



Michał Grzegorczyk
Bohdan Hrybinczyk
Ernest Grzeszczak

Projekt zespołowy

Aplikacja obsługująca grawer laserowy

Scenariusz przypadku użycia

Testowanie maszyny

Aktor	<ul style="list-style-type: none">• Użytkownik
Zdarzenie inicjujące	<ul style="list-style-type: none">• Wybranie opcji testowania grawera
Przebieg w krokach	<ol style="list-style-type: none">1. Użytkownik wybiera opcję testowego grawerowania w menu.2. Użytkownik wybiera obraz testowy (.SVG, .JPG, .PNG)3. System nawiązuje połączenie z grawerem.4. System wysyła instrukcje do grawera, pokazuje instrukcje obecnie wysyłane oraz wyświetla opcje pauzy i awaryjnego zatrzymania grawera
Przebiegi alternatywne	<ul style="list-style-type: none">• Jeśli użytkownik zatrzyma pracę, system wyświetli opcję wznowienia pracy oraz awaryjnego zakończenia pracy.• Jeśli praca zostanie zakończona awaryjnie, komunikacja z grawerem zostanie zakończona, a system powróci do okna głównego.• Jeśli nastąpi błąd, system wyświetli komunikat i wraca do okna głównego.
Sytuacje wyjątkowe	<ul style="list-style-type: none">• Połączenie z grawerem zostało przerwane podczas grawerowania.• System nie może nawiązać połączenia z grawerem.• System operacyjny użytkownika nie posiada zainstalowanego sterownika CH341SER.
Warunki końcowe	<ul style="list-style-type: none">• System otrzymuje pozytywną odpowiedź po wysłaniu ostatniej instrukcji do grawera.
Powiązania	<ul style="list-style-type: none">• Grawerowanie• Konwertowanie obrazu na instrukcje.• Podgląd symulacji• Sterowanie manualne

