

Requirements and Analysis Document for NNN

Version: 3

Date: 2017-05-26

Author: Group 7

This version overrides all previous versions.

Contents

1. Introduction.....	3
1.1 Purpose of Application.....	3
1.2 Definitions, acronyms and abbreviations.....	3
2. Requirements.....	4
2.1 User interface Sketches, drawings and explanations of the application user interface.....	4
2.2 Initial functionality documented in use cases.....	5
2.2.1 Use cases listed in priority order.....	5
2.3 Non functional requirements.....	8
2.3.1 Usability.....	8
2.3.2 Performance.....	8
2.3.3 Supportability.....	8
2.3.4 Implementation.....	8

1. Introduction

1.1 Purpose of Application

Applikationen är ett anteckningsprogram till datorn. Programmet är till för studenter så att de enkelt ska kunna föra anteckningar. Meningen med programmet är att det ska göra det enkelt att anteckna på datorn och det ska finnas enkla verktyg att använda för att skriva matematiska formler i anteckningen. Det ska även vara möjligt för användaren att sätta sin egen lilla prägel på anteckningen och med hjälp av animationer, ljudklipp och färg lätt kunna göra anteckningen personlig, mer pedagogisk och rolig.

Programmet är ett alternativ till redan befintliga anteckningsprogram såsom Evernote och Onenote men är mer inriktad mot studenter än vad dessa anteckningsprogram är. Det är även meningen att anteckningsprogrammet ska ha en minimalistisk design och är riktad mot vana datoranvändare.

1.2 Definitions, acronyms and abbreviations

Fille - "filhanteraren", fönstret som öppnas när man klickar på menynikonen och som visar senaste anteckningar samt ett tagg-moln och där man kan söka efter en specifik anteckning eller en tagg.

Textcontainer - även känd som textarea. Den ruta som skapas när man klickar på canvasen och skriver. innehåller endast text.

Imagecontainer - innehåller endast bilder. skapas när man vill lägga till en bild på canvasen.

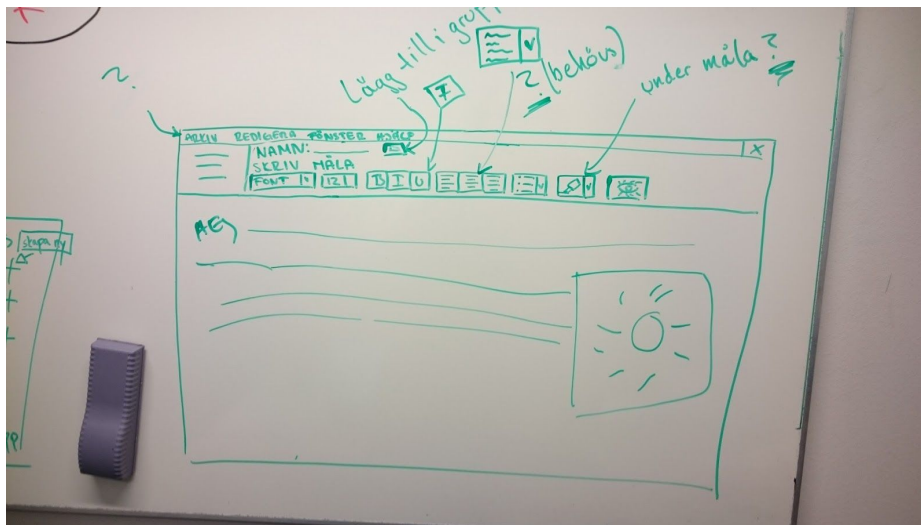
Ribbon - en panel som innehåller knappar som gör programmets funktioner lättillgängliga.

Module tabs - knappar som gör det möjligt att visa flera moduler på samma yta, en åt gången.

2 Requirements

2.1 User interface Sketches, drawings and explanations of the application user interface

Alla verktyg och funktioner som kommer att finnas i programmet visas med hjälp av en eller flera ribbons med hjälp av module tabs. Man anger även namn på anteckningen och taggar till anteckningen. Applikationen kommer inte vara lika komplett som Word utan en bantad form med endast de verktyg som vi personligen ansett mest nödvändiga för att kunna skapa anteckningar och kommer att delas upp i tabbar för olika typer av funktionalitet. Det finns olika "modes" som man kan gå in i via module tabs, en för allmän texthantering och hantering av alla typer av objekt, samt en för målning. En meny-ikon till vänster av ribbon som öppnar en 'collapsible panel' där man kan söka efter anteckningar eller taggar, se taggar i ett tagg-cloud och öppna taggar för att se de anteckningar som har den taggen.



