|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Kennung** | | UC – X |
| **Priorität** | | 10 |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
| Affine Abbildungen verstehen | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Der Usecase beginnt 2. Der Benutzer definiert die Punkte eines Dreiecks im Ausgangsbild. 3. Das System berechnet die Umkehrfunktion zum Einheitsdreieck. 4. Der Benutzer definiert die Punkte des Zieldreiecks im Zielbild. 5. Das System berechnet die Übertragungsmatrix und Verschiebung für die Umwandlung vom Einheits – zum Zieldreieck. 6. Das System berechnet die Gesamtübertragungsfunktion und zeigt diese. 7. Der Usecase endet. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 2.a | Die drei Punkte des Dreiecks befinden sich auf einer Linie (det == 0) | |
|  | Weiter mit Punkt 2. | |
| 3.a | Die drei Punkte des Dreiecks befinden sich auf einer Linie (det == 0) | |
|  | Weiter mit Punkt 3. | |
| **Spezielle Anforderungen:** | | |
|  | | |
| **Zu klärende Punkte:** | | |
|  | | |