|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Kennung** | | UC – X |
| **Priorität** | | 10 |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
| Umkehrung linearer Abbildungen | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Der Usecase beginnt 2. Der Benutzer definiert den Vektor x im Ausgangsbild. 3. Der Benutzer gibt die Übertragungsmatrix ein. 4. Das System berechnet die inverse Matrix. 5. Das System zeichnet den Vektor f(x) im Zielbild. 6. Der Benutzer definiert den Vektor y im Zielbild. 7. Das System zeichnet den Vektor f^-1(y) im Ausgangsbild. 8. Der Usecase endet. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 3.a | Die Matrix ist nicht invertierbar. | |
|  | 1. Das System signalisiert dem Benutzer dies. 2. Weiter mit Schritt 5. | |
| 7.a | Die Matrix ist nicht invertierbar | |
|  | Weiter mit Schritt 8. | |
| **Spezielle Anforderungen:** | | |
|  | | |
| **Zu klärende Punkte:** | | |
|  | | |