- Flytta målning
- Ta bort målning
- Kopiera målning
- Klistra in målning

Text

- Skriv text
- Markera text
- Markera ord
- Ändra till bold
- Ändra till kursiv
- Ändra till understruken
- Ändra till genomstruken
- Ändra font
- Ändra storlek
- Ändra färg
- Ta bort text
- Flytta text
- Stryka över text

Table:

- Skapa tabell
- Ta bort tabell
- Lägg till rad ovan
- Lägg till rad under
- Lägg till kolumn vänster
- Lägg till kolumn höger
- Ta bort rad
- Ta bort kolumn
- Skriv i tabell
- Flytta tabell

Medium Priority

Formel:

- Ändra till "MatteMode"
- Skriv power/^
- Skriv sqrt
- Skriv pi
- Skriv //
- Skriv index/_
- Överstryka formeltext
- Gå ur "MatteMode"

Delning

- Dela en anteckning

Image:

- Roter bild
- Klipp ut bild

Painting:

- Roter målning
- Klipp ut målning

Low Priority

Soundclip

- Lägg till ljudklipp (lokal mp3)/Alternate flow: länk (spotify/youtube?)
- Ta bort -"
- Flytta (ikonen för) ljudklipp

Animation:

- Lägga till animation
- Ta bort -"
- Flytta Animation
- Söka efter animation

Kalender:

- Öppna kalender
- Byta månad

- Öppna anteckning genom kalender
- Koppla anteckning till datum
- Ta bort anteckning från datum

2.3 Non-functional requirements

2.3.1 Usability

As previously mentioned, the target audience for FabNotes are students with a certain degree of computer skills. Although the design is meant to be very user friendly, this does not mean that a user without any sort of computer skills will be able to maneuver through and use the application with ease.

2.3.2 Performance

The application should feel very responsive and be running smoothly in every action and use case.

2.3.3 Supportability

The application is supported and can be run with any OS system that supports Java, for example Windows, macOS and Linux.

2.3.4 Implementation

Due to the fact that the application is developed in Java, no installation will be necessary. The application will be runnable as soon as it is downloaded.

