|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name** | **Login** | | |
| **Primary actor** | User (Programator sau Validator) | **Secondary actors** | System |
| **Trigger** | Un user doreste sa se logheze | | |
| **Preconditions** | User-ul trebuie sa existe in sistem | | |
| **Postconditions** | User-ul este logat in sistem  User-ul poate vedea feresatra principala (difera in functie de natura userului – programator sau validator) | | |
| **Normal flow** | 1. User-ul porneste aplicatia  2. Sistemul cere username si parola si selectarea tipului de user (tester sau programator)  3. User-ul introduce numele de utilizator si parola in casutele dedicate  4. Sistemul valideaza datele  5. User-ul apasa pe butonul de login  6. Sistemul deschide fereastra principala | | |
| **Alternative flows** | 2a. Datele de login sunt presalvate pentru user  2a. 1. User opteaza pentru folosirea datelor salvate  Se revine la punctul 4 | | |
| **Exceptions** | 4a. Datele introduse nu sunt valide  4a. 1. Sistemul afiseaza un mesaj de eroare  Se revine la pasul 2 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name** | **Sign up** | | |
| **Primary actor** | User (Programator sau Validator) | **Secondary actors** | System |
| **Trigger** | Un user doreste sa isi creeze un cont nou | | |
| **Preconditions** | Userul trebuie sa nu existe in sistem si sa detina un cod valid de la companie pentru autentificare | | |
| **Postconditions** | User ului i se atribuie un cont in sistem.  Fereastra se va comuta la cea de log in | | |
| **Normal flow** | 1. User-ul porneste aplicatia si alege optiunea Dont have an account ? Create one  2. Sistemul cere username si parola (de doua ori), dar si codul de activare al contului  3. User-ul completeaza cu informatiile cerute  4. Sistemul valideaza datele  5. User-ul apasa pe butonul de signup  6. Sistemul revine la fereastra de log in | | |
| **Alternative flows** |  | | |
| **Exceptions** | 4a. Datele introduse nu sunt valide  4a.1.Sistemul afiseaza un mesaj de eroare  Se revine la pasul 2 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name** | **Change username** | | |
| **Primary actor** | User (Programator sau Validator) | **Secondary actors** | System |
| **Trigger** | Un user doreste sa isi schimbe username-ul | | |
| **Preconditions** | Userul trebuie sa existe in sistem | | |
| **Postconditions** | Userului i se schimba username-ul cu cel solicitat, daca acesta este disponibil | | |
| **Normal flow** | 1. User-ul porneste aplicatia si alege optiunea Manage account  2. Sistemul cere username-ul nou de doua ori si parola curenta  3. User-ul completeaza cu informatiile cerute  4. User-ul apasa pe butonul de submit  5. Sistemul valideaza datele si face modificarea | | |
| **Alternative flows** |  | | |
| **Exceptions** | 6a.Datele introduse nu sunt valide (exista deja usernameul sau parola nu e buna)  6a.1.Sistemul afiseaza un mesaj de eroare  Se revine la pasul 2 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name** | **Change password** | | |
| **Primary actor** | User (Programator sau Validator) | **Secondary actors** | System |
| **Trigger** | Un user doreste sa isi schimbe parola | | |
| **Preconditions** | Userul trebuie sa existe in sistem | | |
| **Postconditions** | Userului i se schimba parola cu cea solicitata | | |
| **Normal flow** | 1. User-ul porneste aplicatia si alege optiunea Manage account  2. Sistemul cere parola noua de doua ori si parola curenta  3. User-ul completeaza cu informatiile cerute  4. User-ul apasa pe butonul de submit  6. Sistemul valideaza datele si face modificarea | | |
| **Alternative flows** |  | | |
| **Exceptions** | 6a.Datele introduse nu sunt valide (parola e invalida)  6a.1.Sistemul afiseaza un mesaj de eroare  Se revine la pasul 2 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name** | **Add bug** | | |
| **Primary actor** | Tester | **Secondary actors** | System |
| **Trigger** | Testerul doreste sa adauge un bug | | |
| **Preconditions** | Testerul trebuie sa fie logat in sistem si sa aleaga optiunea « add bug » | | |
| **Postconditions** | Bug ul este adaugat in sistem.  Bug-ul va putea fi vizualizat atat de catre toti testerii cat si de toti programatorii | | |
