# Requirement guide for class project

[Use cases](https://en.wikipedia.org/wiki/Use_case) will be used as requirements for this project.

## Template

An adaptation of the standard Cockburn template will be used. The template and examples follow:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Inregistreaza BUG | | |
| Primary actor | Verificatorul | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description | Un verificator acceseaza software-ul de comunicare si inregistreaza un nou bug. | | |
| Trigger | Verificatorul gaseste un bug. | | |
| Preconditions | Verificatorul este logat in sistem. | | |
| Postconditions | Bug-ul nou adaugat este vizibil de catre toti programatorii. | | |
| Normal flow | 1. Cum ajungi pana sa inregistezi un bug? 2. Verificatorul introduce print-un formular numele si descrierea bugului gasit. 3. Sistemul stocheaza noul bug | | |
| Alternative flows |  | | |
| Exceptions | Daca apare vreo exceptie, verificatorul este atentionat sa introduca din nume si descriere conforme.  Numele este prea lung.  Descrierea este prea scurta. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Actualizeaza BUG | | |
| Primary actor | Verificatorul  Programatorul | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description | Un verificator acceseaza software-ul de comunicare si actualizeaza statusul unui un bug. Acest status este transmis programatorului care poate la randul lui sa-l modifice. | | |
| Trigger | Programatorul sau verificatorul vin cu detalii despre bug. | | |
| Preconditions | Verificatorul/ Programatorul este logat in sistem. | | |
| Postconditions | Bug-ul este actualizat | | |
| Normal flow | 1. Verificatorul apasa pe butonul de vizualieaza buguri.    * + - Sistemul ii afiseaza bugurile create de el. 2. Verificatorul selecteaza bugul pe care vrea sa-l actualizeze. 3. Verificatorul introduce print-un formular numele si descrierea bugului si statusul acestuia. 4. Sistemul stocheaza noile date ale bugului. | | |
| Alternative flows | 1. Programatorul apasa pe butonul de vizualieaza buguri.    * + - Sistemul ii afiseaza bugurile care ii sunt asignate. 2. Programatorul actualizeaza statusul bugului. 3. Sistemul stocheaza noul status. | | |
| Exceptions |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Aproba rezolvare bug | | |
| Primary actor | Managerul | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description | Managerul marcheaza un bug ca rezolvat dupa ce testerul si programatorul au actualizat pe rand statusul bugului. | | |
| Trigger | Programatorul si testerul se pun de acord asupra statusul bugului de rezolvat si il trimit managerului. | | |
| Preconditions | Managerul este logat in sistem. | | |
| Postconditions | Bug-ul rezolvat nu mai este vizibil de catre programator si tester si este stocat intr-o arhiva. | | |
| Normal flow | 1. Managerul aproba rezolvarea programatorului. 2. Magerul marcheaza bugul ca rezolvat 3. Bugul se salveaza intr-un istoric | | |
| Alternative flows |  | | |
| Exceptions | 1. Managerul nu poate un aproba un bug care nu are statusul de Solved. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Vizualizeaza buguri | | |
| Primary actor | Verificatorul  Programatorul  Managerul. | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description | Un angajat doreste sa vada detaii despre buguri. | | |
| Trigger |  | | |
| Preconditions | Angajatul este logat in sistem. | | |
| Postconditions |  | | |
| Normal flow | 1. Angajatul doreste sa vada lista de buguri. 2. Sistemul afiseaza cele 2 optiuni: bugurile curente sau bugurile din istoric. 3. Angajatul isi alege optiunea si sistemul afiseaza bugurile filtrate dupa preferinta. | | |
| Alternative flows | 1. Daca este programator vede doar bugurile asignate lui. 2. Daca este manager vede toate bugurile 3. Daca este tester vede toatae bugurile. | | |
| Exceptions |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Asigneaza BUG | | |
| Primary actor | Managerul | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description | Managerul doreste sa asigneze bugul gasit de un tester unui programator. | | |
| Trigger | Un nou bug este gasit de un tester. | | |
| Preconditions | Manageru este logat in sistem. | | |
| Postconditions | Programatorul are un nou bug asignat ca task. | | |
| Normal flow | 1. Managerul vizualizeaza lista bugurilor neasignate nimanui. 2. Alege un bug neasignat. 3. Alege un programator. 4. Ii asigneaza bugul. | | |
| Alternative flows |  | | |
| Exceptions |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Creaza cont | | |
| Primary actor | Admin | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description | Adminul creeaza un nou cont pentru un angajat. | | |
| Trigger |  | | |
| Preconditions | Adminul este logat in sistem. | | |
| Postconditions | Se creeaza noul cont de angajat. | | |
| Normal flow | 1. Adminul introduce usernameul 2. Introduce parola 3. Bifeaza rolul (Programator, Tester, Manager) 4. Creaza contul. | | |
| Alternative flows |  | | |
| Exceptions | 1. Daca mai exista un anagajat cu acelasi username se arunca o exceptie. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Sterge cont | | |
| Primary actor | Admin | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description | Adminul sterge cont din sistem | | |
| Trigger | Un angajat pleaca din firma. | | |
| Preconditions | Adminul este logat in sistem. | | |
| Postconditions | Se creeaza noul cont de angajat. | | |
| Normal flow | 1. Adminul selecteaza contul angajatului care va fi sters 2. Sistemul ii cere o confirmare adminului ca vrea sa stearga contul. 3. Adminul confirma actiunea 4. Sistemul sterge contul. | | |
| Alternative flows |  | | |
| Exceptions |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Updateaza cont | | |
| Primary actor | Admin | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description | Adminul creeaza updateaza rolul unui angajat. | | |
| Trigger | Adminul doreste sa modifice rolul unui angajat. | | |
| Preconditions | Adminul este logat in sistem. | | |
| Postconditions | Se creeaza noul cont de angajat. | | |
| Normal flow | 1. Adminul selecteaza userul 2. Alege noul rol dintr-un dropdown 3. Submite noua schimbare. | | |
| Alternative flows |  | | |
| Exceptions |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Vizualieaza conturi | | |
| Primary actor | Admin | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description | Adminul creeaza un nou cont pentru un angajat. | | |
| Trigger |  | | |
| Preconditions | Adminul este logat in sistem. | | |
| Postconditions |  | | |
| Normal flow | 1. Adminul selecteaza meniul de angajati 2. Sistemul afiseaza toti anajatii din sistem | | |
| Alternative flows |  | | |
| Exceptions |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID and name | 1. Login | | |
| Primary actor | Angajat | Secondary actors | Sistemul Soft de Comunicare |
| Description |  | | |
| Trigger | Un anajat vrea sa acceseze sistemul. | | |
| Preconditions |  | | |
| Postconditions | Angajatul este logat in sistem. | | |
| Normal flow | 1. Sistemul afiseaza un formular pentru credentialele angajatului. 2. Anagajatul completeaza credentialele si apasa pe login | | |
| Alternative flows |  | | |
| Exceptions | 2)-Se afiseaza un mesaj de CREDENTIALE INVALIDE | | |