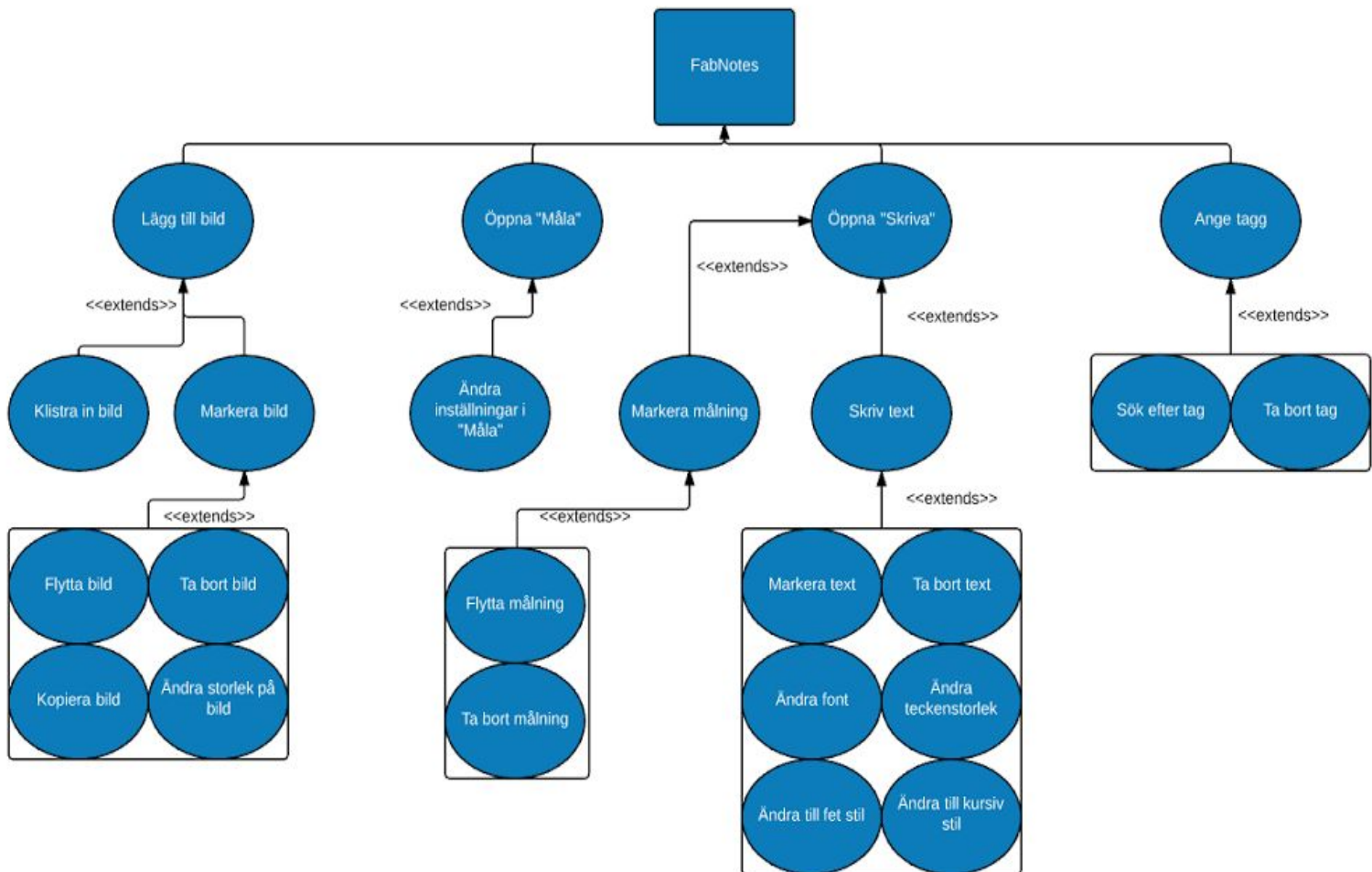
Appendix

Contents

1. Case UML Diagram.....	11
2. Use Case	
Texts.....	13
2.1 Ange tagg/Tagga dokument.....	15
2.2 Dela anteckning.....	16
2.3 Flytta bild.....	17
2.4 Flytta målning.....	18
2.5 Flytta tabell.....	19
2.6 Flytta text.....	20
2.7 Gå ur matematikläge.....	21
2.8 Klipp ut bild.....	22
2.9 Klipp ut målning.....	23
2.10 Klistra in bild.....	24
2.11 Kopiera målning.....	25
2.12 Lägg till kolumn till höger.....	26
2.13 Lägg till kolumn till vänster.....	27
2.14 Lägg till rad ovan.....	28
2.15 Lägg till rad under.....	29
2.16 Lägg till bild.....	30
2.17 Markera bild i anteckning.....	31
2.18 Markera text.....	32
2.19 Roter bild.....	34
2.20 Roter målning.....	35
2.21 Skapa tabell.....	36
2.22 Skriv i tabell	37
2.23 Framkalla formel/symbol.....	38
2.24 Skriv text.....	39
2.25 Stryka över text.....	40
2.26 Sök efter tagg.....	41
2.27 Ta bort bild.....	42
2.28 Ta bort kolumn.....	44
2.29 Ta bort målning.....	45
2.30 Ta bort rad.....	46
2.31 Ta bort tabell.....	47
2.32 Ta bort tagg.....	48

2.33 Ta bort text.....	49
2.34 Ändra målningsinställningar.....	50
2.35 Ändra font.....	52
2.36 Ändra teckenfärg.....	53
2.37 Ändra storlek på bild.....	54
2.38 Ändra teckenstorlek.....	55
2.39 Ändra till bold.....	56
2.40 Ändra till genomstruket.....	58
2.41 Ändra till kursiv.....	59
2.42 Ändra till understruket.....	60
2.43 Ändra till "MatteMode".....	61
2.44 Öppna tagg-grupp.....	62
3. Domain Model.....	63
4. Class Responsibilities.....	64

1. Case UML Diagram



2. Use case texts

List of use case texts in alphabetical order

Svart text = implementerat use case.

Röd text = ej implementerat use case.

Blå text = implementerad funktionalitet ej enligt use case.

- 2.1 Ange tagg
- 2.2 Dela en anteckning
- 2.3 Flytta bild
- 2.4 Flytta målning
- 2.5 Flytta tabell
- 2.6 Flytta text
- 2.7 Gå ur "Mattemode"
- 2.8 Klipp ut bild
- 2.9 Klipp ut målning
- 2.10 Klistra in bild
- 2.11 Kopiera målning
- 2.12 Lägg till kolumn höger
- 2.13 Lägg till kolumn vänster
- 2.14 Lägg till rad ovan
- 2.15 Lägg till rad under
- 2.16 Lägg till bild
- 2.17 Markera bild
- 2.18 Markera text
- 2.19 Roterar bild
- 2.20 Roterar målning
- 2.21 Skapa tabell
- 2.22 Skriv i tabell
- 2.23 Framkalla formel/symbol
- 2.24 Skriv text
- 2.25 Stryka över text
- 2.26 Sök efter tagg
- 2.27 Ta bort bild
- 2.28 Ta bort kolumn
- 2.29 Ta bort målning
- 2.30 Ta bort rad
- 2.31 Ta bort tabell
- 2.32 Ta bort tagg

