

## Zadanie 3: Przypadki użycia i ich diagramy w UML

### Scenariusze przypadków użycia

#### Aktorzy:

- Użytkownik, generalizacja person Andrzeja i Marcina z Adrianną.
- System Android

#### Realizuje zadanie (1)

Warunki początkowe: włączony telefon, wszystkie timery są nieaktywne.

Warunki końcowe: zadania zostały zrealizowane.

Scenariusz:

1. Użytkownik otwiera aplikację Pomodorify.
2. Użytkownik wpisuje zadanie realizowane w ramach timera focus (S2)
3. Użytkownik uruchamia timer Focus (M1, M2, C3)
4. System po upływie czasu zawiadamia użytkownika efektem dźwiękowym (S3)
5. Użytkownik zrealizował już swoje zadania, zamyka aplikację.

Alternatywy:

- 1a. Użytkownik ustawia timery na swoją preferowaną ilość czasu (S4).
- 5b. Użytkownik nie zrealizował jeszcze wszystkich swoich zadań, uruchamia timer Short Break. (M1, M2, C3)
- 6b. System po upływie czasu zawiadamia użytkownika efektem dźwiękowym (S3)
- 5c. Użytkownik nie zrealizował jeszcze wszystkich swoich zadań, potrzebuje odpoczynku i uruchamia timer Long Break.

#### Sprawdza statystyki (2)

Warunki początkowe: otwarta aplikacja Pomodorify.

Warunki końcowe: użytkownik sprawdził swoje statystyki i wyciągnął z tego należyte wnioski.

Scenariusz:

1. Użytkownik otwiera zakładkę Statystyki (S1, C2)
2. Użytkownik przegląda swoje statystyki.
3. Użytkownik zamyka aplikację.

#### Planuje focusa na pewną datę (3)

Warunki początkowe: otwarta aplikacja Pomodorify, aplikacja otrzymała zezwolenie na wysyłanie powiadomień typu push.

Warunki końcowe: focus został pomyślnie zaplanowany.

Scenariusz:

1. Użytkownik wybiera opcję w menu pozwalającą na zaplanowanie focusa.
2. Użytkownik uzupełnia potrzebne informacje i zatwierdza.
3. Użytkownik zamyka aplikację.

#### Rozpoczyna zaplanowanego wcześniej focusa (4)

Warunki początkowe: włączony telefon, wcześniej zostało ustalone zadanie do zrealizowania danego dnia o danej godzinie i teraz nadeszła ta chwila.

Warunki końcowe: użytkownik zrealizował zaplanowane zadanie.

Scenariusz:

1. System wysłał powiadomienie zachęcające użytkownika do podjęcia się realizacji zadania. (C1)
2. Użytkownik klika na powiadomienie otwierając aplikację z ustawionym już zadaniem.
3. Dalszy rozwój według scenariusza numer 1.

**Zastrzeżenie: ostatnie dwa przypadki użycia wynikają z wymagań umieszczonych w Could Have w poprzednim zadaniu, zespół JKoding pozostawia sobie prawo nie zrealizowania ich.**

## Diagram przypadków użycia

