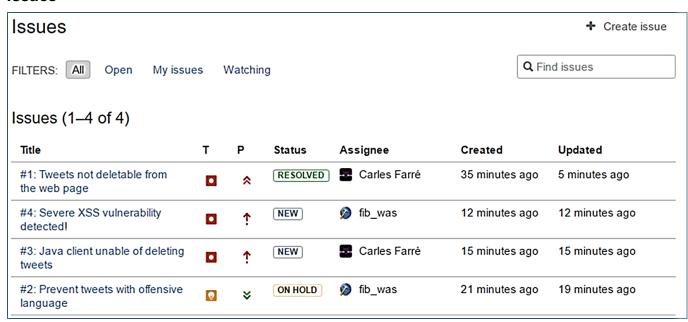
#### Exercici 4.2

Es vol que feu part del disseny extern (UX Model) i intern d'un Issue Tracker senzill.

#### Issues

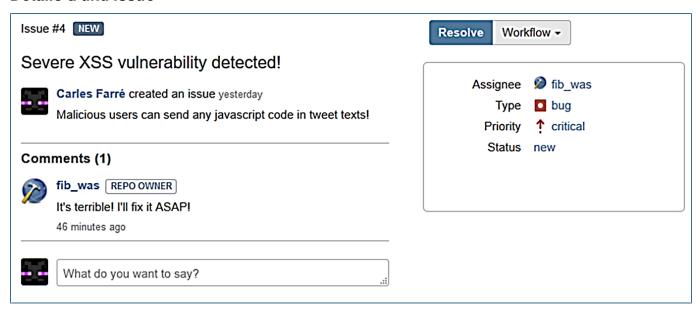


[Suposem que l'usuari ja està enregistrat i acaba de fer el login]. El sistema mostra tots els *issues*, tal com es veu a la captura anterior. Per a cada *issue* es mostra: el número (p.ex #1), el títol, el tipus (T, en forma d'icona i que pot ser *bug*, *enhancement*, *proposal*, o *task*), la prioritat (P, en forma d'icona i que pot ser *trivial*, *minor*, *major*, *critical*, o *blocker*), l'estat (*new*, *open*, *on hold*, *resolved*, ...), la persona encarregada de resoldre'l (*Assignee*) i els temps de creació i darrera modificació.

Des d'aquesta vista, l'usuari pot realitzar les accions:

- Filtrar els issues que es mostren per pantalla: Tots (All, opció per defecte), només els oberts (Open), els que estan assignats a l'usuari loguejat (My issues) i els que segueix (Watching).
- Cercar issues (Find issues) que continguin una determinada paraula per mostrar-los per pantalla.
- Clicar sobre el títol d'un issue: es mostra tota la info d'aquell issue (→ Detalls d'un issue)
- Clicar sobre un tipus d'issue (p.ex □), una prioritat (p.ex. ¹), un estat (p.ex. new), un assignee (p.ex fib\_was): el sistema mostrarà els issues d'aquell tipus, prioritat, estat o assignee.
- Clicar sobre + Create Issue: El sistema mostrarà la pantalla de Creació d'un issue.

#### Detalls d'una issue

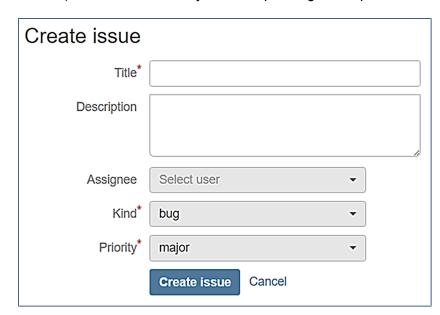


Es mostra la info d'un *issue* tal com es pot veure a la captura anterior. A més, també es mostren tots els comentaris que s'hi han fet (a l'exemple de la captura només n'hi ha un). A partir d'aquí, l'usuari pot realitzar les accions següents:

- Clicar sobre el nom del creador de l'issue o d'un comentari (p.ex: Carles Farré o fib\_was): es mostrarà la info d'aquell usuari (Fora de l'abast de l'exercici)
- Fer un comentari omplint el camp de text que hi ha sota els comentaris: El sistema retornarà la mateixa pàgina amb el comentari afegit.
- Clicar sobre Resolve o sobre un dels altres estats possibles del desplegable Workflow (*open*, *on hold, wontfix, duplicate*, etc.): El sistema retornarà la mateixa pàgina amb l'estat de l'*issue* canviat.
- Clicar sobre l'assignee (p.ex fib\_was), el tipus (p.ex bug), la prioritat (p.ex critical) o l'estat (p.ex new):
  El sistema mostrarà tots els issues d'aquell assignee, tipus, prioritat o estat. (→ Issues)