- 2.33 Ta bort text
- 2.34 Ändra målningsinställningar
- 2.35 Ändra font
- 2.36 Ändra teckenfärg
- 2.37 Ändra storlek på bild
- 2.38 Ändra teckenstorlek
- 2.39 Ändra till bold
- 2.40 Ändra till genomstruken
- 2.41 Ändra till kursiv
- 2.42 Ändra till understruken
- 2.43 Ändra till "MatteMode"
- 2.44 Öppna tagg-grup

2.1 Use case: Ange tagg/Tagga dokument

Summary: Användaren taggar dokument i syfte att gruppera efter kategori

Priority: High

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Skriver i "tagg"-fältet	yller i med förslag på tidigare taggar
2	trycker enter för att ange tagg	sätter dokumentet till den tagg-gruppen i filhanteraren
3		Sätter taggen som en modul i textfältet

2.2 Use case: Dela anteckning

Summary: Användaren vill dela sin anteckning med andra. Programmet kommer att lägga upp anteckningen på google drive och sedan förse användaren med en länk till platsen.

Priority: Medium

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	användaren klickar på dela-knappen	
2		visar ett log in-fönster för att komma åt sitt google-drive
3	loggar in	
4		loggar in på google-drive och lägger upp anteckningen
5		visar länken till den plats dokumentet ligger på

2.3 Use case: Flytta bild

Summary: Användaren flyttar bilden runt i anteckningen med hjälp av musen

Priority: Hög

Extends: Markera bild

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	klickar på önskad bild och håller nedtryckt	
2		markerar bilden
3	flyttar musen till ny plats i dokumentet	
4		flyttar bilden till musens plats i anteckningen
5	släpper musklicket	
6		fäster bilden på platsen

2.4 Use case: Flytta Målning

Summary: Låter användaren flytta en målning

Priority: Hög

Extends: Markera Målning

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal Flow:

	Actor	System
1	Drar i bilden	
2		Bilden som man drar i följer med muspekaren
3	Släpper bilden	
4		Bilden får sin nya position

2.5 Use case: Flytta tabell

Summary: Användaren flyttar tabellen någon annanstans i anteckningen

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Högerklickar på tabellen	
2		Visar lista med valmöjligheter
3	Väljer "Flytta tabell"	
4		Gör det möjligt att dra runt tabellen eller flytta med piltangenter
5	Drar tabellen med musen eller piltangenter	
6		Placerar tabell på nya X-och Y koordinater

2.6 Use case: Flytta text

Summary: Användaren vill flytta ett textstycke i anteckningen

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Klickar och håller inne på text, sedan drar muspekaren över anteckningen	Textstycke följer med muspekare över dokument

2.7 Use case: Gå ur matematikläge

Summary: Användaren klickar på infoga (eller knappen för det i vår toolbaren för text) och väljer alternativet “Gå ur matematikläge”

Priority: Medium

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Vänsterklicka på “Infoga”	
2		Visar menyn för “Infoga”
3	Väljer alternativet “Gå ur matematikläge”	
4		Återgår till normalt textläge

Alternate flow

Flow 2 (add heading)

	Actor	System
2.1	Vänsterklickar på knappen för “Matematikläge”	
2.2		Återgår till normalt textläge

2.8 Use case: Klipp ut bild

Summary: användare vill ta bort bilden från anteckningen men inte förlora bilden

Priority: Medium

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	högerklickar på önskad bild	
2		visar alternativ menyn
3	klickar på 'klipp ut'	
4		tar bort bilden från anteckningen men sparar den

2.9 Use case: Klipp ut målning

Summary: Låter användaren klippa ut en målning

Priority: Medium

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Klicka på klipp ut i högerklicks menyn	
2		Målningen klipps ut

2.10 Use case: Klistra in bild

Summary: Användaren vill klistra in en kopierad bild i anteckningen

Priority: Hög

Extends:

Includes: Kopiera bild

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	kopierar bilden	
2	höger-klickar på önskad plats i anteckningen	
3		markera platsen med markören
4		visar alternativ menyn
5	klickar på 'klistra in'	
6		visar den kopierade bilden på markörens plats

2.11 Use case: Kopiera Målning

Summary: Låter användaren kopiera en målning

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Klicka på kopiera i högerklicks menyn	
2		Målning kopieras

2.12 Use case: Lägg till kolumn till höger

Summary: Användaren högerklickar på tabellen och väljer alternativet “Lägg till kolumn till höger”.

