

Felhasználó történetek

Alkalmazás indítása
AS A: felhasználó I WANT TO: Elindítani az IMS alkalmazást
GIVEN: Az alkalmazás telepítve van WHEN: Az alkalmazás indítása THEN: Megjelenik az tábla (a főmenüvel egyben)
Szimuláció betöltése
AS A: felhasználó I WANT TO: Megnyitni a szimuláció betöltése ablakot
GIVEN: A tábla aktív WHEN: A szimuláció betöltése gombra kattintunk THEN: Megnyílik egy dialógus a betöltéshez
AS A: felhasználó I WANT TO: Kijelölni egy korábban elmentett vagy manuálisan létrehozott kezdeti szimuláció állapotot
GIVEN: A betöltés dialógus aktív WHEN: Kiválasztunk egy korábban elmentett vagy manuálisan létrehozott kezdeti szimuláció állapotot THEN: A kiválasztott állapot lesz kijelölve
AS A: felhasználó I WANT TO: elállni a betöltési szándéktól
GIVEN: A betöltés dialógus aktív WHEN: Elállunk a betöltési szándékunktól THEN: A betöltés dialógus betöltés nélkül bezárul
AS A: felhasználó I WANT TO: Betölteni egy kijelölt fájlt
GIVEN: A betöltés dialógus aktív, és ki van jelölve egy fájl WHEN: Betöltést kezdeményezünk, de a fájl nem olvasható, hibás formátumú, stb. THEN: Nem történik betöltés, hibaüzenetet kapunk
GIVEN: A betöltés dialógus aktív, és ki van jelölve egy fájl WHEN: Betöltést kezdeményezünk THEN: Betöltődik a korábban elmentett állapot, a dialógus bezárul
Szimuláció állapotának mentése
AS A: felhasználó I WANT TO: Megnyitni a szimuláció mentése ablakot
GIVEN: A szimuláció tábla aktív WHEN: A szimuláció mentése gombra kattintunk THEN: Leáll a szimuláció, és megnyílik egy dialógus a mentéshez
AS A: felhasználó I WANT TO: Elállni a mentési szándéktól
GIVEN: A mentés dialógus aktív WHEN: Elállunk a mentési szándékunktól THEN: A mentés dialógus mentés nélkül bezárul

AS A: felhasználó I WANT TO: Elmenteni a szimuláció aktuális állapotát
GIVEN: A mentés dialógus aktív, egy fájl ki van választva WHEN: Egy, már létező fájlba szeretnénk menteni THEN: Az alkalmazás figyelmeztet a fájl felülírásáról
GIVEN: A mentés dialógus aktív, egy fájl ki van választva WHEN: Még nem létező néven szeretnénk menteni a játékállást THEN: A szimuláció elmentődik, a dialógus bezárul
Szimuláció naplójának elmentése
AS A: felhasználó I WANT TO: Megnyitni a napló mentése ablakot
GIVEN: A szimuláció tábla aktív WHEN: A napló mentése gombra kattintunk THEN: Leáll a szimuláció, és megnyílik egy dialógus a mentéshez
AS A: felhasználó I WANT TO: Elállni a mentési szándéktól
GIVEN: A mentés dialógus aktív WHEN: Elállunk a mentési szándékunktól THEN: A mentés dialógus mentés nélkül bezárul
AS A: felhasználó I WANT TO: Elmenteni a napló aktuális állapotát
GIVEN: A mentés dialógus aktív, egy fájl ki van választva WHEN: Egy, már létező fájlba szeretnénk menteni THEN: Az alkalmazás figyelmeztet a fájl felülírásáról
GIVEN: A mentés dialógus aktív, egy fájl ki van választva WHEN: Még nem létező néven szeretnénk menteni a játékállást THEN: A napló elmentődik, a dialógus bezárul
Kilépés
AS A: felhasználó I WANT TO: Kilépni a szimulációból
GIVEN: A tábla aktív WHEN: A kilépés gombra kattintunk THEN: Az alkalmazás egy dialógusban figyelmeztet, hogy kilépéskor az aktuális játékállás elveszik
GIVEN: A kilépési dialógus aktív WHEN: A szimuláció bezárása gombra kattintunk THEN: Az alkalmazás bezárul, az aktuális szimuláció állapot és napló elveszik
AS A: felhasználó I WANT TO: Elállni a kilépési szándéktól
GIVEN: A kilépési dialógus aktív WHEN: A mégse gombra kattintunk THEN: A kilépési dialógus bezárul, a szimulációs tábla aktív marad
Idő kezelése

