Dokumentenhistorie / UC-Lifecycle

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ver-sion | Aktivität | Autor | Datum | Folgeaktion/  Ergebnis |
| 0.1 | Initiale Erstellung | J. Leßner | 10.11.2020 | Review FH |
| 0.2 | Initiale Erstellung, Orientierung an der dem UseCase UC-001 | L.Hoffmann | 12.11.2020 | Neuer Use Case UC-002 |
| 0.3 | Review | J. Leßner | 15.11.2020 | Review FH |
| 0.4 | Angaben zur grafischen Darstellung der Änderungsverfolgung | T. Stranghöner  N. Maßmann | 16.11.2020 | Review Leßner |
| 0.5 | Entfernen von Redundanzen und Widersprüchen. Wunschanpassung der Gliederung | T. Stranghöner  N. Maßmann | 17.11.2020 | Interne Besprechung |
| 0.6 | Review, Redundanzen entfernt, Formulierungen und Begriffe vereinheitlicht. | J. Leßner | 20.11.2020 | Review Niemann, Dück |

Anforderungsspezifikation:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **UC-009** | | **Schritt verschieben** | |
| **Beschreibung** | | Der Anwender kann per Drag & Drop einen neuen Schritt im Diagramm verschieben | |
| **Akteur€** | | USER | Anwender von Specman (keine bestimmte Rolle) |
| **Auslöser,**  **Vorbedingung** | | Der Anwender möchte im Diagramm per Drag & Drop einenSchritt verschieben | |
| **Resultat€,**  **Nachbedingung** | | Der Schritt wurde im Diagramm verschoben. Die Schritte wurden neu nummeriert. | |
| **Nr.** | **Beteiligte** | **Normaler Ablauf:** | |
|  | - | Drag & Drop einleiten | |
|  | USER | Der USER nimmt einen Linksklick auf die Schrittnummer des zu verschiebenden Schrittes vor, hält den Mausknopf gedrückt und bewegt die Maus von der Schrittnummer weg. | |
|  | SYSTEM | Das System ändert den Mauszeiger auf ein Icon entsprechend des zu verschiebenden Schrittes. | |
|  |  | 1. Gelöschter Schritt oder Quellschritt einer Verschiebung | |
|  | - | Dragging | |
|  | USER | Der User bewegt die Maus mit weiterhin gedrücktem Mausknopf über das Diagramm | |
|  | SYSTEM | Das System prüft, ob sich der Mauszeiger an einer Position befindet, die es erlauben würde, den in 1.1 ausgewählten Schritt zu platzieren. Folgende Platzierungen sind valide (exakt analog UC-008):   * Maus über dem Textbereich eines Schrittes  Neuer Schritt als Folgeschritt * Maus über dem letzten Textbereich in den unteren 10 Pixeln einer Subsequenz, Whileschleife, If-Else-, If-, oder Caseschritt   Neuer Schritt nach der Subsequenz, Whileschleife, If-Else-, If-, oder Caseschritt * Maus über dem Überschriftbereich einer Subsequenz  Neuer Schritt als erster Schritt der Sequenz * Maus über Schleifenkopf  Neuer Schritt als erster Schritt der Schleifensequenz * Maus über If-, Else-, oder Case-Bedingung  Neuer Schritt als erster Schritt der Bedingungssequenz * Maus am oberen Rand der Hauptsequenz des Diagramms  Neuer Schritt als erster Schritt des Diagramms   Das System berücksichtigt dabei grundsätzlich keine Platzierung, mit dem der neuer Schritt ein Unterschritt eines bereits als gelöscht markierten Schritts würde. Auch eine Platzierung des Schritts auf sich selbst ist unzulässig. | |
|  | SYSTEM | Erkennt das System eine gültige Platzierungsmöglichkeit, zeigt es eine graue Markierung an der Schrittgrenze an, an welcher der neue Schritt platziert würde. Die Markierung wird oberhalb der Schrittgrenze angezeigt, wenn der neue Schritt in derselben Sequenz (Subsequenz,Schleife, If-, If-Else-, Caseschritt) hinzugefügt wird.  Soll der Schritt außerhalb der Sequenz hinzugefügt werden, wird die Markierung unterhalb der Schrittgrenze angezeigt. | |