| **Normal flow** | 1.Testerul apasa butonul “add bug”  2.Sistemul comuta fereastra pe cea de inregistrat bug-uri  3.Sistemul cere denumirea si descrierea bugului  4.Testerul introduce denumirea si descrierea bugului  5.Sistemul valideaza datele introduse  6.Testerul apasa butonul “Save”  7.Sistemul salveza noul bug in lista de buguri  8.Bugul devine vizibil pentru toti userii aplicatiei | | |
| **Alternative flows** |  | | |
| **Exceptions** | 4a.Datele introduse sunt gresite  4a.1.Sistemul afiseaza un mesaj de eroare  Se revine la pasul 3 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name** | **View bugs** | | |
| **Primary actor** | Programator sau tester | **Secondary actors** | System |
| **Trigger** | Un user doreste sa vizualizeze lista de buguri din sistem | | |
| **Preconditions** | Programatorul trebuie sa fie logat in sistem si sa fie pe pagina principala (prima) | | |
| **Postconditions** | Lista de buguri va aparea intr-un chenar (se poate da scroll) – eventual acestea pot fi filtrate printr-un search | | |
| **Normal flow** | 1.Userul vizualizeaza lista de buguri, daca face search atunci  2.Sistemul filtreaza bugurle in functie de ce a scris userul in campul de search | | |
| **Alternative flows** | - 1a. Userul poate actiona butonul My bugs si vede doar bugurile create de el (daca e tester), sau la care lucreaza (daca e programator) | | |
| **Exceptions** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name** | **Select bug** | | |
| **Primary actor** | Programator | **Secondary actors** | System |
| **Trigger** | Un programator doreste sa marcheze faptul ca lucreaza la rezolvarea unui bug, pentru a nu fi luat in considerare si de alti programatori | | |
| **Preconditions** | Programatorul trebuie sa fie logat in sistem si sa aiba acces la feresatra de selectare buguri. | | |
| **Postconditions** | Bugul va aparea in lista “My list” si nu va mai fi vizibil pentru restul programatorilor pentru a fi selectat | | |
| **Normal flow** | 1.Progaramatorul selecteaza un bug din lista de buguri  2.Sistemul deschide fereastra aferenta bugului  3.Programatorul apasa pe butonul de “Assign”  4.Sistemul atribuie programatorului bugul respectiv  5.Bugul este evidentiat astfel incat sa nu poata fi luat si de alt programator  6.Pe pagina aferenta bugului vor aparea doua butoane noi: “mark as resolved" si “discharge” | | |
| **Alternative flows** | - | | |
| **Exceptions** | 3a.Programatorul nu mai doreste bugul respectiv  3a.1.Programatorul selecteaza bugul pe care si l-a atribuit si apasa butonul “Discharge”.  3a.2. Bugul poate fi acum preluat de alt programator (o sa fie vizibil in lista de buguri)  Se revine la pasul 1 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name** | **Resolve bug** | | |
| **Primary actor** | Programator | **Secondary actors** | System |
| **Trigger** | Un programator doreste sa marcheze un bug ca fiind rezolvat | | |
| **Preconditions** | Programatorul trebuie sa fie logat in sistem, bugul pe care il doreste rezolvat trebuie sa fie in lista personala de buguri | | |
| **Postconditions** | Bugul va fi marcat pentru tester ca fiind rezolvat, programatorul asteptand confirmarea acestuia | | |
| **Normal flow** | 1.Progaramatorul alege optiunea “View my list of bugs”  2. Sistemul deschide fereastra in care apare lista de buguri luate de programator  3.Programatorul alege din lista de buguri bugul pe care l-a rezolvat  4.Sistemul deschide fereastra aferenta bugului  5.Programatorul poate lasa comentarii cu privire la rezolvarea bugului apasa pe butonul de “Resolve”  6.Bugul va aparea ca resolved pentru tester, care va trebui sa confirme ca bugul a fost rezolvat | | |
| **Alternative flows** |  | | |
| **Exceptions** |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name** | **Approve bug** | | |
| **Primary actor** | Tester | **Secondary actors** | System |
| **Trigger** | Un tester doreste sa aprobe ca un bug a fost rezolvat | | |
| **Preconditions** | Testerul trebuie sa fie logat in sistem | | |
| **Postconditions** | Bugul va fi marcat ca fiind rezolvat | | |
| **Normal flow** | 1. Testerul alege optiunea View my bugs  2. Sistemul deschide fereastra corespunzatoare in care apar toate bug-urile adaugate de tester  3. Testerul apasa pe “see details” de la un bug din lista  4. Sistemul deschide fereastra aferenta bug-ului  5. Testerul apasa pe butonul “Mark as resolved”  6. Sistemul marcheaza bug-ul ca fiind rezolvat | | |
| **Alternative flows** | - | | |
| **Exceptions** | 5a. Daca bug-ul nu a fost rezolvat de nimeni, butonul Mark as rezolved nu va fi disponibil  Se revine la pasul 3 | | |