**Описание *UML UseCase* диаграммы.**

Данная диаграмма представляет собой набор функций реализуемый системой управления проектами на основе методологии *Scrum*

Система может работать с ldevz различными ролями пользователей:

1) Владелец продукта (*Product Owner*) — это представитель интересов заказчика

2) Cкрам мастер — выполняет роль администратора системы. Разрешает проблемы в работе с системой

3) Разработчик — член команды разработки , занимается непосредственно разработкой требуемого функционала, оценкой сроков и с ложности задач.

Система предоставляет пользователям следующие функции (в *SCRUM* задачи называются пользовательскими историями — user story):

* 1. Создание нового проекта
  2. Создание списка пользовательский историй нового проекта (бэклога)
  3. Присвоение оценки важности каждой истории (выполняется владельцем продукта)
  4. Создание категорий историй
  5. Создание очередной итерации проекта — спринта
  6. Присвоение длительности спринта (2 недели, 4 недели, 6 недель)
  7. Назначение истории разработчику — то есть назначение ответствтенного за реализацию функций, треубемых в истории. Так как команда самоорганизующаяся, то данное назначение проводится внутри команды самими разработчиками
  8. Присвоение оценки трудозатрат для каждой истории (выполняется разработчиком)
  9. Определение сценария демонстрации для каждой истории
  10. Формирование отчета — система формирует отчет в виде списка выполненных задач, диаграммы сгорания задач, КПД команды в спринте.

Замечания к диаграмме.

В момем представлении система упрощает взаимодейтсвие между Владельцем продукта и Разработчиком. Несмотря на равноправие всех ролей в *SCRUM* процессе конечным пользователем программы является Владелец продукта, поэтому и диаграмма построена с его точки зрения.