<UML을 Code로 정상 변환 테스트 케이스>

|  |  |
| --- | --- |
| 테스트 케이스 이름 | UML을 Code로 변환 |
| 시작 조건 | 사용자가 팀스페이스 멤버다, 로그인상태에서 팀스페이스 화면에 진입해야 한다, 팀스페이스 사이드바에 있는 UML 페이지를 선택 후에 UML페이지로 진입해야 한다. |
| 사건의 흐름 | 1. 시스템이 UML 화면을 표시한다. UML 사이드바에 저장되어 있는 여러 UML들을 표시한다. 2. 사용자가 저장되어 있는 UML중에서 작성이 완료된 UML을 선택한다. 3. 시스템이 사용자가 선택한 UML로 이동하고 사용자가 선택한 UML화면을 표시한다. 4. 사용자가 UML 화면에서 ‘UML -> Code’을 선택한다. 시스템이 ‘UML -> Code’ 화면으로 이동하고 표시한다. 5. 시스템이 “UML을 Code로 변환하시겠습니까?”라는 알림창을 표시한다. 6. 사용자가 ‘예’를 선택한다. 7. 시스템은 UML을 Code로 변환하는 툴을 호출하여 코드로 변환한다. 시스템이 코드 스크립트 화면으로 이동하여 변환된 코드를 표시한다. 8. “Code 변환이 완료되었습니다” 라는 알림창을 표시한다. |
| 종료 조건 | Code 변환 완료되었다는 알림창이 표시되거나 사용자가 다른 페이지로 이동한다. |

< UML을 Code로 비정상 변환 테스트 케이스 >

|  |  |
| --- | --- |
| 테스트 케이스 이름 | UML을 Code로 변환 |
| 시작 조건 | 사용자가 팀스페이스 멤버다, 로그인상태에서 팀스페이스 화면에 진입해야 한다, 팀스페이스 사이드바에 있는 UML 페이지를 선택 후에 UML페이지로 진입해야 한다. |
| 사건의 흐름 | 1. 시스템이 UML 화면을 표시한다. UML 사이드바에 저장되어 있는 여러 UML들을 표시한다. 2. 사용자가 저장되어 있는 UML중에서 작성이 완료되지 않은 UML을 선택한다. 3. 시스템이 사용자가 선택한 UML로 이동하고 사용자가 선택한 UML화면을 표시한다. 4. 사용자가 UML 화면에서 ‘UML -> Code’을 선택한다. 시스템이 ‘UML -> Code’ 화면으로 이동하고 표시한다. 5. 시스템이 “UML을 Code로 변환하시겠습니까?”라는 알림창을 표시한다. 6. 사용자가 ‘확인’을 누른다. 7. 시스템은 UML을 Code로 변환하는 툴을 호출하지만 UML에 작성이 되다가만 부분이 존재하기 때문에 “코드 변환에 실패하였습니다” 라는 알림창을 표시한다. |
| 종료 조건 | Code 변환 완료되었다는 알림창이 표시되거나 사용자가 다른 페이지로 이동한다. |