|  | - | Drop | |
|  | USER | Möchte der User den Dragging-Vorgang beenden, lässt er den Mausbutton wieder los. | |
|  |  | 1. Keine Platzierungmarke zum Zeitpunkt des Drop | |
|  | SYSTEM | Das System platziert den Schritt an der Platzierungsmarke.  Ist die Änderungsverfolg abgeschaltet, entfernt das System den Schritt von seiner ursprünglichen Position.  Ist die Änderungsverfolgung eingeschaltet, wird zwischen folgenden Änderungen unterschieden: | |
| 3.3.1 | System | Wurde ein Schritt verschoben, der weder als neu noch als verschoben markiert ist, entfernt das System den Schritt an einer ursprünglichen Position und fügt dort stattdessen einen Quellschritt ein, der die ursprüngliche Nummer des verschobenen Schrittes erhält. Die Schrittnummer des Zielschrittes wird links neben der durchgestrichenen Nummer des Quellschrittes darstellt. Zusätzlich zeigt ein Pfeil von der Schrittnummer des Quellschrittes auf die Schrittnummer des Zielschrittes und die Schrittnummern werden hellgelb (RGB (255, 255, 153)) hinterlegt. Des Weiteren wird an der ursprünglichen Schrittposition ein Verweis auf den verschobenen Schritt gegeben. Der Quellschritt hat keinen Text, bekommt einen hellgelben (RGB(255,255,153)) Hintergrund und die Schritthöhe wird auf die Größe der Schrittnummer begrenzt. Außerdem wird rechts neben der durchgestrichenen Nummer des Quellschrittes die Nummer des Zielschrittes dargestellt. Zwischen den beiden Schrittnummern befindet sich ein Pfeil, der von links nach rechts zeigt. Die Hintergrundfarbe der Schrittnummern ist schwarz (RGB(0,0,0)) und die Schriftfarbe ist grau (RGB(166,166,166)). | |
| 3.3.2 | System | Ist der Schritt bereits als verschoben markiert, entfernt das System den Schritt von seiner ursprünglichen Position Das System fügt keine zusätzlichen Quellschritt ein, sondern aktualisiert lediglich an Ziel- und Quellschritt die gegenseitigen Schrittnummer-Referenzen. | |
| 3.3.3 | System | Ist der Schritt als neu markiert,, entfernt das System den Schritt von seiner ursprünglichen Position. | |
| 3.4 | SYSTEM | Das System nummeriert die Schritte entsprechend neu durch. | |
| 3.5 | SYSTEM | Das System entfernt die Platzierungsmarke und stellt den Original-Mauszeiger wieder her. | |
| 3.6 | SYSTEM | Das System nimmt die Verschiebung des Schritts in die Undo-Liste auf. Bis zur nächsten Speicherung kann der User den Vorgang über den Menüpunkt **Datei  Undo** bzw. **Strg+Z** wieder rückgängig machen. | |
| **Nr.** |  | Alternativer Ablauf / Ausnahmebehandlung: | |
| 1.3 |  | 1. Gelöschter Schritt oder Quellschritt einer Verschiebung | |
| 1.3.1 | SYSTEM | Das System ändert den Mauszeiger auf ein Verboten-Symbol. Es erfolgen keine weiteren Prüfungen auf Platzierbarkeit. Weiter bei 3.2. | |
| 3.2 |  | 1. Keine Platzierungmarke zum Zeitpunkt des Drop | |
| 3.2.1 | SYSTEM | Das System stellt den Original-Mauszeiger wieder her.  Der Schritt wird nicht innerhalb des Diagramms verschoben. | |
| **Geschäftsregeln** | |  | |
| **Nicht funktionale Anforderungen** | |  | |
| **Offene Punkte** | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Issue**  ***Antwort*** | **Prio  (1=hoch.. 3)** | **Status**  **(offen|erl.)** | |  |  |  | | |
| **Bemerkungen** | |  | |
| **Testfälle** | |  | |
| **Design-Anmerkungen** | | Die Platzierungsmarke lässt sich vmtl. am besten über ein halbdurchsichtiges Rechteck auf einer sog. Glasspane realisieren. | |