

## Ćwiczenie 2 - diagram przypadków użycia

Wpisany przez Nauczyciel  
poniedziałek, 09 marca 2015 00:00

---

### Diagramy przypadków użycia

Diagram przypadku użycia jest graficzną reprezentacją wymagań użytkowników wobec przyszłego systemu. Przedstawia interakcję aktorów z przypadkami użycia. Aktorzy spełniają określone role w projektowanym systemie, natomiast przypadki użycia świadczą usługi oferowane przez system. Na tym poziomie projektowania nie definiuje się rozwiązań technicznych.

### Przypadki użycia

**Przypadek użycia** jest sytuacją gdy system jest używany w celu spełnienia jednego lub kilku wymagań użytkowników. Wychwytuje część funkcji udostępnionych przez system. Przypadki użycia określają wymagania do systemu z punktu widzenia zewnętrznego obserwatora. Przypadki użycia są pierwszym wynikiem pracy po rozpoczęciu projektu. Ułatwiają znalezienie luk w systemie w pierwszej fazie projektowania.

### Opisy przypadków użycia

Każdemu przypadkowi użycia musi odpowiadać jeden opis szczegółowy. Jest niezbędnym dopełnieniem diagramu przypadków użycia.

Nie ma prostych reguł UML określających co powinien zawierać opis przypadków użycia. Poniższa tabela zawiera przykład dla przypadków użycia. Tabela może zostać rozszerzona o dodatkowe sekcje.

<b>Nazwa:</b>	<i>nazwa przypadku użycia</i>
<b>Identyfikator:</b>	<i>skrót nazwy przypadku użycia</i>
<b>Aktorzy główni:</b>	<i>główni aktorzy uczestniczący w przypadku użycia</i>
<b>Aktorzy drugoplanowi:</b>	<i>aktorzy będący drugoplanowymi graczami</i>
<b>Kontekst zdaniowy:</b>	<i>krótki opis przypadku użycia</i>
<b>Warunki wstępne:</b>	<i>warunki które muszą być spełnione przed wykonaniem przypadku użycia</i>
<b>Warunki pomyślnego zakończenia:</b>	<i>warunki które muszą być spełnione po pomyślnym zakończeniu przypadku użycia</i>
<b>Warunki niepomyślnego zakończenia:</b>	<i>warunki które muszą być spełnione po nie pomyślnym zakończeniu przypadku użycia</i>
<b>Wyzwalacz:</b>	<i>zdarzenie inicjujące wykonanie przypadku użycia</i>
<b>Główny przepływ wykonania:</b>	<i>opis każdej z czynności wykonywanych podczas normalnego wykonania przypadku użycia</i>

## Ćwiczenie 2 - diagram przypadków użycia

Wpisany przez Nauczyciel  
poniedziałek, 09 marca 2015 00:00

---

**Rozszerzenia:**                      *opis czynności i wymagań dodatkowych*

Diagram przypadków użycia - Use Case Model

**Identyfikacja aktorów** - aktor używa systemu i z nim współdziała ale nie jest jego częścią. Aktora nie można zmienić. Projektując system trzeba odpowiedzieć na pytania:

- kim są podstawowi aktorzy, których cele zostaną osiągnięte za pomocą funkcjonalności systemu
- czy istnieją powiązania pomiędzy aktorami
- jakie są cele aktorów
- czy aktor przetwarza informacje w systemie: czyta, modyfikuje, tworzy i usuwa informacje

**Identyfikacja przypadków użycia** - polega na połączeniu celów aktorów z poszczególnymi przypadkami użycia, przyporządkowaniu każdemu celowi jednego przypadku użycia. Należy jasno sprecyzować kryterium powodzenia i niepowodzenia celu.

**Identyfikacja granic systemu** - czy jest to tylko aplikacja komputerowa, czy oprogramowanie połączone ze sprzętem komputerowym, czy także bierze w nim udział użytkownik

Symbole używane na diagramach przypadków użycia

## Ćwiczenie 2 - diagram przypadków użycia

Wpisany przez Nauczyciel  
poniedziałek, 09 marca 2015 00:00

---

