

## **0.1 chooseExistingClasses**

### **0.1.1 Actors**

- Προγραμματιστής

### **0.1.2 Pre-conditions**

- Ο προγραμματιστής έχει επιλέξει κατηγορία μοτίβων.
- Ο προγραμματιστής έχει επιλέξει μοτίβο.

### **0.1.3 Main flow**

1. Το use case ξεκινά όταν ο προγραμματιστής επιλέξει κλάση και κάνει κλικ στο κουμπί 'Edit class'.
2. Το σύστημα εμφανίζει μία νέα καρτέλα η οποία εμφανίζει πληροφορίες σχετικά με την επιλεγμένη κλάση.
3. Ο προγραμματιστής επιλέγει σε ποία υπάρχουσα κλάση θα αντιστοιχιστεί η κλάση αυτή.
4. Το σύστημα κάνει την αντιστοίχιση.

### **0.1.4 Post-conditions**

-