

## **0.1 setClassFields**

### **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 τα πεδία της επιλεγμένης κλάσης.
3. Για κάθε πεδίο:
  - (a) Ο προγραμματιστής ορίζει όνομα και τύπο του πεδίου.
  - (b) Το σύστημα αποθηκεύει το πεδίο.

### **0.1.4 Post-conditions**

-