#### Creació d'un issue

Es mostra un formulari com el de la captura. Assignee es un desplegable que conté els possibles usuaris al quals es pot assignar l'issue. Kind és un desplegable per assignar el tipus d'issue (bug, enhancement, proposal, o task). Priority és un desplegable per assignar la prioritat (trivial, minor, major, critical, o blocker). Title, Kind i Priority són camps obligatoris, però en el cas d'aquest dos darrers sempre tindran



valor perquè n'hi ha un per defecte assignat (*bug* i *major*, respectivament). A partir d'aquí, pot passar que l'usuari:

- Cliqui Create issue i no hagi posat cap títol: El sistema tornarà a mostrar la mateixa pàgina amb el missatge d'error "This field is required" a sota del camp Title.
- Cliqui Create issue i tots els camps obligatoris estan plens: El sistema mostrarà la info del nou issue creat (→ Detalls d'un issue)
- Cliqui Cancel: El sistema mostrarà les issues que l'usuari estava veient quan ha clicat + Create Issue (→ Issues)

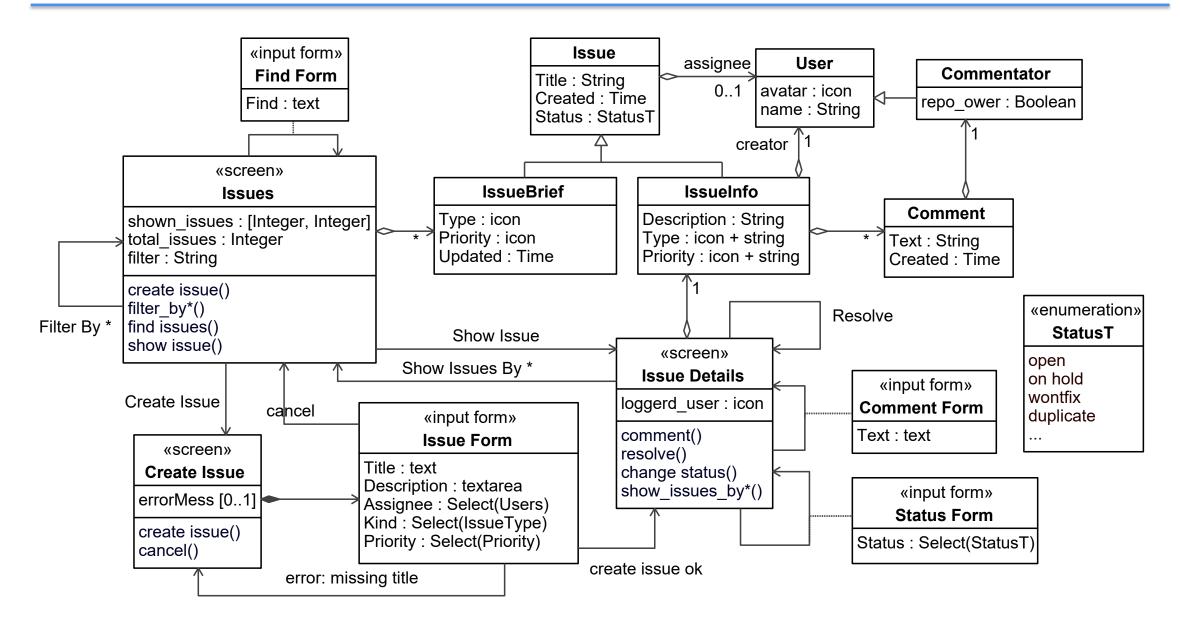
#### Es demana dissenyar:

- a) El diagrama de flux de navegació complet (*screens and navigational paths*) corresponent a les funcionalitats descrites. Indiqueu clarament quina informació conté cada *screen* i quines operacions té.
- b) El diagrama d'escenari d'interacció (*storyboard sequence*) on es mostri l'escenari següent: L'usuari veu tots els *issu*es i en crea un de nou amb èxit.
- c) El diagrama de classes corresponent al disseny intern de la capa de presentació utilitzant el patró MVC corresponent a l'escenari de l'apartat b).
- d) El diagrama de seqüència corresponent al disseny intern de la capa de presentació corresponent a l'escenari de l'apartat b).

