Spécifier le comportement d’une station

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Système** | Application RecyclApp | | |
| **Acteurs** | Le concepteur | | |
| **Parties prenantes et intérêts** | Le concepteur : Pour chaque station, le concepteur peut définir un nom, une description, un nombre de sorties et une matrice de récupération spécifiant pour chaque produit en entrée le pourcentage qui se retrouve à chacune des sorties. | | |
| **Préconditions** | Il doit y avoir une station pour y modifier son comportement. | | |
| **Garanties en cas de succès** | Les modifications apportées doivent être visibles par l'utilisateur. | | |
| Scénario principal |  | Utilisateurs | Système |
| 1 | Le concepteur sélectionne une station. |  |
| 2 |  | Le système ouvre une fenêtre affichant les informations de la station. |
| 3 | Le concepteur modifie un ou plusieurs paramètres de la station. |  |
| 4 | Le concepteur appuie sur un bouton "Appliquer" ou "OK". |  |
| 5 |  | Le système vérifie que les nouveaux paramètres sont valides. |
| 6 |  | Le système enregistre les nouveaux paramètres. |
| Scénario alternatif | 1 | Le concepteur sélectionne une station. |  |
| 2 |  | Le système ouvre une fenêtre affichant les informations de la station. |
| 3 | Le concepteur modifie un ou plusieurs paramètres de la station. |  |
| 4 | Le concepteur appuie sur le bouton "Annuler". |  |
| 5 |  | Le système ferme la fenêtre sont enregistrer les nouveaux paramètres. |

Enregistrer le travail

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Système** | Application RecyclApp | | |
| **Acteurs** | Le concepteur | | |
| **Parties prenantes et intérêts** | Le concepteur : Le concepteur peut enregistrer les modifications qu'il a effectuées pour les récupérer plus tard. | | |
| **Garanties en cas de succès** | Les modifications sont enregistrées à l'intérieur d'un fichier. | | |
| Scénario principal |  | Utilisateurs | Système |
| 1 | Le concepteur effectue des modifications. |  |
| 2 | Le concepteur appuie sur le bouton pour enregistrer son travail. |  |
| 3 | Le concepteur choisie un nom de fichier. |  |
| 4 |  | Le système enregistre toutes les modifications dans un fichier du nom entré. |
| Scénario alternatif | 1 | Le concepteur effectue des modifications. |  |
| 2 | Le concepteur appuie sur le bouton pour enregistrer son travail. |  |
| 3 | Le concepteur choisie un fichier à remplacer. |  |
| 4 |  | L'ancien fichier est effacé et les modifications sont enregistrer dans un fichier du même nom. |

Définir la distance entre deux points

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Système** | Application RecyclApp | | |
| **Acteurs** | Le concepteur | | |
| **Parties prenantes et intérêts** | Le concepteur : Le concepteur peut définir la distance en mètres entre deux points de la grille. | | |
| **Garanties en cas de succès** | La distance entre les objets est mise à jour selon la nouvelle distance. | | |
| Scénario principal |  | Utilisateurs | Système |
| 1 | Le concepteur clique sur le bouton pour modifier la distance entre deux points. |  |
| 2 |  | Le système ouvre une fenêtre pour entrer les paramètres de la grille. |
| 3 | Le concepteur entre les nouveaux paramètres. |  |
| 4 |  | La grille et les objets sont mis à jour. |
| Scénario alternatif | 1 | Le concepteur clique sur le bouton pour modifier la distance entre deux points. |  |
| 2 |  | Le système ouvre une fenêtre pour entrer les paramètres de la grille. |
| 3 | Le concepteur clique sur le bouton pour masquer la grille. |  |
| 4 |  | La grille n'est plus affichée. |

Rendre la grille magnétique

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Système** | Application RecyclApp | | |
| **Acteurs** | Le concepteur | | |
| **Parties prenantes et intérêts** | Le concepteur : L'utilisateur peut appuyer sur un bouton qui va forcer les objets à se positionner sur un point de la grille et non entre deux. | | |
| **Préconditions** | Il faut que la grille soit affichée. | | |
| **Garanties en cas de succès** | Les objets déjà présents sur la grille vont aller sur le point le plus proche, les objets ajoutés par la suite iront automatiquement sur un point. | | |
| Scénario principal |  | Utilisateurs | Système |
| 1 | Le concepteur clique sur le bouton pour rendre la grille magnétique. |  |
| 2 |  | La grille devient magnétique et les objets sont déplacés vers le point le plus proche. |
| Scénario alternatif | 1 | Le concepteur clique sur le bouton pour enlever l'effet de magétisme. |  |
| 2 |  | La grille n'est plus magnétique et les objets restent à la même place. |