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Högerklickar på en tabell	
2		Visar lista med valmöjligheter
3	Klickar på “Lägg till kolumn till höger”	
4		Lägger till en kolumn till höger i tabellen

2.13 Use case: Lägg till kolumn till vänster

Summary: Användaren högerklickar på tabellen och väljer alternativet “Lägg till kolumn till vänster”.

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Högerklickar på en tabell	
2		Visar lista med valmöjligheter
3	Klickar på “Lägg till kolumn till vänster”	
4		Lägger till en kolumn till vänster i tabellen

2.14 Use case: Lägg till rad ovan

Summary: Användaren högerklickar på tabellen och väljer alternativet “Lägg till rad ovan”

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Högerklickar på en tabell	
2		Visar lista med valmöjligheter
3	Klickar på “Lägg till rad ovan”	
4		Lägger till en rad ovan raden som högerklickades

4.15 Use case: Lägg till rad under

Summary: Användaren högerklickar på tabellen och väljer alternativet “Lägg till rad under”

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Högerklickar på en tabell	
2		Visar lista med valmöjligheter
3	Klickar på “Lägg till rad under”	
4		Lägger till en rad under raden användaren högerklickade på

2.16 Use case: Lägg till bild

Summary: användaren infogar in en bild i anteckningen

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Klickar på fliken bild	
2	Klickar på infoga bild ikonen	
3		Visar filhanterare för att leta fram bild
4	Letar fram önskad bild	
5	Markerar önskad bild	
6	Öppnar önskad bild	
7		Visar önskad bild i anteckningen där anteckning var senast markerad

2.17 Use case: Markera bild i anteckning

Summary: användaren väljer och klickar på en bild i anteckningen

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	klickar på önskad bild	
2		markerar bilden med blå kanter och lätt blå skuggning

2.18 Use case: Markera text

Summary: användare markerar hela rader eller stycken av text

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	vänster-klickar och håller i en text och drar musen	
2		skuggar texten från första klicket med blå färg
3		skuggar alla rader av text tills musen släpps.

Alternate flow

2

	Actor	System
2.1	håller ner shift och flyttar markören med piltangenterna	
2.2		skuggar efter markören med blå färg
2.3		

Alternate flow

3

	Actor	System
3.1	håller ner shit+ctrl och flyttar markören med piltangenterna	
3.2		hoppas hela ord för varje tryckning av en piltangent
3.3		skuggar efter markören med blå färg

2.19 Use case: Roterar bild

Summary: Användare roterar på önskad bild

Priority: Medium

Extends:

Includes: Markera bild

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	klickar på önskad bild	
2		markera bilden
3	klickar på höger/vänster rotera knapp i verktygsfältet	
4		roterar bilden 25 grader höger/vänster

2.20 Use case: Roterar Målning

Summary: Låter användaren rotera en målning

Priority: Medium

Extends: Markera målning

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow:

	Actor	System
1	klickar på höger/vänster rotera knapp i verktygsfältet	
2		roterar aktiv bild 45 grader höger/vänster

2.21 Use case: Skapa tabell

Summary: Användaren skapar en tabell genom att klicka på tabellknappen och väljer storlek

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Klickar på tabellknappen	
2		Visar ett fönster med dynamiska storlekar på tabellen
3	Drar musen och över bilden och väljer storlek	
4		Skapar en tabell av angedd storlek i anteckningen

2.22 Use case: Skriv i tabell

Summary: Användaren vänsterklickar på en ruta i en tabell och kan därmed skriva i den

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Vänsterklickar i en ruta i en tabell	
2		Flyttar skrivpekaren in i tabellen och gör att man skriver därifrån

2.23 Use case: Framkalla formel/symbol

Summary: Användaren skriver in text som matchar en formel/tecken och programmet byter texten till denna formel

Priority: Medium

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Skriver in t ex “pi”	
2		Byter ut “pi” mot symbolen för pi

2.24 Use case: Skriv text

Summary: användare vill införa text i sin anteckning

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	klickar på önskad plats i anteckningen	
2		markerar platsen med markören
3	skriver med hjälp av tangenterna	
4		visar det användaren skriver