Descriptions of template fields:

* **ID and name:** Title should be descriptive and should usually begin with a verb, e.g. order, calculate, input, etc. ID can have any format but must be unique among all use cases.
* **Primary actor:** Person that wishes to accomplish a goal through the use of the system. Only a single primary actor per use case.
* **Secondary actors:** Actors that have an interest in the completion of the goal but that do not directly interact with the system.
* **Description:** Concise description of the purpose of the use case.
* **Trigger:** Condition internal or external to the system that prompts the use case to start.
* **Preconditions:** Conditions that must be true before the use case starts. Each should be labeled with an ID unique to the use case.
* **Postconditions:** Conditions that must be true after the use case ends normally. Each should be labeled with an ID unique to the use case.
* **Normal flow:** Detailed step-by-step description of the logical flow of the use case. It should describe an explicit two way interaction, with the system prompting for input and the actor responding accordingly. Each step should be numbered.
* **Alternative flows:** Flows that achieve the same goal as the normal flow but are expected to be less common or lower priority.
* **Exceptions:** Conditions that result in the normal flow ending prematurely due to an unrecoverable condition in the system. The condition that causes the flow should be clearly stated, as should be any other decisions that the actor must make in this situation.

## Planul de iteratii:

Iteratia 1:

* Stabilirea entitatilor. (Admin, Tester, Manager, Programator, Bug) 2 Ore
  + Atribute
  + Metode
* Crearea bazei de date si utilizarea ORM-ului. 4 ore
  + Documentatie despre un ORM 3 ore
    - Ce e un ORM?
    - La ce e bun?
    - Ce ORM-uri exista?
    - Ce API-are un ORM?
  + Stabilirea modelul relational si obiectual 2 ore
* Implementarea **Admin** Login 4 ore
  + Interfata grafica 2 ore
  + Back-end 3 ore
* **Vizulizarea** tuturor conturilor 1 ora
* **Creeare** cont de angajat. 6ore
  + Interfata grafica 2 ore
  + Autentificare si autorizare angajat 4 ore
* **Sterge** cont angajat 1 ora
* Implementare **Login** angajati.
* **Update** cont angajat 1 ora

Iteratia 2:

* Tester **adaugare BUG**
  + Front-end 1 ora
  + Back-end 2 ore
* Tester **stergere BUG**
  + Front-end 1 ora
  + Back-end 2 ore
* **Vizualizarea tuturor bugurilor**. 1 ora
* Tester **actualizeaza BUG**
  + Front-end 1 ora
  + Back-end 1 ora

Iteratia 3:

* **Asignarea** de catre un manager un **bug** unui programator. 3 ore
* Programator **actualizeaza BUG** 
  + Front-end 1 ora
  + Back-end 2 ore
* **Programator** marcheaza bug rezolvat. 1 ora
* **Vizualizare** de catre manager rezolvat a bugurilor rezolvate 30 min
* **Approve** de catre managerul ca bug ul fiind rezolvat. 30 min
* **Adaugarea in istoric** a bugului. 30 min
* **Vizualizarea istoricului** de buguri. 1 ora

**GUI in stil gothic**