

0.1 setClassFields

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) Για κάθε πεδίο της κλάσης:
 - i. Ο προγραμματιστής ορίζει όνομα και τύπο του πεδίου.
 - ii. Το σύστημα αποθηκεύει το πεδίο.

0.1.4 Post-conditions

-