

## Documentul necesită următoarele modificări:

Conținutul trebuie modificat astfel:

- Figura de la pagina 9 trebuie să o transformați într-o diagramă de cazuri de utilizare. Vezi exemplele din folderul etapei 2. (Utilizatorul/Actorul să fie reprezentat printr-un om, săgețile să aibă deasupra lor <<include>> dacă anumite funcționalități sunt incluse în altele). Toate funcționalitățile la care utilizatorul are acces direct să le legați de utilizator printr-o săgeată. Diagrama trebuie să respecte regulile de desenare ale unei diagrame UML de cazuri de utilizare. (scrieți în loc de RESOURCES RESURSE).
- Funcționalitățile programului vostru (Resource Manager, Scene Manager, deplasarea camerei) trebuie să conțină și o diagramă (de cazuri de utilizare, secvență sau stări. Respectați regulile de desenare ale acestor diagrame). Documentul trebuie să conțină cel puțin câte una din fiecare aceste diagrame.
- Ar trebui să descrieți mai multe funcționalități, dar să fie scrise mai mult din perspectiva utilizatorului. (de exemplu: Utilizarea managerului scenei. Aici descrieți precondiții: utilizatorul trebuie să fie logat în aplicație sau aplicația trebuie să ruleze. Apoi o descriere a interacțiunii utilizatorului cu acest manager și postcondiții: starea în care utilizatorul se afla acum în cadrul aplicației).
- În document apare cuvântul texture cred că ați vrut să ziceți texturi. (Modificați cuvântul).
- Documentul mai are greseli de scris. Recitiți documentul în vederea corectării acestor greseli. (de exemplu a capitolul 3.2.1 **acceseze sis a retina**).

Câteva modificări de aspect al documentului:

- Textul să fie formatat Justify (în Word Ctrl+J).