

Ηλίας Μούρτος 2302
Δημήτρης Λιακόπουλος 2088
Γιάννης Βασιλείου 2647

Use Case (PLStartMenu)

Actors:

1. Χρήστης

Precondition:

1. Ο Χρήστης θα πρέπει να έχει ανοίξει την εφαρμογή

Flow:

1. Το use case ξεκινάει όταν ένας Χρήστης ανοίγει την εφαρμογή.
2. Το σύστημα παρουσιάζει ένα παράθυρο στον Χρήστη όπου έχει την δυνατότητα να επιλέξει ένα Pattern Language από μια λίστα ή έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει ένα καινούριο Pattern Language ή να φορτώσει κάποιο απο τον δίσκο.
 - a. Εάν επιλέξει ένα από τα ήδη υπάρχοντα Pattern Languages της λίστας:
 - i. Μπορεί να επιλέξει να το ανοίξει (UC :OpenPL).
 - ii. Μπορεί να επιλέξει να το διαμορφώσει(UC :DecoratePL) .
 - iii. Μπορεί να επιλέξει να το να το αποθηκεύσει(UC :SavePL).

Alternative Flow:

1. Ο Χρήστης κλείνει την εφαρμογή κλείνοντας το παράθυρό της.

Use Case (CreatePL)

Actors:

1. Χρήστης

Precondition:

2. Ο Χρήστης θα πρέπει να έχει επιλέξει το Create.

Flow:

1. Το Use Case ξεκινάει όταν ο χρήστης επιλέγει Create, με το σύστημα να παρουσιάζει ένα παράθυρο διαλόγου στο οποίο ζητείται από τον Χρήστη να εισάγει το όνομα του καινούριου Pattern Language που θέλει να δημιουργήσει
2. Ο Χρήστης εισάγει το επιθυμητό όνομα.

Secondary Scenarios:

1. NullName.

Alternative Flow:

1. Ο Χρήστης κλείνει οποιαδήποτε στιγμή το παράθυρο διαλόγου πατώντας το Cancel .

Post Conditions:

1. Ο Χρήστης κατευθύνεται στο EditPL.

Use Case (NullName)

Actors:

1. Χρήστης

Preconditions:

1. Ο Χρήστης έχει εισάγει ένα κενό όνομα.

Flow:

1. Το Use Case ξεκινά με το σύστημα να παρουσιάζει ένα παράθυρο ειδοποίησης στον χρήστη και να τον ενημερώνει πως δεν όρισε κάποιο όνομα και πως το σύστημα θα του ορίσει ένα προκαθορισμένο όνομα για το Pattern Language.

Post Conditions:

1. Ο Χρήστης κατευθύνεται στο EditPL.

Use Case (EditPL)

Actors:

1. Χρήστης

Preconditions:

1. Ο Χρήστης έχει μόλις δημιουργήσει ένα Pattern Language ή έχει κάνει Open ένα ήδη υπάρχον Pattern Language.

Flow:

1. Το σύστημα παρουσιάζει ένα παράθυρο στον χρήστη με όλες τις επιτρεπτές ενέργειες
 - a. Στην περίπτωση που έχει ανοίξει ένα ήδη υπάρχον Pattern Language :
 - i. Μπορεί να επιλέξει το Remove για να διαγράψει ένα συγκεκριμένο Pattern(UC :RemovePattern).
 - ii. Μπορεί να επιλέξει το Edit για να τροποποιήσει το Pattern που έχει επιλέξει(UC :EditPattern).
 - iii. Μπορεί να επιλέξει το Add New για να εισάγει καινούρια Patterns στο ήδη υπάρχον Pattern Language(UC :AddNewPattern).

- iv. Μπορεί να επιλέξει το Home για να πάει στο StartMenuPL.
- b. Στην περίπτωση που έχει μόλις εισάγει ένα όνομα για την δημιουργία ενός νέου Pattern Language:
 - i. Μπορεί να επιλέξει το Remove για να διαγράψει ένα συγκεκριμένο Pattern.
 - ii. Μπορεί να επιλέξει επιλέξει το Add New για να εισάγει καινούρια Patterns στο ήδη υπάρχον Pattern Language.
 - iii. Μπορεί να επιλέξει το Home για να πάει στο StartMenuPL.

Alternative Flow:

1. Ο Χρήστης κλείνει οποιαδήποτε στιγμή το παράθυρο πατώντας το κουμπί εξόδου.

Use Case(RemovePattern)

Actors:

1. Χρήστης.

Preconditions:

1. Ο Χρήστης έχει επιλέξει κάποιο Pattern από την λίστα και έχει επιλέξει το Remove.

Flow:

1. Το σύστημα αφαιρεί το Pattern από την λίστα.

Secondary Scenarios:

1. NonChoosingPattern

Use Case(NonChoosingPattern)

Actors:

- 1.Χρήστης

Preconditions:

1. Ο Χρήστης δεν έχει επιλέξει κάποιο Pattern από την λίστα και έχει επιλέξει το κουμπί Remove.

