

# Fourier's Phone - przypadki użycia

Frederic Grabowski      Bartłomiej Karasek  
Wojciech Przybyszewski      Andrzej Swatowski

30 marca 2018  
ver. 1.2

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Lista przypadków użycia</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Przesyłanie plików (P2P)</b>	<b>4</b>
2.1	Krótki opis . . . . .	4
2.2	Aktorzy . . . . .	4
2.2.1	Nadawca . . . . .	4
2.2.2	Odbiorcy (co najmniej jeden) . . . . .	4
2.3	Wymagania . . . . .	4
2.4	Scenariusz użycia . . . . .	4
2.5	Potencjalne problemy . . . . .	4
2.5.1	Niekompletny odbiór . . . . .	4
2.5.2	Zakłócenie odbioru . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Wykonywanie performance'ów artystycznych (modern art)</b>	<b>6</b>
3.1	Krótki opis . . . . .	6
3.2	Aktorzy . . . . .	6
3.2.1	Sztukmistrz . . . . .	6
3.2.2	Widzowie (opcjonalni) . . . . .	6
3.3	Wymagania . . . . .	6
3.4	Scenariusz użycia . . . . .	6
3.5	Potencjalne problemy . . . . .	6

## 1 Lista przypadków użycia

1. Przesyłanie plików (P2P)
2. Demonstrowanie komunikacji w sieciach
3. Przesyłanie wiadomości tekstowych (party trick/gag)
4. Wykonywanie performance'ów artystycznych (modern art)
5. Komunikacja podwodna (z łodziami podwodnymi, wielorybami itp.)

## 2 Przesyłanie plików (P2P)

### 2.1 Krótki opis

Ten przypadek opisuje w jaki sposób użytkownicy aplikacji mogą bezpośrednio wymieniać między sobą niewielkie pliki.

### 2.2 Aktorzy

#### 2.2.1 Nadawca

#### 2.2.2 Odbiorcy (co najmniej jeden)

### 2.3 Wymagania

Aktorzy znajdują się we względnie cichym miejscu z ośrodkiem umożliwiającym rozchodzenie się fal dźwiękowych (na przykład **szafa**).

### 2.4 Scenariusz użycia

1. **Nadawca** wybiera plik do wysłania i informuje **odbiorców** o intencji wysłania pliku.
2. **Odbiorcy** włączają aplikację w trybie odbierania przygotowując się mentalnie i sprzętowo do transmisji.
3. **Nadawca** po upewnieniu się o gotowości **odbiorców** włącza aplikację w trybie nadawania i klika przycisk rozpoczęcia transmisji.
4. Aplikacja rozpoczyna nadawanie pliku przy użyciu dźwięków słyszalnych.
5. **Nadawca** i **odbiorcy** zachowują ciszę i spokój do czasu zakończenia transmisji, o czym zostaną poinformowani przez aplikację.
6. **Odbiorcy** zostają przez aplikację poinformowani o zakończeniu odbierania i korzystając z niej zapisują w wybranej lokalizacji plik.

### 2.5 Potencjalne problemy

#### 2.5.1 Niekompletny odbiór

Jeżeli jeden z odbiorców rozpocznie odbieranie transmisji za późno lub nadawca rozpocznie nadawanie za wcześnie mechanizmy zabezpieczające (oddzielne dźwięki startu i końca nadawania, sumy kontrolne) powinny doprowadzić do nieodebrania żadnego pliku. W takim przypadku zaleca się retransmisję.

### **2.5.2 Zakłócenie odbioru**

Jeżeli nadawca i odbiorca dojdą do wniosku że z powodu zanieczyszczenia hałasem mimo, iż plik doszedł, to może być uszkodzony, zaleca się niezapisywanie pliku i retransmisję.

### 3 Wykonywanie performance'ów artystycznych (modern art)

#### 3.1 Krótki opis

Ten przypadek opisuje w jaki sposób artyści za pomocą aplikacji mogą tworzyć sztukę współczesną lub wykonywać performance'y.

#### 3.2 Aktorzy

##### 3.2.1 Sztukmistrz

##### 3.2.2 Widzowie (opcjonalni)

#### 3.3 Wymagania

Aktorzy znajdują się we względnie cichym miejscu z ośrodkiem umożliwiającym rozchodzenie się fal dźwiękowych (na przykład **szafa**).

#### 3.4 Scenariusz użycia

Oczywiście jest to jedynie przykład; zachęcamy do poszukiwania własnych środków **wyrazu artystycznego**.

1. **Sztukmistrz** wchodzi do **szafy** .
2. **Sztukmistrz** uruchamia pierwsze urządzenie w trybie odbierania.
3. **Sztukmistrz** uruchamia drugie urządzenie w trybie nadawania wybierając *Pana Tadeusza* .
4. **Sztukmistrz** zaczyna śpiewać *Odę do Radości* zakłócając tym samym transmisję.
5. Po przepuszczeniu wynikowej wiadomości przez autokorektę, improwizuje przedstawienie oparte o powstały tekst.
6. **Widzowie** są **zachwyceni**.

#### 3.5 Potencjalne problemy

Nie podejmujemy się komentarza tak subiektywnego doświadczenia. Każdą słabość można przekuć w siłę.