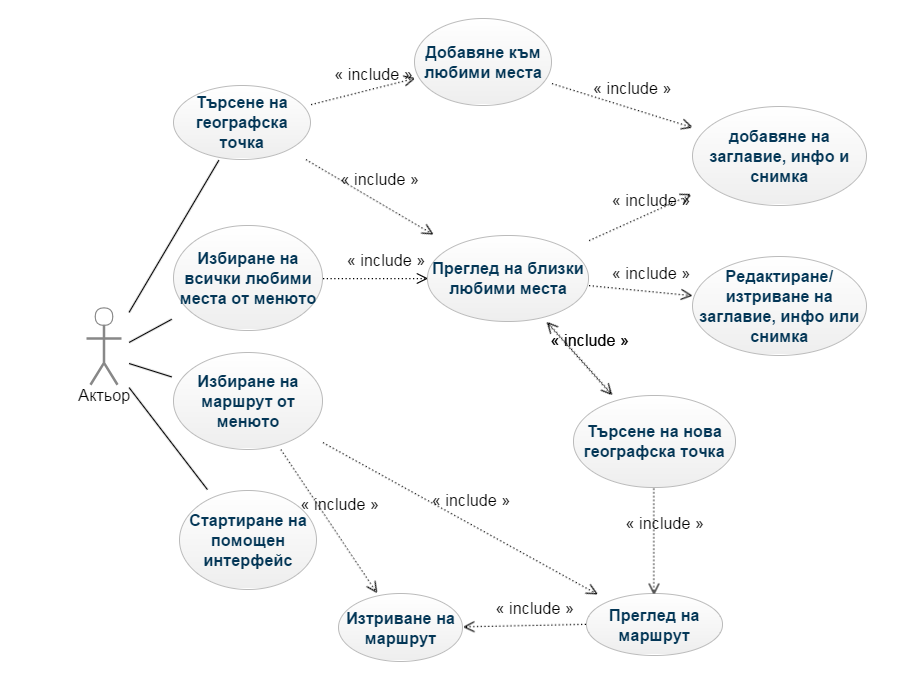
* Генерални изисквания:
  + след всяка извършена операция, трябва да се показва съобщение на потребителя – за успех, информативно или за грешка;
  + трябва да се имплементира помощен интерфейс, който да води потребителя през основните функционалности стъпка по стъпка;

### Диаграма на потребителските случаи (Use case diagram)

В процеса на проектиране на софтуерния продукт, диаграмата на потребителските случаи е първата диаграма, която се създава от проектантите, когато се започне проект. Тази диаграма позволява да се опишат на най-високо ниво целите на потребителя, които системата трябва да изпълнява. Тези цели не е необходимо да са задачи или действия, а може да са по общи изисквания към функционалността на системата. С други думи това е техника за определяне на функционалните изисквания на една система. Те описват типичните взаимодействия между потребителите и системата, предоставят описание на начина, по който тя се използва.

Компоненти при Use case диаграми, използвани в Trip Planner:

* Actor (Актьор) – роля, която един потребител играе по отношение на системата. Може да бъде клиент, представител по поддръжка на клиенти, мениджър продажби, продуктов аналитик. Актьорите изпълняват случаите на употреба. Един актьор може да изпълнява много случаи на употреба и един случай на употреба може да се изпълнява от много актьори. Актьора клиент може да представлява множество хора. Един човек може да играе ролята на няколко актьора. Актьора може да не е човек, а друга компютърна система, ако системата извършва услуга за нея.
* Associations – плътна връзка без стрелка. Аssociations са връзка между actors и use cases и означава, че актьора осъществява потребителския случай.
* Includes – Връзка показваща, че един Use sace включва друг Use case. Примера илюстрира как и покупката с фактура и покупката онлайн се включват в сценария описан от покупателната оценка. В обобщение, includes връзката е да отстрани повторенията на сценария в съставните случаи. Може да се каже, че includes е като извикване на процедура.

диагр. 1. Диаграма на потребителските случаи в Тrip Planner

Примерите за използване (Use-cases) са основани на сценарий техника в UML, която идентифицира актьорите в едно взаимодействие и която описва самото взаимодействие. Множество от примери на използване би трябвало да опише всички взаимодействия със системата.

Use case е съставен от множество от сценарии. Сценариите са примери от реалния живот, как системата може да се използва.

Следват текстови описания на някои от потребителските случаи (сценарии).

* Добавяне на ново любимо място:

|  |  |
| --- | --- |
| Потребителски случай | Добавяне на ново любимо място |
| Главен актьор | Потребител |
| Цел | Да се добави ново любимо място |
| Условия | Актьорът е стартирал уебсайта. |
| Причина | Необходимост от добавяне на нови любими места |
| Главен сценарий | * Актьорът въвежда адрес в полето за търсене. На дадената локация се добавя маркер; * Актьорът кликва върху маркера. Отваря се прозорче с бутон – Add to my places; * Актьорът кликва върху бутона. Показва се съобщение за успешно добавено ново място и на същата позиция се показва нов маркер за мястото; |
| Алтернативни сценарии | Няма |
| Изключения | * Не е намерено място – върху картата не се променя нищо. Потребителят има възможност да търси друго място; * Вече има добавено място на дадената локация – ново място не се добавя и се показва съобщение за грешка; |

* Редактиране на снимката на любимо място:

|  |  |
| --- | --- |
| Потребителски случай | Редактиране на снимката на любимо място |
| Главен актьор | Потребител |
| Цел | Да се смени снимката на любимо място |
| Условия | * Актьорът е стартирал уебсайта. * Има визуализирано любимо място върху картата. |
| Причина | Да се смени иконата на маркера на любимото място |
| Главен сценарий | * Актьорът кликва върху маркера. Отваря се прозорче с името на мястото и бутон – More info; * Актьорът кликва върху бутона. Отваря се по-голям прозорец, съдържащ полета за име, информация и снимка; * Актьорът кликва върху иконата за редактиране в долния десен ъгъл на прозореца. Активира се възможността за редакция на полетата; * Актьорът намира подходяща снимка в интернет и копира нейния адрес; * Актьорът поставя адреса на снимката в полето – Marker icon. Снимката се визуализира незабавно в долната част на прозореца. При затваряне на прозореца се вижда, че иконата на маркера също е сменена; |
| Алтернативни сценарии | Няма |
| Изключения | Адресът на снимката е невалиден url адрес – остава предходната маркер икона; |

* Построяване на маршрут:

|  |  |
| --- | --- |
| Потребителски случай | Построяване на маршрут |
| Главен актьор | Потребител |
| Цел | Да се построи маршрут между две или повече точки |
| Условия | Актьорът е стартирал уебсайта. |
| Причина | Да се визуализират близките любими места |
| Главен сценарий | * Актьорът въвежда адрес в полето за търсене. На дадената локация се добавя маркер и се визуализират близките до нея места; * Актьорът въвежда втори адрес в полето за търсене. На втората локация също се добавя маркер. Също така се визуализира маршрут между двете точки и любимите места, които са отдалечени не повече от предварително въведено максимално разстояние; |
| Алтернативни сценарии | При всяко следващо въвеждане на адрес в полето за търсене, се построява маршрут между новата и предходно намерената локация. |
| Изключения | Не е намерено място – върху картата не се променя нищо. Потребителят има възможност да търси друго място; |