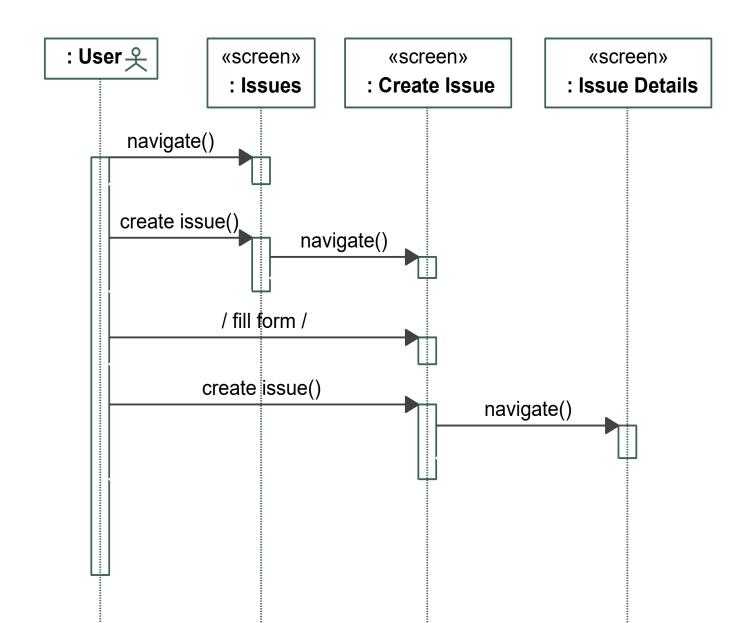
# **Unit 4. Exercises**

Exercise 4.2: Solution

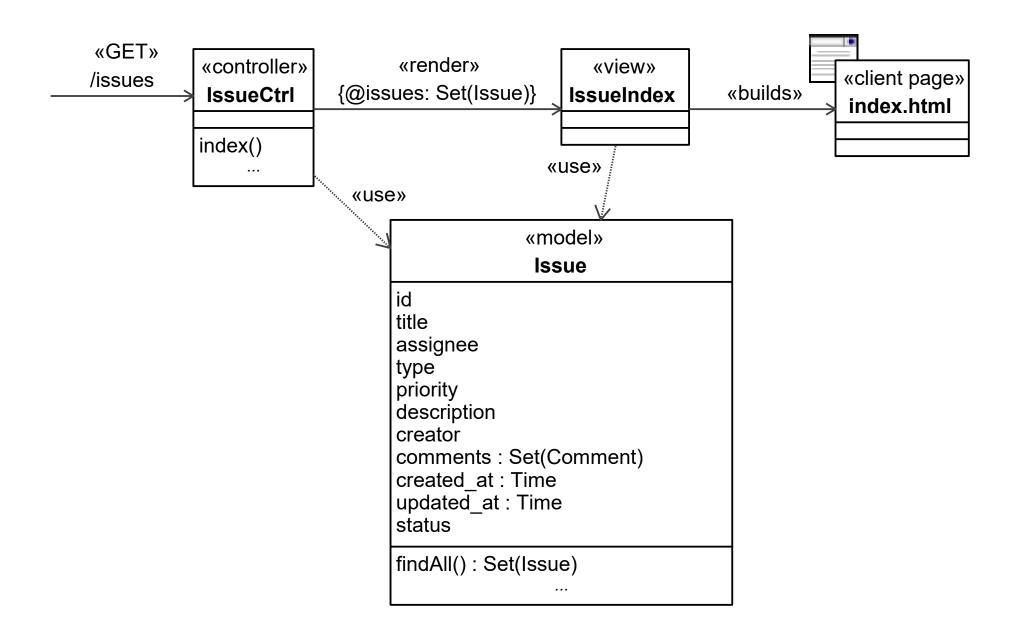
#### a) UX Model: Screens & Navigational Paths