Flow:

1. Το Use Case ξεκινά με ένα παράθυρο ειδοποίησης να παρουσιάζεται στον χρήστη και να τον ενημερώνει πως δεν έχει επιλέξει κάποιο Pattern ώστε να γίνει η διαγραφή.

Post Conditions:

- 1.Ο Χρήστης κατευθύνεται στο EditPL.

Use Case(EditPattern)

Actors:

1. Χρήστης.

Preconditions:

2. Ο Χρήστης έχει επιλέξει κάποιο Pattern από την λίστα και έχει επιλέξει το Edit.

Flow:

1. Το σύστημα παρουσιάζει ένα παράθυρο με το επιλεγμένο Pattern και όλες τις δυνατές ενέργειες τροποποίησης όπου :
 - a. Μπορεί να επιλέξει κάποιο σημείο του κειμένου για να προσθέσει το επιθυμητό περιεχόμενο
 - b. Μπορεί να πατήσει Update για την αποθήκευση των αλλαγών
 - c. Μπορεί να πατήσει Cancel για την ακύρωση οποιωνδήποτε αλλαγών.

Post - Conditions:

1. Το σύστημα κατευθύνει τον Χρήστη στο EditPL

Use Case(AddNewPattern)

Actors:

1. Χρήστης.

Preconditions:

1. Ο Χρήστης έχει επιλέξει την λειτουργία Add New

Flow:

1. Το σύστημα παρουσιάζει ένα παράθυρο διαλόγου με μια λίστα με όλα τα διαθέσιμα Pattern Templates.
2. Ο Χρήστης επιλέγει το επιθυμητό Pattern Template.

Secondary Scenarios:

1. DefaultTemplate

Post - Conditions:

1. Το σύστημα κατευθύνει τον Χρήστη στο Templates.

Use Case(DefaultTemplate)

Actors: Χρήστης.

Preconditions:

- 1.Ο Χρήστης δεν έχει επιλέξει κάποιο από τα Pattern Templates και επιλέγει Next.

Flow:

1. Το use case αυτό ξεκινάει όταν το σύστημα παρουσιάζει ένα παράθυρο ειδοποίησης στον χρήστη και τον ενημερώνει πως δεν έχει επιλέξει κάποιο Pattern Template και πως θα επιλεγεί προκαθορισμένα το Micro Pattern.

Post - Conditions:

1. Το σύστημα κατευθύνει τον Χρήστη στο Templates.

Use Case (Templates)

Actors:

- 1.Χρήστης

Flow:

1. Το Use Case ξεκινάει όταν ο Χρήστης έχει ορίσει το Pattern template ή όταν το σύστημα όρισε το προκαθορισμένο Pattern Template.
2. Το σύστημα παρουσιάζει μια φόρμα την οποία ο Χρήστης την συμπληρώνει και την αποθηκεύει (update)

Alternative Flow:

1. Ο Χρήστης κλείνει οποιαδήποτε στιγμή το παράθυρο πατώντας το κουμπί cancel και πηγαίνει στο EditPL.

Post - Conditions:

1. Το σύστημα κατευθύνει τον Χρήστη στο EditPL.

Use Case (OpenPL)

Actors:

- 1.Χρήστης

Precondition:

- 1.Ο Χρήστης θα πρέπει να έχει επιλέξει κάποιο Pattern Language και έπειτα να επιλέξει Open.

Flow:

1. Το Use Case ξεκινάει με το σύστημα να κατευθύνει τον Χρήστη στο EditPL.

Use Case (SavePL)

Actors:

1. Χρήστης

Precondition:

1. Ο Χρήστης θα πρέπει να έχει επιλέξει κάποιο Pattern Language και έπειτα να επιλέξει Save.

Flow:

1. Το Use Case ξεκινάει με το σύστημα να παρουσιάζει στον Χρήστη ένα file chooser παραθυρο :
 - a. Ο Χρήστης επιλέγει τον φάκελο που θα αποθήκευσει το Pattern Language και πατάει save .
 - b. Ο Χρήστης πατάει cancel και ακυρώνει την αποθήκευση .

Post - Conditions:

1. Το σύστημα κατευθύνει τον Χρήστη στο PLStartMenu.

Use Case (LoadPL)

Actors:

1. Χρήστης

Precondition:

1. Ο Χρήστης θα πρέπει να έχει επιλέξει Load.

Flow:

1. Το Use Case ξεκινάει με το σύστημα να παρουσιάζει στον Χρήστη ένα file chooser παραθυρο :
 - a. Ο Χρήστης επιλέγει τον φάκελο από τον οποίο θα φορτώσει το Pattern Language και πατάει open .
 - b. Ο Χρήστης πατάει cancel και ακυρώνει την φόρτωση .

Post - Conditions:

1. Το σύστημα κατευθύνει τον Χρήστη στο PLStartMenu.

Use Case (DecoratePL)

Actors:

- 1.Χρήστης

Precondition:

1. Ο Χρήστης θα πρέπει να έχει επιλέξει κάποιο Pattern Language και να επιλέξει Decorate.

Flow:

1. Το σύστημα διαμορφώνει τα περιεχόμενα του επιλεγμένου Pattern Language με βάση αυτά που ορίζει ένα latex αρχείο.
