팀 스페이스 정상 시스템

**시작 조건**

사용자가 팀 스페이스 멤버이고 로그인 상태에서 팀 스페이스 홈 화면에 진입 해야함.

**사건의 흐름**

1. 사용자가 로그인을 한다..

2. 사용자가 팀 스페이스 홈 화면에 진입한다..

3. 시스템은 홈 화면에 사용자의 팀에서 생성하고 배치한 데이터를 출력한다.

4. 시스템은 사이드 바에 설정, 문서 도구, UML 도구, 그래프 도구, 스케줄 도구를 출력한다.

5. 사용자가 스케줄 도구를 선택한다.

6. 시스템이 스케줄 데이터를 생성한다.

7. 사용자는 스케줄 페이지에서 스케줄 데이터를 설정한다.

8. 사용자는 **5월 23일 ~ 5월 29일** 까지 **소프트웨어 공학 팀 과제 #9 – 시스템 구현**이란 이름으로 스케줄을 생성한다,

9. 사용자는 스케줄 페이지에서 사이드바에 존재하는 뒤로가기를 선택한다.

10. 사용자는 팀 스페이스 홈 화면으로 이동한다..

11. 사용자는 홈 스페이스에 마우스 우클릭을 하여 목록을 출력한다.

13. 사용자는 목록에서 스케줄 배치를 선택한다.

14. 사용자는 **(6) ~ (8)**에서 생성한 스케줄을 홈 화면에 배치한다.

**종료 조건**

사용자가 다른 페이지로 이동하거나 프로그램을 종료한다.

팀 스페이스 비정상 시스템

**시작 조건**

사용자가 팀 스페이스 멤버이고 로그인 상태에서 팀 스페이스 홈 화면에 진입 해야함.

**사건의 흐름**

1. 사용자1가 로그인을 한다.

2. 사용자1가 팀 스페이스 홈 화면에 진입한다..

3. 시스템은 홈 화면에 사용자의 팀에서 생성하고 배치한 데이터를 출력한다.

4. 시스템은 사이드 바에 설정, 문서 도구, UML 도구, 그래프 도구, 스케줄 도구를 출력한다.

5. 사용자1가 스케줄 도구를 선택한다.

7. 사용자1는 스케줄 페이지에서 스케줄 데이터를 설정한다.

8. 사용자는 **5월 23일 ~ 5월 29일** 까지 **소프트웨어 공학 팀 과제 #9** 이름으로 스케줄을 생성한다,

9. 사용자1는 스케줄 페이지에서 사이드바에 존재하는 뒤로가기를 선택한다.

10. 사용자1는 팀 스페이스 홈 화면으로 이동한다..

11. 사용자1는 홈 스페이스에 마우스 우클릭을 하여 목록을 출력한다.

13. 사용자1는 목록에서 스케줄 배치를 선택한다.

14. 사용자1는 **(6) ~ (8)**에서 생성한 스케줄을 홈 화면에 배치한다.

15. 사용자2가 로그인을 한다.

16. 사용자2가 팀 스페이스 홈 화면에 진입한다.

17, 도중에 네트워크 불량으로 오프라인 상태가 된다.

18, 사용자 2는 **(14)**에서 사용자1이 스케줄 데이터를 배치한 위치에 **팀 과제 #8** 문서를 배치한다.

19. 사용자 2의 네트워크 오류가 해결되고 온라인 상태로 변경된다.

20. 시스템은 동일한 위치에 존재하는 데이터로 인해 오류를 발생시킨다.

**종료 조건**

사용자가 다른 페이지로 이동하거나 프로그램을 종료한다.