Senaryo ID	YAS1 (Yaşar Anıl Sarı)
Senaryo Adı	Bildirim Gönderme
Ana Aktör	Kayıtlı Kullanıcı
Ön Koşullar	Kullanıcı oturum açmış olmalı
Hedef Şartlar	 Bildirim gönderilmesi gereken senaryo gerçekleştirilir. Senaryonun bildirimi kullanıcıya/etkileşimdeki kullanıcıya iletilir.

- 1. Kayıtlı kullanıcı bildirim gönderilecek olan etkileşimi gerçekleştirir.
- 2. Sistem etkileşimi kabul eder.
- 3. Sistem bildirim gönderilecek kişinin bildirim kutusuna bildirim gönderir.

Genişlemeler

1A: Bildirim için gereken etkileşim gerçekleştirilmez.

1. Sistem tepki vermez.

2A: Sistem etkileşimi kabul etmez.

1. Sistem bildirim vermez.

3A: Sistem etkileşim alan kişinin bildirim kutusuna bildirim göndermez.

Senaryo ID	(YAS2) Yaşar Anıl Sarı
Senaryo Adı	Profil Düzenleme
Ana Aktör	Kayıtlı Kullanıcı
Ön Koşullar	Kullanıcı oturum açmış olmalı
Hedef Şartlar	Kullanıcı profilini kişiselleştirir.

- 1. Kullanıcı giriş yapar.
- 2. Kullanıcı profil sayfasına girer.
- 3. Profili düzenle butonuna tıklar ve düzenlemeleri yapar.
- 4. Değişiklikleri kaydet butonuna basarak yaptığı değişiklikleri profiline senkronize eder.

Genişlemeler

1A: Kullanıcı geçersiz değer ve datalar girer.

1. Ekranda işaretlenen alanda kullanılması gereken değer ve datalar verilerek buna uygun giriş yapılması istenir.

2A: Bağlantı problemi yaşar.

1. Profili düzenle ve değişiklikleri kaydet butonlarını aktif edemeyeceği için kullanıcının yaptığı/yapmak istediği güncellemeler gerçekleşmez.

YAS3 (Yaşar Anıl Sarı)
Profil Bilgilerini Gösterme
Kayıtlı Kullanıcı
Kullanıcı oturum açmış olmalı
Kullanıcı kişiselleştirdiği profilinde arkadaşları veya arkadaşı olmayan kişilerin görebileceği izinleri ayarlar. Eğer bir ayar yapılmadıysa default olarak verilen ayar üzerinden kullanıcının profili gösterilir.

- 1. Kullanıcı profiline girerek profilindeki bilgilerin izinlerini nasıl görünmek istiyorsa o şekilde ayarlar.(Eğer bir ayar yapılmadıysa default ayar geçerli olur)
- 2. Diğer kullanıcılar kullanıcının profiline girerler ve izinlerle ayarlanmış olan profil sayfasını görebilirler.

Genişlemeler

1A: Sistem hata verir.

1. Profil sayfasına giremez.

2B: Tüm bilgiler filtrelenmiştir.

1. Bilgilerin filtreleri açılarak kullanıcı verilere erişimini daha rahat hale getirebilir.

Senaryo ID	YAS4 (Yaşar Anıl Sarı)
Senaryo Adı	Profil Fotoğrafi Ekleme
Ana Aktör	Kayıtlı Kullanıcı
Ön Koşullar	Kullanıcı oturum açmış olmalı
Hedef Şartlar	 Kullanıcı profil sayfasına girer. Profil sayfasında profil resminin olduğu yerdeki ikona tıklar ve çıkan sayfada Facebook üzerinde kayıtlı olan, yeni çekilecek olan veya giriş yapılan cihazda kayıtlı bir fotoğraf seçer. Fotoğrafi sisteme yükler ve profilinde görünmesini sağlar.

Ana Başarısı Senaryosu

- 1. Kullanıcı profil sayfasına gider.
- 2. Profil resmini güncellemek için ikona tıklar.
- 3. Gelen seçenekler içerisinden (Facebook'ta kayıtlı fotoğraf/yeni çekilecek fotoğraf/kullanılan cihazdaki fotoğraflardan biri) seçimini yapar.
- 4. Fotoğrafi sisteme yükler ve profilinde görünmesini sağlar.

