiadomości:

Dla PU wyświetl wiadomości:

1. PU rozpoczyna w momencie wejścia do zakładki newsy
2. PU wyświetla wiadomości
3. Zakończ proces

Alternatywne zdarzenia

2a) Aplikacja wyświetla placeholder odnośnie prośby o zalogowanie

2b) Aplikacja wyświetla placeholder odnośnie braku dodanych drużyn

Dla PU wybierz wiadomość:

1. PU rozpoczyna się w momencie kliknięcia na wiadomość
2. Aplikacja dodaje kliknięcie w wiadomość do serwera
3. Zakończ proces

Dla PU wyświetl popularne strony:

1. PU rozpoczyna się w momencie wejścia do zakładki popularne
2. Aplikacja wyświetla strony
3. Zakończ proces