2.25 Use case: Stryka över text

Summary: Användaren vill stryka över skriven text med överstrykningspenna

Priority: Hög

Extends: Markera text

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Har markerat text och trycker på "överstryka" knappen	Sätter textbakgrunden till angiven färg på överstrykningspenna

2.26 Use case: Sök efter tagg

Summary: Användaren vill söka efter en tagg i filhanteraren

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Skriver i sökrutan	Visar i tag cloudet de taggar som passar bäst överrens med söksträngen

2.27 Use case: Ta bort bild

Summary: Användaren tar bort bilden från anteckningen

Priority: Hög

Extends:

Includes: Markera bild

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	högerklickar på bilden	
2		öppna högerklicksmenyn
3	klickar på "ta bort"	
4		tar bort bilden från anteckningen

Alternate flow

2

	Actor	System
2.1	klickar på bilden	
2.2		markerar bilden med blå skuggning
2.3	trycker på bakåt tangent	
2.4		tar bort bild från anteckning

Alternate flow

3

	Actor	System
3.1	klickar på ångra knapp	
3.2		tar bort bilden från anteckningen

2.28 Use case: Ta bort kolumn

Summary: Användaren tar bort en kolumn genom att högerklicka på en kolumn och väljer "Ta bort kolumn".

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Högerklickar på en kolumn i en tabell	
2		Visar en lista av valmöjligheter
3	Väljer alternativet "Ta bort kolumn"	
4		Raderar kolumnen från tabellen

2.29 Use case: Ta Bort Målning

Summary: Låter användaren ta bort en målning

Priority: Hög

Extends: Markera målning

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal Flow:

	Actor	System
1	Klickar på 'delete'	
2		Den aktiva bilden försvinner

2.30 Use case: Ta bort rad

Summary: Användaren tar bort en rad genom att högerklicka på en rad och väljer “Ta bort rad”.

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Högerklickar på en rad i en tabell	
2		Visar en lista av valmöjligheter
3	Väljer alternativet “Ta bort rad”	
4		Raderar vald rad

2.31 Use case: Ta bort tabell

Summary: Användaren tar bort tabellen genom att högerklicka på tabellen och väljer “Ta bort tabell”.

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Högerklickar på en tabell	
2		Visar en lista av valmöjligheter
3	Väljer alternativet “Ta bort tabell”	
4		Raderar tabellen från anteckningen

2.32 Use case: Ta bort tagg

Summary: Ta bort en tagg från dokumentet

Priority: Hög

Extends: Ange tagg

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Högerklickar taggmodul	Visar alternativ "ta bort tagg"
2	Klickar "ta bort tagg"	Taggen tas bort från dokumentet

Alternate flow

Flow 2 (add heading)

	Actor	System
2.1	trycker backspace precis vid taggmodul	Tar bort tagg från dokumentet

2.33 Use case: Ta bort text

Summary: Användaren vill ta bort skriven text

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Trycker på backspace med textmarkör till höger om text	Tar bort text

Alternate flow

Flow 2 (add heading)

	Actor	System
2.1	Trycker på delete med textmarkör till vänster om text	Tar bort text

Flow 2.2 (add heading)

	Actor	System
2.2.1	Trycker på backspace, delete, space eller tecken med markerad text	Tar bort markerad text

2.34 Use case: Ändra Målningsinställningar

Summary: Låter användaren ändra sina målninginställningar

Priority: Hög

Extends: Öppna Måla

Participators: Aktuell användare

Alternate flow

Flow 1 Byt pensel

	Actor	System
1.1	Klickar på en pensel i verktygspanelen	
1.2		Den tidigare valda penseln slutar vara intryckt och den nya blir intryckt samt vald som aktiv

Flow 2 Ändra färg

	Actor	System
2.1	Klickar på färgpaletten	
2.2		Färgpaletten poppar fram
2.3	Väljer en färg genom att klicka på en specifik färg	
2.4		Tidigare färg slutar vara intryckt och ny färg blir intryckt
2.5	Klickar utanför paletten	
		Paletten försvinner

Flow 3 Ändra penselstorlek

	Actor	System
3.1	Skriver in ett nummer, eller använder en spinner bredvid, för att ändra Storleken på penseln	
3.2		Den aktiva penseln ändrar storlek

2.35 Use case: Ändra font

Summary: Ändrar font på antingen markerad text eller på text som skrivs ut härafter

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Klickar på font menyn	
2		En lista med alla systemets installerade font syns
3	Klickar på en font	
4		Fonten väljs och listan försvinner

2.36 Use case: Ändra Teckenfärg

Summary: Låter användaren ändra teckenfärg för redan markerad text eller text som skrivs härfter

