

## **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 κάνει κλικ στο κουμπί 'επόμενο' της καρτέλας επιλογής μοτίβου.
2. Το σύστημα εμφανίζει μία νέα καρτέλα η οποία εμφανίζει πληροφορίες σχετικά με τις κλάσεις του συγκεκριμένου μοτίβου.
3. Για κάθε κλάση:
  - (a) Ο προγραμματιστής ορίζει το νέο όνομα της κλάσης αυτής.
  - (b) Το σύστημα αλλάζει το όνομα της κλάσης αυτής.

### **0.1.4 Post-conditions**

-