|  |  |
| --- | --- |
| pollub | Michał Grzegorczyk Bohdan Hrybinczyk Ernest Grzeszczak |
| **Projekt zespołowy** | **Aplikacja obsługująca grawer laserowy** |
| Scenariusz przypadku użycia | |

Podgląd symulacji

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | * Użytkownik |
| Zdarzenie inicjujące | * Załadowanie pliku graficznego / pliku z instrukcjami |
| Przebieg w krokach | 1.System wyświetla formularz zawierający pola (w przypadku załadowania pliku graficznego):   * 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   2. Użytkownik wypełnia formularz i zatwierdza wprowadzone dane (w przypadku załadowania pliku graficznego) .  3. System przetwarza obraz na instrukcje na podstawie wprowadzonych danych (w przypadku załadowania pliku graficznego).  4. System wyświetla symulowany przebieg grawera. |
| Przebiegi alternatywne | * Jeśli nastąpi błąd symulacji, system wyświetla komunikat i wraca do okna głównego. |
| Sytuacje wyjątkowe | * 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 * Plik posiada rozszerzenie nieobsługiwane przez aplikację. |
| Warunki końcowe | * Symulacja wykona ostatnią instrukcję |
| Powiązania | * Grawerowanie * Konwertowanie obrazu na instrukcje. * Testowanie maszyny * Sterowanie manualne |