

0.1 setClassNames

0.1.1 Actors

- Προγραμματιστής

0.1.2 Pre-conditions

- Ο προγραμματιστής έχει επιλέξει κατηγορία μοτίβων.
- Ο προγραμματιστής έχει επιλέξει μοτίβο.
- Ο προγραμματιστής βρίσκεται στην καρτέλα επιλογής κατηγορίας & μοτίβου.

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 το όνομα της κλάσης.
4. Το σύστημα κάνει την αντιστοίχιση.

0.1.4 Post-conditions

-