1A: Kullanıcının bir fotoğrafı yoktur.
 Kullanıcı bir fotoğraf temin ederek bu fotoğrafı sisteme yükler. Kullanıcının yüklediği fotoğraf sistem şartlarını karşılamamaktadır. Kullanıcıya bu durumla ilgili bir uyarı gider ve fotoğraf şartlarını nasıl sağlayacağı bir bildirim kutusu ile anlatılır.

Senaryo ID	YAS5 (Yaşar Anıl Sarı)
Senaryo Adı	Rehber
Ana Aktör	Kayıtlı Kullanıcı
Ön Koşullar	Kullanıcı oturum açmış olmalı
Hedef Şartlar	 Kullanıcı sağ kenardaki listeden kişilerini belirli bir algoritmayla belirlenmiş şekilde görür. Bu listeden mesaj göndermek istediği kişiyi seçer.

1. Kullanıcı sağ tarafta görünen rehberdeki kişilerden konuşmak istediği kişinin üzerine tıklar ve mesajlaşma kutusunu açar.

- **1A.** Kullanıcının bağlantısı kopar.
 - 1. Sistem uyarı mesajı verir.
- **2B.** Rehberde gözükecek hiç kimse yoktur.
 - 1. Kullanıcının hesabına yeni arkadaş/takipler eklemesi gerekir.

Senaryo ID	YAS6 (Yaşar Anıl Sarı)
Senaryo Adı	Mesaj Gönderme
Ana Aktör	Kayıtlı Kullanıcı
Ön Koşullar	Kullanıcı oturum açmış olmalı
Hedef Şartlar	 Kullanıcı rehberden seçtiği kişiyle açılan mesaj kutusu içerisinde ileti kısmına tıklayarak göndermek istediği mesajı hazırlar. Mesaj gönderme ikonuna tıklayarak mesaj gönderir.

- 1. Kullanıcı sağ taraftaki rehber kısmından istediği kişiyi seçer ve üzerine tıklar.
- 2. Tıkladığı kişi ile açılan mesaj penceresinde yazı/fotoğraf/link/emoji vb. göndereceği içeriği hazırlar.
- 3. Gönder butonuna basarak mesaji alıcıya iletir.

- 1A: Mesaj göndermek istenilen kişinin profilini kapatmış/kullanıcıyı engellemiş olması.
 - 1. Sistem mesajın gönderilemediğine dair bir bildirim verir.
- 2A: Mesaj gönderimi sırasında bağlantı problemi nedeniyle mesajın gitmemesi.
 - 1. Mesajın yazılı olduğu box'ın içerisinde gelen bir bildirim ile mesajın gönderilemediği kullanıcıya iletilir.

Senaryo ID	YAS7 (Yaşar Anıl Sarı)
Senaryo Adı	Mesaj Listeleme
Ana Aktör	Kayıtlı Kullanıcı
Ön Koşullar	Kullanıcı oturum açmış olmalı
Hedef Şartlar	 Kullanıcı header'da bulunan mesaj ikonuna tıklar. En son mesajlaşılan birkaç mesaj burada gözükür. Kullanıcı daha da eski mesajları görmek için tüm mesajları gör bildirimine tıklar.

- 1. Kullanıcı mesaj sekmesine tıklar ve açılan pencereden belirli bir sayıda konuşmayı görür.
- 2. Burada olmayan daha eski mesajları görmek için tüm mesajları gör sekmesine tıklar.
- 3. Tüm mesajların olduğu sekmede kullanıcı ismiyle aratma yapma şansı vardır.

1 0	~ ~	
Geniş	I & M &	ær
O CHIS		



1. Sistem gösterecek bir mesaj olmadığı için veri sunamaz.

1B: Tüm mesajların silinmiş olması

1. Sistem gösterecek bir mesaj olmadığı için veri sunamaz.

Senaryo ID	YAS8 (Yaşar Anıl Sarı)
Senaryo Adı	Mesajlara Tepki Bırakma
Ana Aktör	Kayıtlı Kullanıcı
Ön Koşullar	Kullanıcı oturum açmış olmalı Kullanıcı bir mesaj almış olmalı
Hedef Şartlar	 Kullanıcı bir konuşma esnasında karşısındaki kişiden bir mesaj almıştır. Gelen mesajın hemen yanındaki tepki butonuna tıklayarak seçeceği tepkiyi belirler ve tepkinin üzerine tıklayarak gönderir.

Ana Başarısı Senaryosu

- 1. Kullanıcı gelen mesajın yanındaki tepki simgesine tıklar.
- 2. İstediği tepkiyi seçer ve üzerine tıklayarak gönderir.

