

Podsumowanie spotkania odnośnie dokładniejszych wymagań systemu

Scenario Modelling Tool (SMT)

II spotkanie 26.05.

- **Logowanie**

Logowanie i autoryzacja użytkowników jako mniej ważna funkcjonalność. Docelowo w systemie muszą być konta użytkowników, ale nie jest to najważniejsza część systemu. Na tą chwilę do systemu mają dostęp wszystkie osoby zaufane (np. lista scenariuszy dostępna dla wszystkich użytkowników; użytkownik może wybrać scenariusz z listy i go edytować).

- **Wprowadzenie do systemu szkieletu scenariusza**

(możliwe rozwiązanie - gotowy formularz do uzupełnienia z podanymi polami jak w opisie funkcjonalności, raczej bez dodawania nowych pól; cele są mierzalne i na podstawie których można ocenić powodzenie ćwiczenia; role w scenariuszu - można tworzyć nowe, własne role)

- każda rola osobny element informacji później trzeba połączyć z innymi obiektami, zdarzeniami, elementami; lista ról;
- wybór przeznaczenia scenariusza - lista enum z podanymi opcjami z opisu funkcjonalności, można wymyślić jakieś nowe ale raczej się za dużo nie wymyśli
- miejsce i czas akcji - scenariusz jest używany wielokrotnie; opis miejsca i czasu akcji nie ma nic wspólnego z powiązaniem że ktoś naprawdę przyjedzie i będzie ćwiczył; miejsce np. paląca się szkoła; czas - w czasie zajęć lekcyjnych; chodzi o kontekst zdarzenia;
- cały CRUD(L) do scenariusza
- potrzebna historia edycji scenariusza, wersje scenariusza; jeśli ktoś pracuje nad scenariuszem to blokuje dostęp do scenariusza; na jakim poziomie blokowanie? docelowo blokowanie na poziomie pojedynczych pól; na ten moment robimy system gdzie użytkownicy się dogadują kto edytuje (można sobie nawzajem coś popsuć, bez blokowania)

- **Różnica między wątkiem a rozdziałem/fazą/stagem scenariusza**

Wątki - zdarzenia, które dzieją się równolegle, wątki mogą przechodzić między fazami

Rozdział scenariusza - wydzielona część scenariusza, fazy scenariusza się kończą i następują jedna po drugiej, czasami można podzielić scenariusz na dni i ćwiczyć wybrane fazy jednego dnia, a resztę jeszcze innego; pomiędzy fazami może być przerwa żeby coś ocenić; etapy w których sensownie jest przerwać wykonanie ćwiczenia,

- **Wprowadzanie elementów statycznych w postaci opisu obiektów i ich atrybutów**
 - ważne jest tworzenie nowych, własnych obiektów w postaci słowników
 - stworzyć listę obiektów, które mają swoje typy i listę/słownik typów wprowadzić do programu; typy muszą być rozszerzalne; powiązanie wiele do wielu; obiekt może mieć wiele typów; jeśli coś jest np pojazdem można go przemieścić, ale może też być pojazdem straży pożarnej
 - elementy statyczne są przez cały scenariusz,
- **Powiązanie opisu obiektów z opisem dynamicznym (szkieletem scenariusza), ich orkiestracja oraz wypełnienie szkieletu scenariusza zdarzeniami**
 - po prostu zapis np. o 8:30 ma coś się stać, zdarzenia dotyczące obiektów, zmieniają stan obiektów ich atrybutów dynamicznych; zaplanowane zdarzenie - zmiana wartości atrybutu obiektu
 - zdarzenie w czasie ma zerową długość, stan ćwiczenia to czas między jednym zdarzeniem a drugim
 - orkiestracja - harmonogramowanie zdarzeń, umieszczanie zdarzeń na osi czasu, przypisanie czasu
 - pomijamy zdarzenia alternatywne

Zdarzenia/akcje będą dwójakiego typu (oba mogą mieć wpływ na atrybuty obiektów):

1. coś co się dzieje w otoczeniu aktora (np. co ma zauważyć, co jest podgrywane dla niego, co się dowiaduje)
2. zakładane działania samego aktora co on robi

Uzgodnione ograniczenia dla SMT w aktualnie wykonywanej wersji:

1. rezygnujemy z alternatywnych przebiegów scenariusza
2. rezygnujemy z wielowątkowości
3. rezygnujemy z wieloetapowości scenariusza

Jednowariantowy scenariusz w postaci sekwencji zdarzeń

Scenariusz jasno mówi że w minucie takiej i takiej aktor musi podjąć jakąś decyzję. Nasze ćwiczenie sprawdza czy podjął taką decyzję. Nie zastanawiamy się nad konsekwencjami jego działań

- **Zarządzanie słownikami (o strukturze liniowej bądź hierarchicznej) opisującymi powyższe dane (tworzenie i edycja nowych kategorii opisu) np. rodzajów obiektów**

Słownikami powinny na pewno być:

1. role aktorów
2. typy obiektów
3. typy zdarzeń
4. role użytkowników SMT (czyli perspektywy widzenia scenariusza) itd.

- **Przeglądanie (wizualizacja) wprowadzonych danych z podziałem na role**

Forma wizualizacji podobna do konwencji BPMN uporządkowanego na osi czasu, z pasami dla konkretnych aktorów/postaci + jakaś forma wizualizacji stanów obiektów i ich zmian

- **Generowanie raportów dotyczących wymienionych perspektyw**

np. oś czasu na której aktor widzi wydarzenia i ewentualne obiekty, informacje o zmianach stanów obiektów

- **Wymagania niefunkcjonalne**

Zakładamy że system jest webowy; w miarę responsywny - odpowiedź na działanie użytkownika nie powinna być dłuższy niż kilka sekund (max); generowanie raportu do minuty.

Interfejs użytkownika i dane pierwotne systemu mają być po angielsku.