UML 구현 툴 정상 시스템

**시작 조건**

사용자가 팀 스페이스 멤버이고 로그인 상태에서 팀 스페이스 화면에 진입해야함.

**사건의 흐름**

1. 사용자가 팀 스페이스 사이드바에 존재하는 UML 버튼을 선택한다.

2. 시스템이 UML페이지로 이동하여 다이어그램 생성, 편집, 삭제 버튼을 사이드 바에 표시한다.

3. 사용자가 다이어그램 생성을 선택한다.

4. 시스템이 유스 케이스 디이어그램, 상태 기계 다이어그램, 클래스 다이어그램, 순차 다이어그램, 엑티비티 다이어그램을 사이드 바에 표시한다.

5. 사용자가 클래스 다이어그램을 선택한다.

6. 시스템이 다이어그렘 요소인 박스, 화살표, 텍스트를 사이드 바에 표시한다.

7. 사용자가 박스를 선택하고 화면에 박스를 드래그 해서 생성한다.

8. 사용자가 **(7)**을 반복하여 박스를 여러 개 만든다.

9. 사용자가 화살표를 선택하여 만든 박스들을 연결한다.

10. 사용자가 텍스트를 선택하여 만든 박스들 내부에 텍스트를 입력한다.

11. 사용자가 (**4) ~ (10)**을 반복하여 UML을 구현하고 사이드바의 저장 버튼을 눌러서 **(2)**로 이동한다.

12. 사용자가 **(2)**에서 편집을 선택하여 편집할 UML을 선택한다.

13. 사용자가 (**6) ~ (11)**을 반복하여 UML을 편집한다.

14. 사용자가 **(2)**에서 삭제를 선택하여 삭제할 UML을 선택한다.

15. 시스템은 선택된 UML을 삭제한다.

**종료 조건**

사용자가 다른 페이지로 이동하거나 프로그램을 종료한다.

UML 구현 툴 비정상 시스템

**시작 조건**

사용자가 팀 스페이스 멤버이고 로그인 상태에서 팀 스페이스 화면에 진입해야함.

**사건의 흐름**

1. 사용자가 팀 스페이스 사이드바에 존재하는 UML 버튼을 선택한다.

2. 시스템이 UML페이지로 이동하여 다이어그램 생성, 편집, 삭제 버튼을 사이드 바에 표시한다.

3. 사용자가 다이어그램 생성을 선택한다.

4. 시스템이 유스 케이스 디이어그램, 상태 기계 다이어그램, 클래스 다이어그램, 순차 다이어그램, 엑티비티 다이어그램을 사이드 바에 표시한다.

5. 사용자가 클래스 다이어그램을 선택한다.

6. 시스템이 다이어그렘 요소인 박스, 화살표, 텍스트를 사이드 바에 표시한다.

7. 사용자가 박스를 선택하고 화면에 박스를 드래그 해서 생성한다.

8. 사용자가 **(7)**을 반복하여 박스를 여러 개 만든다.

9. 사용자가 텍스트를 선택하여 만든 박스들 내부에 텍스트를 입력한다.

10. 사용자가 해당 시스템이 지원하지 않는 디자인의 텍스트를 입력한다.

11. 시스템은 해당 텍스트를 비정상적인 문자열로 출력한다.

**종료 조건**

사용자가 다른 페이지로 이동하거나 프로그램을 종료한다.