Priority: Medium

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Klickar på palett ikonen	
2		En färgpalett poppar upp
3	Klickar på ett färgalternativ	
4		Färgen väljs

2.37 Use case: Ändra storlek på bild

Summary: användaren ändrar på storleken på bilden genom att dra i kanterna

Priority: Hög

Extends:

Includes: Markera bild i anteckningen

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	klickar på bilden	
2		markera bilden med blå linjer och lätt blå skuggning
3	drar i en kant	
4		anpassar bilden efter panelens nya storlek
5	släpper kant	

2.38 Use case: Ändra Teckenstorlek

Summary: Ändrar storlek på antingen markerad text eller på text som skrivs ut härafter

Priority: Hög

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Klickar på storlekmenyn	
2		En lista med flera storleksalternativ visas,
3	Klickar på ett alternativ	
4		Storleken väljs och listan försvinner

Alternate flow:

	Actor	System
1.1	Klickar på en TextField, som visar aktuell storlek, och skriver in en siffra	
1.2		Storleken ändras till det värde som skrevs in

2.39 Use case: Ändra till bold

Summary: Användaren vill ändra stilen på texten till fet

Priority: Hög

Extends:

Includes: Markera text

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	klickar på fet stil ikonen	
2		text som skrivs visas nu i fet stil

Alternative flow

2

	Actor	System
2.1	markerar text	
2.2	klickar på fet stil ikonen	
2.3		ändrar den markerade texten till fet stil

Alternate flow

3

	Actor	System
3.1	markerar ord	
3.2	klickar på fet stil ikonen	

3.3		ändrar det markerade ordet till fet stil
-----	--	--

2.40 Use case: Ändra till genomstruket

Summary: Användaren vill ändra göra en genomstrukning i sin text

Priority: Hög

Extends:

Includes: Markera text

Participators: Aktuella användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	klickar på genomstruket ikonen	
2		ikonen trycks in
3	skriver	
4		texten visas med genomstrukning

Alternate flow

2

	Actor	System
2.1	markera text	
2.2	klickar på genomstruket ikonen	
2.3		gör en genomstrukning i texten

2.41 Use case: Ändra till kursiv

Summary: Användaren vill ändra sin text till kursiv stil

Priority: Hög

Extends:

Includes: Markera text

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	klickar på kursiv ikonen	
2		ikonen trycks in
3	skriver	
4		texten visas i kursiv stil

Alternate flow

2

	Actor	System
2.1	markera text	
2.2	klickar på kursiv ikonen	
2.3		ändrar stilen på text till kursiv

2.42 Use case: Ändra till understruket

Summary: Användaren vill stryka under sin text

Priority: Hög

Extends:

Includes: Markera text

Participants: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	klickar på understruket ikonen	
2		ikonen trycks in
3	skriver	
4		texten visas med understrykning

Alternate flow

2

	Actor	System
2.1	markera text	
2.2	klickar på understruket ikonen	
2.3		texten stryks under

2.43 Use case: Ändra till “MatteMode”

Summary: Användaren klickar på infoga (eller knappen för det i vår texttribbon) och väljer alternativet “Byt till MatteMode”

Priority: Medium

Extends:

Includes:

Participators: Aktuell Användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Vänsterklicka på “Infoga”	
2		Visar infogamenyn
3	Väljer alternativet “Byt till matematikläge”	
4		Byter till matematikläge

Flow 2 (add heading)

	Actor	System
2.1	Vänsterklickar på knappen för “Matematikläge”	
2.2		Byter till matematikläge

2.44 Use Case: Öppna tagg-grupp

Summary: Visa alla dokument som har en viss tagg. Alla taggar visas i ett tagcloud i filhanteraren.

Priority: Hög

Extends:

