



Michał Grzegorczyk
Bohdan Hrybinczyk
Ernest Grzeszczak

Projekt zespołowy

Aplikacja obsługująca grawer laserowy

Scenariusz przypadku użycia

Podgląd symulacji

Aktor	<ul style="list-style-type: none">• Użytkownik
Zdarzenie inicjujące	<ul style="list-style-type: none">• Załadowanie pliku graficznego / pliku z instrukcjami
Przebieg w krokach	<p>1. System wyświetla formularz zawierający pola <small>(w przypadku załadowania pliku graficznego):</small></p> <ul style="list-style-type: none">• Szybkość (* pole obowiązkowe) – wybór z listy rozmiarów dostępnych szybkości pracy• Moc (* pole obowiązkowe) – wybór z listy mocy pracy lasera• Tryb pracy (* pole obowiązkowe) – wybór z listy określający od których krawędzi laser będzie pracował.• W przypadku obrazu wektorowego: Wypełnienie (* pole obowiązkowe) – wybór z listy możliwych opcji wypełnienia• W przypadku obrazu rastrowego: Wektoryzacja (* pole nieobowiązkowe) – pole umożliwiające aktywowanie wektoryzacji <p>2. Użytkownik wypełnia formularz i zatwierdza wprowadzone dane <small>(w przypadku załadowania pliku graficznego)</small> .</p> <p>3. System przetwarza obraz na instrukcje na podstawie wprowadzonych danych <small>(w przypadku załadowania pliku graficznego)</small> .</p> <p>4. System wyświetla symulowany przebieg grawera.</p>
Przebiegi alternatywne	<ul style="list-style-type: none">• Jeśli nastąpi błąd symulacji, system wyświetla komunikat i wraca do okna głównego.
Sytuacje wyjątkowe	<ul style="list-style-type: none">• Podane dane nie spełniają reguł walidacji – system wyświetla komunikat błędu przy błędnie wypełnionym polu, praca nie jest kontynuowana do czasu poprawienia błędów i ponownego zatwierdzenia

	<ul style="list-style-type: none"> • Plik posiada rozszerzenie nieobsługiwane przez aplikację.
Warunki końcowe	<ul style="list-style-type: none"> • Symulacja wykona ostatnią instrukcję
Powiązania	<ul style="list-style-type: none"> • Grawerowanie • Konwertowanie obrazu na instrukcje. • Testowanie maszyny • Sterowanie manualne