

Nazwa przyp. użycia	Opis	War. Wstępne	War. Końcowe	Przepływ danych
KLIENT				
Logowanie użytkownika	Zalogowanie się użytkownika poprzez aplikację do serwera	identyfikator i klucz użytkownika, identyfikator aplikacji, token, ilość obiektów,,adres IP, port serwera	Potwierdzenie sesji wraz z id sesji lub odmowę zalogowania	Pakiet zawierający: Login, hasło
Wysyłanie danych	Klient wysyła do serwera dane dodatkowe: potwierdzenie utrzymania sesji, zamknięcie sesji, dane wykorzystywane w używanej aplikacji końcowej	Odbiorca {użytkownik, grupa, wszyscy}, dane		Pakiet zawierający odbiorcę, dane
Odbieranie danych	Klient odbiera od serwera dane: strumienia video i pozycje obiektów zapytania o podtrzymanie sesji, synchronizację sesji, zakończenie sesji ze strony serwera		<p>W przypadku danych dodatkowych:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identyfikatory i dane o użytkownikach - Powód zakończenia sesji <p>W przypadku strumienia video:</p> <ul style="list-style-type: none"> - id użytkownika, klatka <p>W przypadku obiektów:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tablica wektorów zawierająca id użytkownika, ilość obiektów (id obiektu,pozycja x,pozycja y, rotacja) 	<p>Pakiet z danymi dodatkowymi może zawierać:</p> <ul style="list-style-type: none"> session_check() session_update () session_close() <p>Pakiet ze strumieniem video zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> id użytkownika, klatka <p>Pakiet zawierający informacje o pozycjach obiektów zawiera: kompozyt trasformacji obiektów</p>
Realizacja logiki	Realizacja logiki następuje na podstawie otrzymanych danych, sposób realizacji zależy od używanej aplikacji końcowej	Dane odebrane z serwera		
STEROWNIK				

Konfiguracja sterownika	Składa się z dwóch innych przypadków użycia: 1. Użytkownik wprowadza login, hasło, adres IP i numer portu serwera (ustanowienie parametrów połączenia z serwerem) 2. Kalibrację kamery		Login, hasło, adres IP i numer portu	Omówione poniżej
Kalibracja kamery	<ul style="list-style-type: none"> Konfiguracja parametrów obrazu: rozdzielczość, framerate, gamma, kontrast 		rozdzielczość, framerate, gamma, kontrast	Rozdzielczość, framerate, gamma, kontrast
Ustanowienie parametrów połączenia z serwerem przez sterownik	<ul style="list-style-type: none"> Obejmuje ustanowienie adresu IP i portu serwera oraz dane identyfikacyjne użytkownika na serwerze: identyfikator i hasło. Uzyskane przy konfiguracji sterownika. Informacje te wykorzystywane są przez przypadek Logowanie sterownika 	Login, hasło, adres IP i numer portu		Przesłanie loginu i hasła, IP i numeru portu
Identyfikacja obiektów	Śledzi wybrane obiekty, umożliwia przesłanie informacji o nich	Obiekty, które mają być identyfikowane	Strumień video oraz informacje o zmianie pozycji obiektów	Strumień video oraz informacje o zmianie pozycji obiektów
Konfiguracja obiektów	Użytkownik wybiera obiekty, które będą śledzone spośród dostępnych identyfikowalnych obiektów	Obiekty mogące być identyfikowane	Wybór obiektów do śledzenia	
Logowanie sterownika	Zalogowanie się sterownika do serwera. Zwrócony wynik zależy od poprawności danych	Identyfikator, klucz użytkownika, adres IP, port serwera	Potwierdzenie sesji wraz z id sesji lub odmowę zalogowania	Pakiet zawierający: Login, hasło
Przesyłanie strumienia video i pozycji obiektów	Strumień może być przesyłany zarówno do lokalnie działającej aplikacji, jak i do serwera – pod warunkiem poprawnego	Obiekty, które będą identyfikowane i analizowane		Pakiety zawierające strumienie video i pozycje obiektów

	zalogowania się			
Przesyłanie danych lokalnie	Dane ze sterownika przesyłane są do lokalnie działającej aplikacji	jw.		jw.
Przesyłanie danych do serwera	Dane ze sterownika przesyłane są do serwera	jw.		jw.
SERWER				
Konfiguracja serwera	Obejmuje konfigurację połączenia oraz konfigurację kont użytkowników			
Konfiguracja połączenia	Ustanawia port serwera		Port serwera	
Konfiguracja kont użytkowników	Odczyt z bazy danych informacji o użytkownikach		Tablica identyfikatorów i haseł użytkowników + dodatkowe metadane	Dane o użytkownikach pobrane z bazy danych
Odbieranie danych	Odbiera dane od poszczególnych aplikacji klienckich oraz sterowników	Id sesji aplikacji wysyłającej		Pakiety zawierające dane o obrazie (strumień i/lub info. Dot. obiektów) od danego użytkownika
Rozsyłanie danych	Wysyła do poszczególnych aplikacji klienckich informacje o obrazie	Token, id użytkownika, dane o obrazie		Pakiety zawierające dane o obrazie (strumień i/lub info. Dot. obiektów) do użytkowników posiadających ten sam token
Uwierzytelnianie	Uwierzytelnianie odebranych od klientów danych	Login, hasło, token, identyfikator aplikacji	Identyfikator sesji	Pakiet zawierający: Login, hasło, token, identyfikator aplikacji