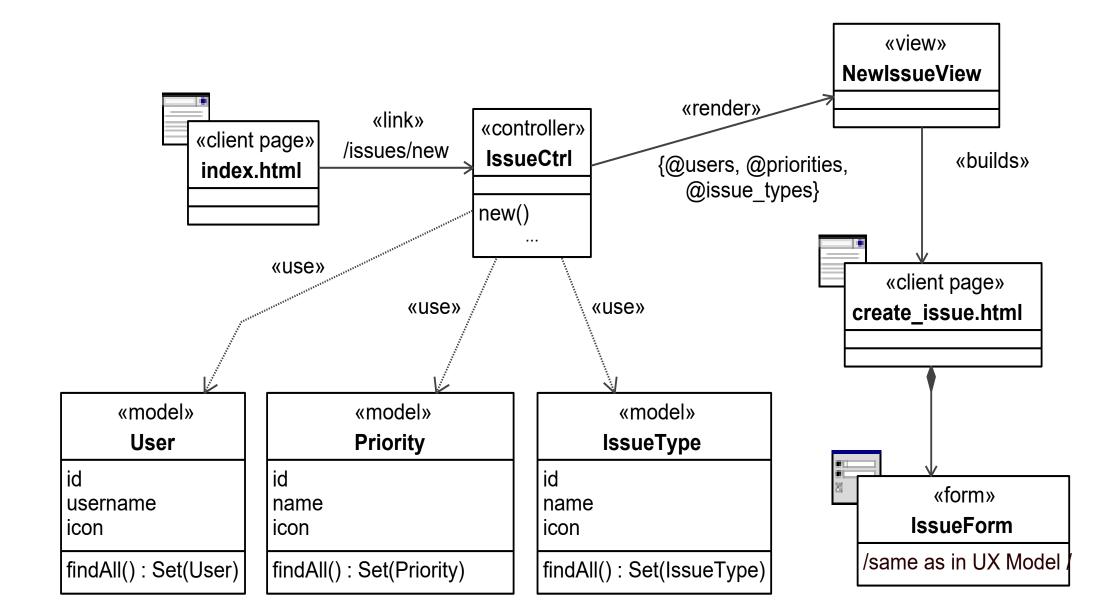
## b) UX Model: Storyboard Sequence



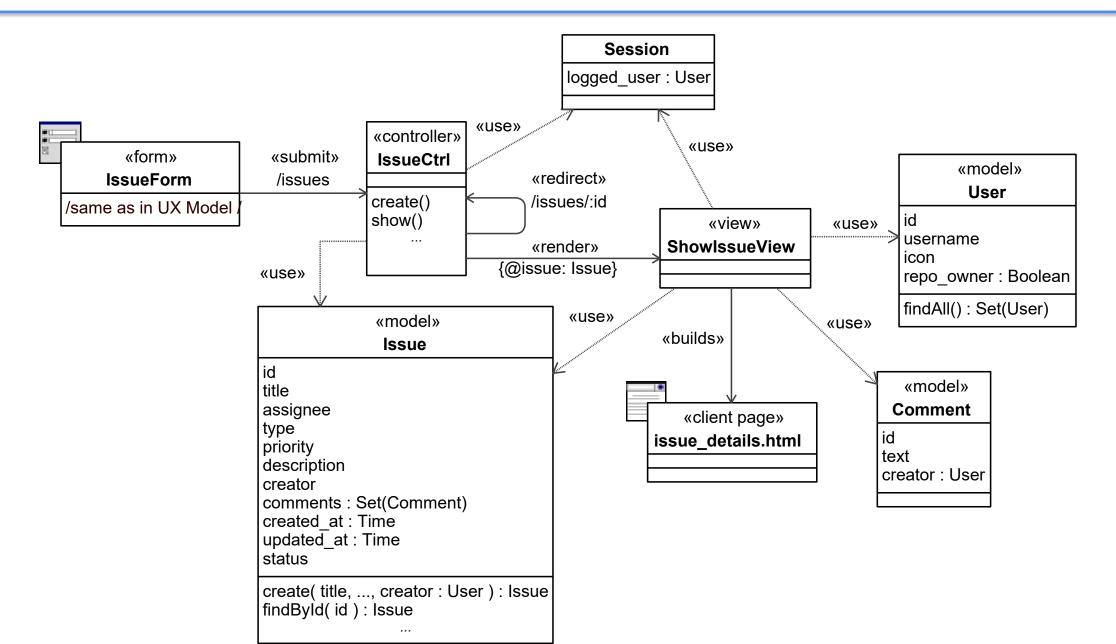
## c) Internal Design: Class Diagram 1/3