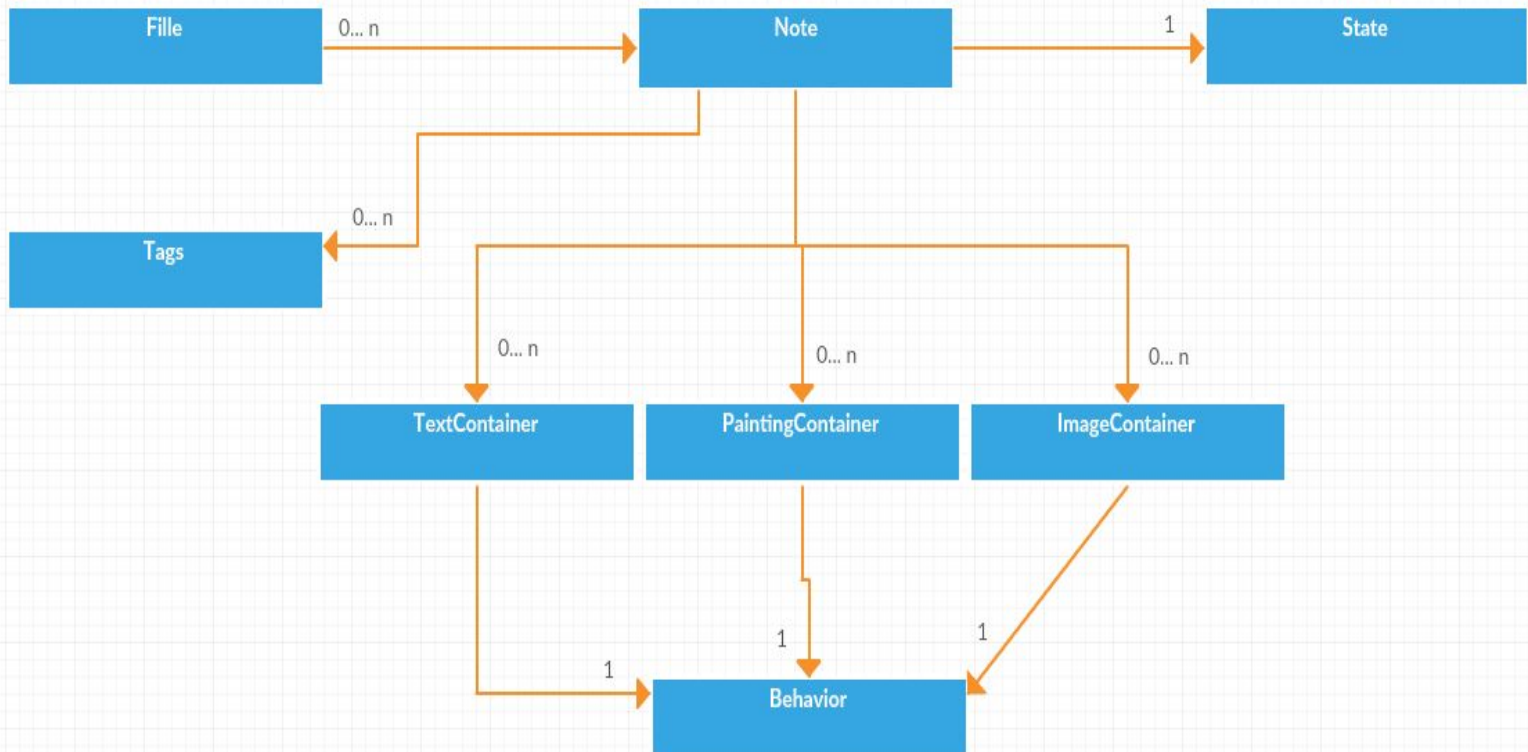
Includes:

Participators: Aktuell användare

Normal flow of events

	Actor	System
1	Trycker på taggmodul i filhanteraren	Visar samtliga anteckningar med den taggen
2		Visar taggmodulen som intryckt
3	Trycker på ytterligare en tagg	Visar de anteckningar som har båda taggar (AND-logik)
4	Trycker på en redan i tryckt tagg	Visar inte längre de anteckningar som går under den taggen
5		Visar taggen som "vanligt"

3. Domain Model



4. *Class responsibilities*

Note: Denna klass representerar canvasen som användaren kommer föra sina anteckningar i. Note håller i alla objekt som skapas.

Fille (FileHandler i kod): Applikationens filhanterare där användaren kan se och söka på anteckningar, samt se vilka taggar som finns kopplade till anteckningar.

State: Beroende på vilken state en Note håller så kommer den göra olika funktioner tillgängliga, till exempel att måla eller skriva. Detta påverkar även hur olika typer av objekt hanteras, t ex om man kan markera och flytta en bild eller om man målar över den.

Tags: Klasserna som involverar taggar håller i dessa och gör det möjligt att lägga till och ta bort dessa nyckelord för anteckningar. Om man "taggar" en anteckning med ett nyckelord kan man sedan enkelt hitta anteckningen genom att söka på taggen.

TextContainer: Utgör textobjekt i en Note.

PaintingContainer: Utgör målningar i en Note.

ImageContainer: Utgör bilder i en Note.

Behavior: Olika objekt behöver olika beteenden beroende på vilken State som en Note befinner sig i, t ex bilder ska kunna förstöras och förminskas men målningar ska detta inte fungera för, därför möjliggörs detta genom Behaviors.