

Projekt IO – Zadanie 3

Przypadki użycia + diagram

Jakub Piasecki, Paweł Adamczuk, Paweł Prochot

Aktorami są MMP (moduł mierzenia prędkości) oraz użytkownik aplikacji (biegacz).

Scenariusz 1:

1.0. Aktorzy: Użytkownik aplikacji

1.1. Nazwa: Rozpoczęcie monitorowania prędkości

1.2. Opis: Ustawienie przez użytkownika zadanej prędkości i wybór playlisty do odtwarzania.

1.3. Warunki początkowe: Użytkownik stworzył przynajmniej jedną playlistę i zawiera ona przynajmniej jedną piosenkę.

1.4. Warunki końcowe: Rozpoczyna się monitorowanie prędkości i odtwarzanie piosenek z wybranej playlisty.

1.5. Przebieg główny:

1.5.1. Użytkownik wprowadza docelową prędkość

1.5.2. Użytkownik wybiera playlistę

1.5.3. Rozpoczyna się monitorowanie prędkości i odtwarzanie wybranej muzyki

Przebiegi alternatywne:

1.5.1.A. Jeżeli użytkownik wprowadził kiedyś prędkość, jest ona zapamiętywana przez aplikację i można pominąć krok 1.5.2.

1.5.2.A. Jeżeli użytkownik wybrał już kiedyś playlistę, jest ona zapamiętywana przez aplikację i można pominąć krok 1.5.3.

Scenariusz 2:

2.0. Aktorzy: Użytkownik aplikacji

2.1. Nazwa: Zakończenie monitorowania prędkości.

2.2. Opis: Użytkownik po zakończeniu biegania wyłącza tryb monitorowania jego prędkości.

2.3. Warunki początkowe: Tryb monitorowania prędkości jest aktywny.

2.4. Warunki końcowe: Tryb monitorowania prędkości jest wyłączony.

2.5. Przebieg główny:

2.5.1. Użytkownik wyłącza monitorowanie jego prędkości.

2.5.2. Aplikacja wyświetla statystyki po biegu.

2.5.3. Użytkownik pomija statystyki.

Scenariusz 3:

3.0. Aktorzy: Użytkownik aplikacji

3.1. Nazwa: Sterowanie muzyką

3.2. Opis: Użytkownik może wstrzymać, wznowić, pominąć i cofnąć obecnie odtwarzany utwór oraz włączyć odtwarzanie losowe (ang. shuffle).

3.3. Warunki początkowe: Tryb monitorowania prędkości jest aktywny.

3.4. Warunki końcowe: Zostało wykonane poprawne działanie.

3.5. Przebieg główny, w zależności od wybranej opcji:

3.5.1. Wybór wstrzymania: odtwarzana muzyka jest wstrzymywana.

3.5.2. Wybór wznowienia: odtwarzanie muzyki jest wznowiane.

3.5.3. Wybór pominięcia: obecnie odtwarzany utwór jest pomijany (jeżeli był to ostatni utwór na playliście, jej odtwarzanie jest rozpoczynane od początku).

3.5.4. Wybór cofnięcia: rozpoczynane jest odtwarzanie poprzedniego utworu (jeżeli obecnie odtwarzany jest pierwszy utwór na playliście, rozpoczyna się odtwarzanie ostatniego z playlisty).

3.5.5. Wybór odtwarzania losowego: jeżeli odtwarzanie losowe było włączone, zostaje przywrócona oryginalna kolejność utworów. Jeżeli było wyłączone, kolejność utworów jest losowana.

Scenariusz 4:

4.0. Aktorzy: Użytkownik aplikacji

4.1. Nazwa: Edycja playlist

4.2. Opis: Usuwanie i dodawanie muzyk(i) z wybranej playlisty.

4.3. Warunki początkowe: Wybrana playlista już istnieje. W przypadku dodawania muzyki, piosenka musi znajdować się w pamięci telefonu.

4.4. Warunki końcowe: Wybrana piosenka została poprawnie dodana do/usunięta z playlisty.

4.5. Przebieg główny:

4.5.1. Użytkownik wybiera wymierzoną playlistę do edytowania z listę istniejących playlist.

4.5.2. Wybór Dodawania: Użytkownik wybiera piosenkę z wyświetlanej listy proponowanych piosenek w telefonie.

4.5.3. Wybór Usuwania: Użytkownik wybiera piosenkę do usunięcia.

4.5.4. Użytkownik zapisuje zmiany w playlistie.

Scenariusz 5:

5.0. Aktorzy: Użytkownik aplikacji

5.1. Nazwa: Tworzenie playlisty.

5.2. Opis: Użytkownik tworzy nową playlistę

5.3. Warunki początkowe: Playlistą którą chce utworzyć użytkownik jeszcze nie istnieje.

5.4. Warunki końcowe: Nowa playlista zostaje utworzona i użytkownik znajduje się na ekranie edycji playlisty.

5.5. Przebieg główny:

5.5.1. Użytkownik rozpoczyna tworzenie nowej playlisty.

5.5.2. Wpisanie przez użytkownika nazwy playlisty.

5.5.3. Zaakceptowanie tej nazwy i zapisanie nowej playlisty.

5.5.4. Użytkownik przechodzi do scenariusza 4.

Scenariusz 6:

6.0. Aktorzy: Moduł mierzenia prędkości

6.1. Nazwa: Zarządzanie głośnością muzyki.

6.2. Opis: Moduł mierzenia prędkości (**MMP**) zmniejsza/zwiększa głośność odgrywanego utworu w zależności od prędkości biegacza.

6.3. Warunki początkowe: Lokalizacja jest włączona i monitorowanie prędkości jest włączone

6.4. Warunki końcowe: **MMP** modyfikuje (lub pozostawia tą samą) głośność odgrywanego utworu.

6.5. Przebieg główny:

6.5.1. MMP wykrywa zmianę w tempie biegu użytkownika.

6.5.2. W przypadku prędkości mniejszej niż docelowa: **MMP** dopasowuje odpowiednią głośność utworu.

6.5.3. W przypadku prędkości większej lub równej w porównaniu do docelowej: **MMP** nie zmienia głośności utworu.

Diagram przypadków użycia systemu