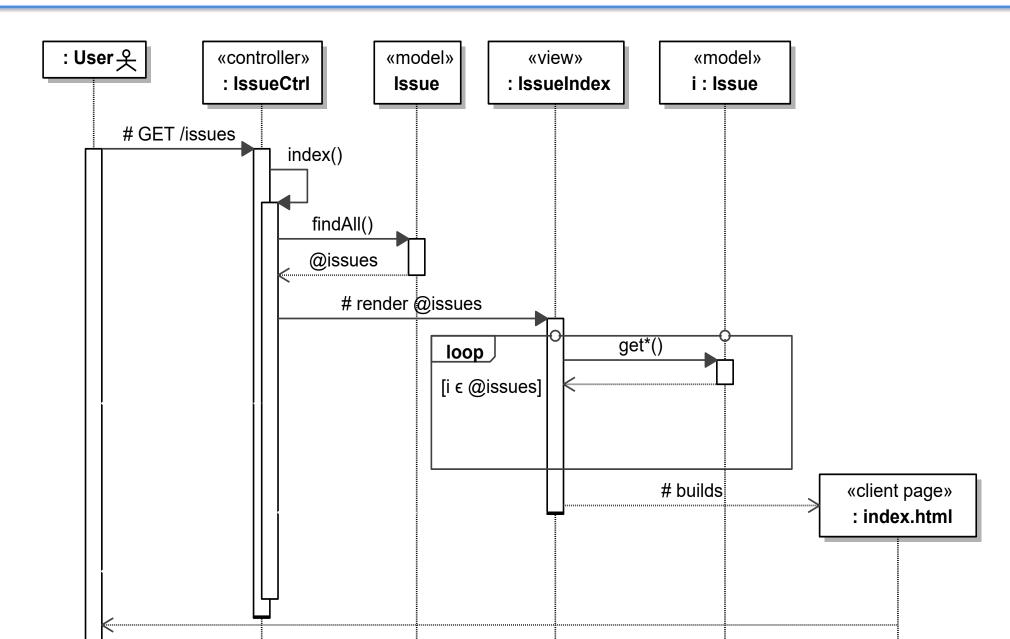
## c) Internal Design: Class Diagram 2/3



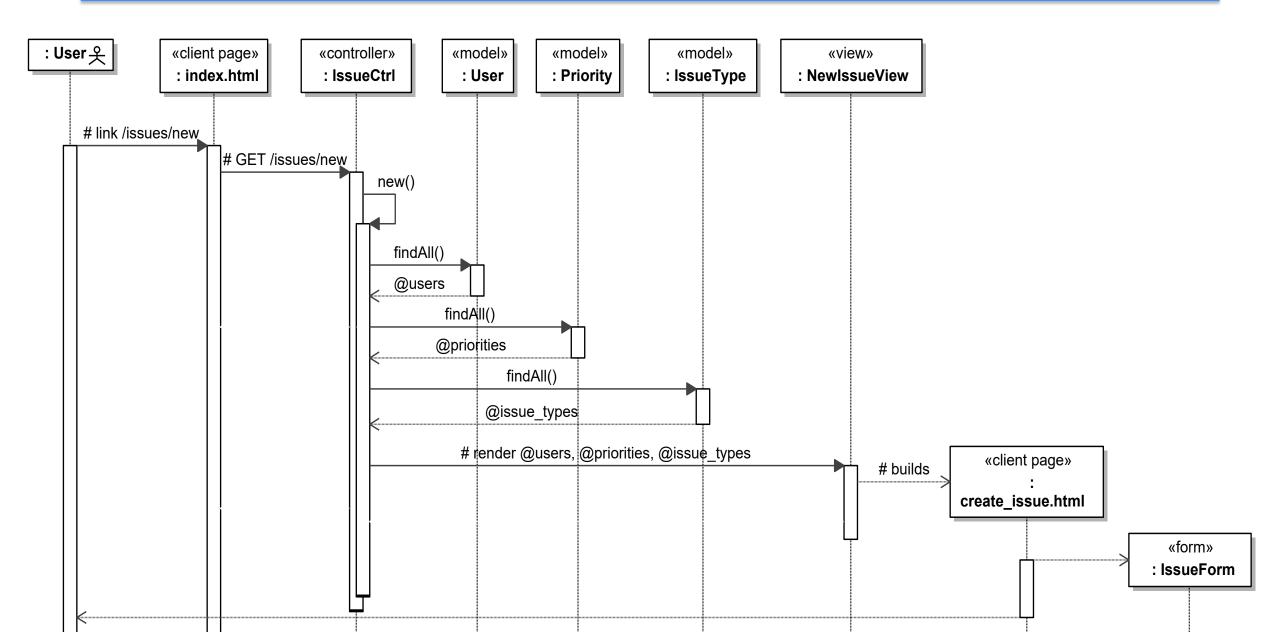
## c) Internal Design: Class Diagram 3/3



## d) Internal Design: Sequence Diagram 1/3



## d) Internal Design: Sequence Diagram 2/3



# d) Internal Design: Sequence Diagram 3/3

