**<ΣΧ-5> Επεξεργασία αρχείου με σχεδιαστικό πρόγραμμα**

|  |  |
| --- | --- |
| **Αναφορά σε ΛΑ** | ΛΑ-5 |
| **Αναφορά σε ΜΛΑ** | ΜΛΑ-3 |
| **Αναφορά σε Mockup Screens:** |  |
| **Σύντομη Περιγραφή:** | Στόχος του σεναρίου χρήσης είναι ο χρήστης να μπορέσει να επεξεργαστεί ένα αρχείο με ένα από τα υποστηριζόμενα προγράμματα σχεδίασης της πλατφόρμας. |
| **Πυροδότηση Δραστηριότητας:** | Ο χρήστης πατάει με διπλό κλικ σε ένα από τα αρχεία που υπάρχουν σε ένα project και ανοίγει ένα παράθυρο το οποίο είναι |
| **Προϋπόθεση:** | Να υπάρχει τουλάχιστον ένα δημιουργημένο project και ένα αρχείο προς επεξεργασία μέσα σε αυτό. Επίσης ο χρήστης πρέπει να έχει αγοράσει το κατάλληλο πρόγραμμα για να μπορεί να το χρησιμοποιήσει. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Βασική Ροή:** | | | |
| **Γραμμή** | **Ενέργεια χρήστη συστήματος** | | **Απάντηση Συστήματος** |
|  | Ο χρήστης πατάει με διπλό κλικ πάνω σε ένα αρχείο. | | Το σύστημα ανταποκρίνεται ανοίγοντας το σχεδιαστικό πρόγραμμα σε ένα νέο παράθυρο. |
|  | Ο χρήστης επεξεργάζεται το αρχείο. | |  |
|  | Ο χρήστης κλίνει το παράθυρο με το γραφικό περιβάλλον. | | Το σύστημα ανταποκρίνεται επιστρέφοντας τον χρήστη στην καρτέλα των project. |
|  |  | |  |
| **Μετέπειτα κατάσταση:** | | Το σύστημα μεταβαίνει στην αρχική σελίδα της εφαρμογής, με αποθηκευμένες τις αλλαγές που έγιναν στο αρχείο. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Εναλλακτική Ροή (ΕΡx):** | | | |
| Εάν ο χρήστης δεν έχει αγοράσει κανένα σχεδιαστικό πρόγραμμα, δεν μπορεί να ανοίξει το αρχείο και το σύστημα εμφανίζει αντίστοιχο μήνυμα. | | | |
| **Γραμμή** | **Ενέργεια χρήστη συστήματος** | | **Απάντηση Συστήματος** |
|  | Ο χρήστης πατάει με διπλό κλικ πάνω σε ένα αρχείο. | | Το σύστημα ανταποκρίνεται εμφανίζοντας το μήνυμα: “Δεν υπάρχει κατάλληλο πρόγραμμα για άνοιγμα αυτού του αρχείου”. |
|  |  | |  |
| Το σενάριο χρήσης τερματίζει. | | | |
| **Μετέπειτα κατάσταση:** | | Το σύστημα μεταβαίνει στην αρχική σελίδα. | |

|  |
| --- |
| **Διάγραμμα Δραστηριοτήτων:** |
|  |

**<ΣΧ-6> Προσθήκη-Αγορά νέου υποστηριζόμενου προγράμματος**

|  |  |
| --- | --- |
| **Αναφορά σε ΛΑ** | ΛΑ-6 |
| **Αναφορά σε ΜΛΑ** | ΜΛΑ-5 |
| **Αναφορά σε Mockup Screens:** |  |
| **Σύντομη Περιγραφή:** | Στόχος του σεναρίου χρήσης είναι ο χρήστης να μπορεί να προσθέτει (αγοράζει) νέα προγράμματα σχεδίασης προκειμένου να μπορεί να επεξεργάζεται τα αρχεία του. |
| **Πυροδότηση Δραστηριότητας:** | Ο χρήστης πατάει το κουμπί με το σύμβολο “+”. |
| **Προϋπόθεση:** | Ο χρήστης πρέπει να έχει λογαριασμό Paypal ή Stripe ή πιστωτική κάρτα. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Βασική Ροή:** | | | |
| **Γραμμή** | **Ενέργεια χρήστη συστήματος** | | **Απάντηση Συστήματος** |
| 1 | Ο χρήστης πατάει το κουμπί με το σύμβολο “+”. | | Το σύστημα μεταβαίνει σε νέο παράθυρο που του δείχνει τα διαθέσιμα σχεδιαστικά προγράμματα που μπορεί να αγοράσει. |
| 2 | Ο χρήστης επιλέγει ένα από τα προγράμματα. | | Το σύστημα τον οδηγεί σε ασφαλές περιβάλλον για ολοκλήρωση της αγοράς. |
| 3 | Ο χρήστης επιλέγει μια από τις 3 επιλογές και συμπληρώνει τα στοιχεία της πιστωτικής του κάρτας ή του λογαριασμού του. | | Το σύστημα εμφανίζει το μήνυμα: “Η συναλλαγή σας ολοκληρώθηκε.” |
| **Μετέπειτα κατάσταση:** | | Το σύστημα μεταβαίνει στην αρχική σελίδα της εφαρμογής και εμφανίζει το νέο πρόγραμμα που προστέθηκε στην καρτέλα “My Projects”. | |

|  |
| --- |
| **Διάγραμμα Δραστηριοτήτων:** |
|  |