

Міністерство освіти і науки України Національний технічний університет України "Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського" Факультет інформатики та обчислювальної техніки Кафедра інформаційні системи та технології

Лабораторна робота №2

Технології розроблення програмного забезпечення

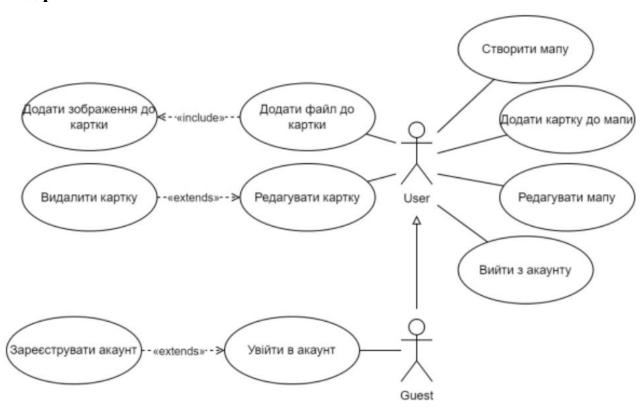
Діаграма варінтів використання. Сценарії варінтів використання. Діаграми UML. Діаграми класів. Концептуальна модель системи

Bapiaнт 20 (Mind-mapping software)

Виконав	Попорівир
студент групи IA-13:	Перевірив
Пасинчук Г.Б.	Драган М.С.

Мета роботи: навчитися створювати діаграму варіантів використання, сценарії варіантів використання, UML діаграми, діаграми класів, концептуальну модель системи.

Хід роботи:



Діаграма прецедентів

Прецедент 1: Реєстрація нового користувача

Опис: Гість реєструє акаунт для роботи з програмою

Актори: Гість

Умови успішності: користувач отримує доступ до полотна з мапами та її налаштуваннями

Основний сценарій:

- 1. Гість вводить дані для реєстрації;
- 2. Система перевіряє дані на наявність збігу в джерелі даних;
- 3. Створення нового користувача, створення токену авторизації, створення мапи за замовчуванням, надання доступу.

Прецедент 2: Вхід користувача

Onuc: Користувач входить в особистий кабінет

Актори: Гість

Умови успішності: Якщо дані до входу були правильними, користувач отримує доступ до полотна з мапами та її налаштуваннями

Основний сценарій:

- 1. Гість вводить дані для входу;
- 2. Система перевіряє дані на правильність в джерелі даних;
- 3. Створення токену авторизації, надання доступу.

Прецедент 3: Створення мапи

Onuc: Розробник або адміністратор системи може відслідковувати статистику збірок для проектів на CI сервері.

Актори: Розробник або адміністратор системи

Умови успішності: Користувач отримує доступ до новоствореної мапи

Основний сценарій:

- 1. Розробник або адміністратор входить до системи CI Server.
- 2. Вони обирають проект, для якого бажають переглянути статистику збірок.
- 3. CI Server надає інформацію про кількість успішних та невдалих збірок для обраного проекту.
- 4. Вони можуть також переглядати середній час збірки та інші важливі метрики для оцінки ефективності проекту на СІ сервері.

Прецедент 4: Відкрити мапу

Опис: Користувач відкриває мапу

Актори: користувач

Умови успішності: Користувач отримує доступ до обраної мапи

Основний сценарій:

- 1. Користувач натискає кнопку створення мапи;
- 2. 2. Створення мапи за замовчуванням.

Прецедент 5: Додати картку

Опис: Користувач додає картку

Актори: користувач

Умови успішності: Користувач переходить до редагування

новоствореної картки

Основний сценарій:

- 1. Користувач натискає кнопку створення картки на батьківській картці;
- 2. Створення картки за замовчуванням

Прецедент 6: Редагувати картку

Опис: Користувач редагує картку

Актори: користувач

Умови успішності: Картка зберігає новий вигляд, вибір користувача

знімається

Основний сценарій:

1. Користувач обирає картку;

- 2. Користувач редагує назву, опис, колір картки, що динамічно змінюються для попереднього перегляду;
- 3. Користувач зберігає зміни або знімає вибір картки;
- 4. Картка зберігається.

Прецедент 7: Вийти з акаунту

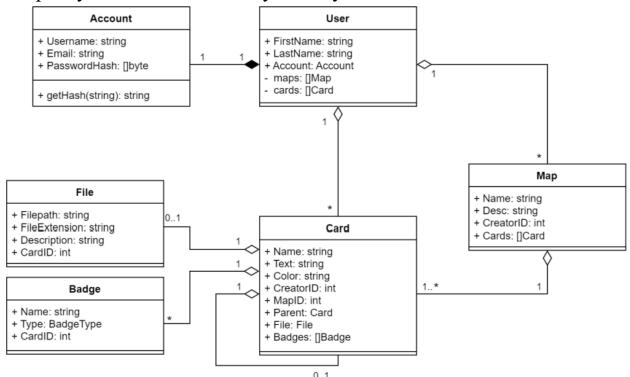
Опис: Користувач виходить з акаунту

Актори: користувач

Умови успішності: Користувач втрачає доступ до інтерфейсу полотна з мапами та її налаштуваннями

Основний сценарій:

1. Користувач натискає кнопку виходу з системи.



Діаграма класів системи

Вихідні коди класів системи:

```
1 @
      class Account:
             self.Username = ""
             self.Email = ""
             self.PasswordHash = bytes()
     from Models.account import Account
     from Models.card import Card
     from Models.map import Map
     class User(Account, Card, Map):
       def __init__(self, first_name="", last_name=""):
             super().__init__()
             self.first_name = first_name
             self.last_name = last_name
             self.account = Account()
          self.maps = Map()
             self.cards = Card()
      class File:
1 @
             self.Filepath = ""
              self.FileExtension = ""
              self.Width = 0
              self.Height = 0
              self.CardID = 0
      class Badge:
              self.name = ""
              self.cardID = 0
      from Models.addon import File, Badge
      class Card(File, Badge):
              self.Name = ""
              self.Color = ""
              self.CreatorID = 0
              self.MapID = 0
              self.Parent = Card()
              self.File = File()
              self.badges = Badge()
```

```
from Models.card import Card

and a susages

def __init__(self):
    super().__init__()
    self.Name = "Unnamed map"
    self.Desc = ""
    self.CreatorID = 0
    self.Cards = []
```

Висновок: виконуючи дану лабораторну робота я навчився створювати діаграму варіантів використання, сценарії варіантів використання, UML діаграми, діаграми класів, концемптуальну модель системи