AS A: felhasználó
I WANT TO: Gyorsítani az időt
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva, jelenleg áll
WHEN: Az idő gyorsítása gombra kattintunk
THEN: Az idő elindul a leglassabb sebességen
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva, fut, de nem a leggyorsabb sebességen
WHEN: Az idő gyorsítása gombra kattintunk
THEN: Az idő eggyel gyorsabb sebességen fut
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva, a leggyorsabb sebességen fut
WHEN: Az idő gyorsítása gombra kattintunk
THEN: Semmi sem történik
AS A: felhasználó
I WANT TO: Lassítani az időt
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva, jelenleg áll
WHEN: Az idő lassítása gombra kattintunk
THEN: Semmi sem történik
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva, fut, de nem a leglassabb sebességen
WHEN: Az idő lassítása gombra kattintunk
THEN: Az idő eggyel lassabb sebességen fut
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva, a leglassabb sebességen fut
WHEN: Az idő lassítása gombra kattintunk
THEN: A játék megáll
AS A: felhasználó
I WANT TO: Megállítani az időt
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva, jelenleg áll
WHEN: Az idő megállítása gombra kattintunk
THEN: Semmi sem történik
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva, fut
WHEN: Az idő megállítása gombra kattintunk
THEN: Az idő megáll
Entitásinformációk
AS A: felhasználó
I WANT TO: Megnézni egy entitás (mező) információit
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva
WHEN: A szimuláció egy mezőjére kattintunk, amely robot vagy állvány
THEN: Az entitásinformációs ablakban listázásra kerülnek a mező tulajdonságai
GIVEN: Egy aktív szimuláció meg van nyitva
WHEN: A szimuláció egy mezőjére kattintunk, amely nem robot és nem állvány
THEN: Semm sem történik
Szimuláció készítése manuálisan
AS A: Felhasználó
I WANT TO: Saját szimulációt bevenni
GIVEN: Az alkalmazás meg van nyitva
WHEN: A szimuláció készítése gombra kattintunk
THEN: A szimulációs tábla szerkesztője megnyílik külön ablakban

AS A: Felhasználó
WANT TO: Robotot vagy állványt lehelyezni a mezőre
GIVEN: A szerkesztő meg van nyitva, szelektálva van a robot vagy állvány típus
WHEN: Egy mezőre kattintunk (mindegy, milyen)
THEN: Megnyílik a beviteli ablak, ahol a robot vagy állvány adatait be lehet vinni
AS A: Felhasználó
I WANT TO: Elállni a lehelyezési szándékomtól
GIVEN: A robot vagy állvány beviteli mezője meg van nyitva
WHEN: A mégse gombra kattintunk
THEN: Bezáródik a beviteli ablak, entitás nem kerül lehelyezésre
AS A: Felhasználó
I WANT TO: Jóváhagyni a bevített
GIVEN: A beviteli ablak meg van nyitva
WHEN: A lehelyezés gombra kattintunk
THEN: Bezáródik a beviteli ablak, a robot vagy állvány az adott paraméterekkel lehelyezésre kerül
AS A: Felhasználó
I WANT TO: Lehelyezni egy entitást, amely nem robot és nem állvány
GIVEN: A szerkesztő meg van nyitva, szelektálva van az entitás
WHEN: Egy mezőre kattintunk
THEN: Dialógusablak nélkül lehelyezésre kerül az entitás, felülírja az adott pozíción levőt
AS A: Felhasználó
I WANT TO: Elindítani a szimulációt a letett entitásokkal
GIVEN: A szerkesztő meg van nyitva
WHEN: A szimuláció indítása gombra kattintunk
THEN: A szerkesztő bezárul, a szimuláció elindul