

0.1 setClassMethods

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 επεξεργασίας των πεδίων.

0.1.3 Main flow

1. Το use case ξεκινά όταν ο προγραμματιστής κάνει κλικ στο κουμπί 'Επόμενο' της καρτέλας επεξεργασίας των πεδίων.
2. Το σύστημα εμφανίζει μία νέα καρτέλα η οποία εμφανίζει τις μεθόδους της επιλεγμένης κλάσης.
3. Για κάθε μέθοδο:
 - (a) Ο προγραμματιστής ορίζει όνομα και τύπο της μεθόδου.
 - (b) Το σύστημα αποθηκεύει την μέθοδο.

0.1.4 Post-conditions

-