Przypadek użycia Rejestracja konta.

1. Użytkownik zgłasza chęć rejestracji.
2. Aplikacja wyświetla formularz.
3. Użytkownik wpisuje dane.

3a. Dane nie przeszły walidacji.

3b. Użytkownik poprawia złe dane.

1. Dane przechodzą walidacje i są wysyłane do serwera.
2. Serwer odpowiada, że pozytywnie utworzył użytkownika.
3. Użytkownik jest proszony o zalogowanie się.

Przypadek użycia Logowanie.

1. Aplikacja wyświetla formularz logowania.
2. Użytkownik podaje dane.

2a. Użytkownik nie ma jeszcze konta.

2b. Użytkownik jest przekierowany do formularza rejestracji.

1. Aplikacja wysyła dane do serwera.

3a. Błędne dane . Wróć do kroku 2.

1. Serwer sprawdza poprawność hasła i loginu.

4b. Zły login lub hasło. Wróć do kroku 2.

1. Serwer odpowiada aplikacji o sukcesie autoryzacji.
2. Aplikacja przyznaje dostęp użytkownikowi.

Przypadek użycia przypomnienie hasła.

1. Użytkownik chce odzyskać hasło
2. Aplikacja wyświetla formularz.
3. Użytkownik podaje email.
4. Aplikacja wysyła dane do serwera

4a. . Brak przypisanego konta do podanego emaila. Wróć do kroku 2.

1. Reset hasła i odesłanie nowego hasła na email użytkownika.

Przypadek użycia szukanie nowych znajomych

1. Użytkownik zgłasza chęć szukania nowych znajomych
2. Aplikacja wyświetla wyszukiwarkę
3. Użytkownik wprowadza dane
4. Dane są wysyłane przez aplikacje do serwera.
5. Serwer odpowiada stosownie do otrzymanych danych
6. Aplikacja wyświetla użytkownikowi proponowane znajomości lub ich brak

Przypadek użycia Użytkownik jest powiadamiany o propozycji spotkania/dodania do znajomych.

1. Serwer otrzymuje od innego użytkownika dane dotyczące spotkania
2. Aplikacja przy uruchomieniu łączy się z serwerem i sprawdza czy nie ma danych dla użytkownika
3. Aplikacja pobiera dane z serwera.
4. Aplikacja wyświetla propozycje spotkania dla użytkownika
5. Użytkownik odpowiada na propozycje
6. Aplikacja powiadamia serwer o odpowiedzi klienta.
7. Serwer zapisuje dane o odpowiedzi klienta .

Przypadek użycia dodanie zdjęcia / zmiana zdjęcia głównego/utworzenie nowej galerii zdjęć

1. Użytkownik wyraża chęć dodania zdjęcia / zmiany zdjęcia głównego/utworzenia nowej galerii zdjęć
2. Aplikacja wyświetla formularz
3. Użytkownik wysyła zdjęcie.

3a. Zdjęcie nie przeszło walidacji (np. za duże). Wróć do kroku 2.

1. Aplikacja przekazuje zdjęcie serwerowi.
2. Serwer zapisuje zdjęcie i powiadamia o tym aplikacje
3. Aplikacja powiadamia o sukcesie użytkownika

Przypadek użycia zmiana danych

1. Użytkownik zgłasza chęć zmiany danych.
2. Aplikacja wyświetla formularz.
3. Użytkownik wpisuje dane.

3a. Dane nie przeszły walidacji.

3b. Użytkownik poprawia złe dane.

1. Dane przechodzą walidacje i są wysyłane do serwera.
2. Serwer odpowiada, że pozytywnie zmienił dane użytkownika.

Przypadek użycia zaproponowanie użytkownikowi nowych znajomości.

1. Aplikacja sprawdza ile czasu upłynęło od ostatniego zaproponowania znajomości.

1a. Upłynęło zbyt mało czasu. Nie wykonuj dalej.

1. Aplikacja ukazuje nowe proponowane znajomości.
2. User akceptuje lub odrzuca znajomości.
3. Aplikacja wysyła do serwera zapytanie o rozpoczęcie procedury nawiązywania znajomości.
4. Serwer odczytuje dane i zapisuje je w bazie. Gdzie będą czekać na odczyt przez adresata.

Przypadek użycia udostępnienie własnej galerii innemu użytkownikowi.

1. User otwiera własną galerie i okazuje chęć udostępnienia jej.
2. Aplikacja wyświetla formularz
3. Użytkownik wskazuje komu chce udostępnić galerie.
4. Aplikacja przekazuje dane do serwera.
5. Serwer zapisuje dane przez co udziela dostęp użytkownikowi.

Przypadek użycia wystawienie oceny innemu użytkownikowi wraz z komentarzem.

1. User podczas przeglądania innego profilu wybiera formularz oceny
2. Aplikacja wyświetla formularz
3. User wpisuje komentarz i ocenę.
4. Aplikacją wysyła dane do serwera.
5. Serwer zapisuje dane i oznacza je jako „do moderacji”
6. Administrator akceptuje komentarz.

Przypadek użycia zgłaszanie błędów i wysyłanie uwag.

1. User chce zgłosić uwagę.
2. Aplikacja wyświetla formularz.
3. Użytkownik wprowadza dane.
4. Aplikacja wysyła dane.
5. Serwer otrzymuje dane i wysyła powiadomienie emailem do administratora platformy.