

Przypadki użycia i ich diagramy w UML

Maksymilian Demitraszek, Paweł Gmerek

Marzec 2021

1 Scenariusze przypadków użycia

- **Nazwa PU:** Utworzenie nowego pokoju
Identyfikator: RRACE-REQ-1
Warunki początkowe: brak
Warunki końcowe: Utworzony pokój istnieje w bazie danych oraz wszyscy użytkownicy posiadający link mogą do niego dostęp
Scenariusz:
 1. Jest wprowadzona nazwa nowego pokoju
 2. Generowany jest unikalny identyfikator pokoju
 3. Generowany jest unikalny link dostępu do pokoju, i podawany użytkownikowi
- **Nazwa PU:** Weryfikacja czy pokój istnieje
Identyfikator: RRACE-REQ-1
Warunki początkowe: Jest uruchamiany jeden z następujących przypadków użycia: Tworzenie arkusza
Warunki końcowe: Zwraca czy pokój istnieje czy nie
Scenariusz:
 1. Pokój jest wyszukiwany w oparciu o unikalny identyfikator
 2. Zwracana jest prawda lub fałsz zależnie od rezultatu wyszukiwania
- **Nazwa PU:** Tworzenie arkusza
Identyfikator: RRACE-REQ-2
Warunki początkowe: Użytkownik posiada link do istniejącego pokoju
Warunki końcowe: Utworzony arkusz istnieje i każdy użytkownik mający dostęp do pokoju ma dostęp również do tego arkusza
Scenariusz:
 1. Jest wprowadzana nazwa nowego arkusza
 2. Generowany jest unikalny identyfikator arkusza
 3. Arkusz jest zapisywany w bazie, jako należący do danego pokoju
- **Nazwa PU:** Weryfikacja czy arkusz istnieje
Identyfikator: RRACE-REQ-2

Warunki początkowe: Jest uruchamiany jeden z następujących przypadków użycia: Dodawanie zadań

Warunki końcowe: Zwraca informacje czy arkusz istnieje czy nie

Scenariusz:

1. Arkusz jest wyszukiwany w oparciu o unikalny identyfikator
2. Zwracana jest prawda lub fałsz zależnie od rezultatu wyszukiwania

- **Nazwa PU:** Dodawanie zadań

Identyfikator: RRACE-REQ-3

Warunki początkowe: Użytkownik posiada link do istniejącego pokoju, w którym istnieje arkusz do którego chce dodać zadanie

Warunki końcowe: Zostaje dodane nowe zadanie do arkusza

Scenariusz:

1. Wprowadzany jest numer zadania
2. Generowany jest unikalny identyfikator zadania
3. W bazie danych jest tworzone zadanie o zadanym numerze, należące do danego arkusza

- **Nazwa PU:** Weryfikacja czy zadanie istnieje

Identyfikator: RRACE-REQ-3

Warunki początkowe: Wywołanie scenariusza Zapisanie do zadania

Warunki końcowe: Utworzony pokój istnieje w bazie danych oraz wszyscy użytkownicy posiadający link mogą do niego dołączyć

Scenariusz:

1. Zadanie jest wyszukiwane w oparciu o unikalny identyfikator
2. Zwracana jest prawda lub fałsz zależnie od rezultatu wyszukiwania

- **Nazwa PU:** Zapisanie do zadania

Identyfikator: RRACE-REQ-4 i RRACE-REQ-5

Warunki początkowe:

Warunki końcowe: Liczba punktów jest spójna w obrębie właścicieli zadań

Scenariusz:

1. Do zadania w bazie danych jest przypisywany identyfikator osoby, która się do niego zapisała
2. Ilość punktów nowego właściciela jest inkrementowana
3. Jeśli zadanie miało poprzedniego właściciela, liczba jego punktów jest dekrementowana

- **Nazwa PU:** Weryfikacja czy użytkownik ma mniej punktów

Identyfikator: RRACE-REQ-5

Warunki początkowe: Jest uruchomiony przypadek użycia: Przejęcie zadania

Warunki końcowe: Zwraca czy użytkownik ma mniej punktów czy nie

Scenariusz:

1. Sprawdzana jest ilość punktów przypisana w bazie danych do danego użytkownika

2. Sprawdzana jest ilość punktów aktualnego właściciela zadania 3. Zwracany jest wynik operacji logicznej (ilość punktów użytkownika \wedge ilość punktów aktualnego właściciela zadania)