

Περίπτωση Χρήσης : Σύνδεση Χρήστη (Login)

# Βασική Ροή:

- 1. Ο χρήστης ανοίγει την εφαρμογή και το σύστημα φορτώνει την πλατφόρμα login upatras.
- 2. Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία του.
- 3. Το σύστημα προχωράει σε διασύνδεση και οδηγεί στην αρχική οθόνη με τις υπόλοιπες επιλογές.

### 2η Βασική Ροή:

- 1. Ο χρήστης ανοίγει την εφαρμογή και το σύστημα φορτώνει την οθόνη login.
- 2. Ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία του.
- 3. Το σύστημα προχωράει σε διασύνδεση και οδηγεί στην αρχική οθόνη με τις υπόλοιπες επιλογές.

Περίπτωση Χρήσης : Προβολή Φοιτητικών Νέων

# Βασική Ροή:

- 1. Ο χρήστης (επιλέγει το πλαίσιο <<Φοιτητικά Νέα>>/) μπαίνει στην σελίδα των Φοιτητικών Νέων.
- 2. Το σύστημα τραβάει τα τελευταία άρθρα από εξωτερικό πάροχο.
- 3. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το άρθρο που τον ενδιαφέρει και να το διαβάσει ολόκληρο στο διαδίκτυο.
- 4. Ο χρήστης επιλέγει επιστροφή.
- 5. Το σύστημα οδηγεί στην αρχική οθόνη.

## Εναλλακτική Ροή 1:

- 1.α.1. Ο χρήστης επιλέγει το πλαίσιο <<Φοιτητικά Νέα>>.
- 1.α.2. Αδυναμία σύνδεσης στο διαδίκτυο/ maintenance της ιστοσελίδας-πάροχου.
- 1.α.3. Εμφάνιση κατάλληλου μηνύματος και φόρτωση προηγούμενων άρθρων από cache.

#### Εναλλακτική Ροή 2:

- 3.α.1. Ο χρήστης επιλέγει εμφάνιση συγκεκριμένου άρθρου.
- 3.α.2. Το σύστημα παραπέμπει το κύριο πρόγραμμα περιήγησης στην εμφάνιση του πλήρους άρθρου στην ιστοσελίδα του παρόχου.
- 3.α.3. Ο χρήστης μπορεί να επιστρέψει στην εφαρμογή ή να συνεχίσει με άλλα άρθα στον πάροχο.

### Εναλλακτική Ροή 2.2:

(3.α.3).α.1 Ο χρήστης επιστρέφει στην εφαρμογή.

(3.α.3).α.2 Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στο δεύτερο βήμα της βασικής ροής.

### Εναλλακτική Ροή 2.3:

(3.α.3).β.1 Ο χρήστης επιλέγει να συνεχίσει με επόμενο άρθρο.

(3.α.3).β.2 Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στην εναλλακτική ροή 2.2.

#### Εναλλακτική Ροή 3:

Περίπτωση Χρήσης : Δημιουργία Λίστας Επιτευγμάτων

## Βασική Ροή:

- 1. Ο χρήστης επιλέγει το πλαίσιο <<Λίστα Επιτευγμάτων (/Στόχων)>>.
- 2. Το σύστημα φορτώνει (εάν υπάρχει) τους ήδη καταχωρημένους στόχους.
- 3. Ο χρήστης επιλέγει να δημιουργήσει νέο στόχο.
- 4. Ο χρήστης πληκτρολογεί τον στόχο του.
- 5.Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στο δεύτερο βήμα της βασικής ροής.
- 6. Ο χρήστης επιλέγει επιστροφή.
- 7.Το σύστημα οδηγεί στην αρχική οθόνη.

# Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.α.1. Το σύστημα δεν βρήκε καταχωρημένους στόχους οπότε εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα.
- 2.α.2. Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στο τρίτο βήμα της βασικής ροής.

#### Εναλλακτική Ροή 2:

- 3.α.1. Ο χρήστης επιλέγει ολοκλήρωση στόχου.
- 3.α.2. Ο χρήστης διαγράφει τον στόχο.
- 3.α.3. Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στο δεύτερο βήμα βασικής ροής.

### Εναλλακτική Ροή 2.1:

 $(3.\alpha.2).\alpha.1$  Το σύστημα σβήνει αυτόματα τον στόχο σε χρονικό διάστημα που ορίζει ο χρήστης με ρύθμιση.

(3.α.2).α.2. Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στο δεύτερο βήμα βασικής ροής.

# Εναλλακτική Ροή 2.2:

(3.α.2).β.1 Το σύστημα αφαιρεί την κατάσταση ολοκλήρωσης από τον στόχο σε χρονικό διάστημα που ορίζει ο χρήστης με ρύθμιση.

(3.α.2).β.2. Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στο δεύτερο βήμα βασικής ροής.

# Εναλλακτική Ροή 2.3:

(3.α.2).γ.1 Ο χρήστης αφαιρεί την κατάσταση ολοκλήρωσης από τον στόχο.

(3.α.2).γ.2. Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στο δεύτερο βήμα βασικής ροής.

# Εναλλακτική Ροή 3:

3.β.1 Ο χρήστης επεξεργάζεται τη σειρά της λίστας.

3.β.2 Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στο δεύτερο βήμα βασικής ροής.

## Εναλλακτική Ροή 3.1:

3.γ.1 Ο χρήστης επεξεργάζεται το κείμενο ενός επιτεύγματος.

3.γ.2 Η περίπτωση χρήσης επιστρέφει στο δεύτερο βήμα βασικής ροής.