

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ Η/Υ &
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Λιόντος Αναστάσιος 4409

October 17, 2022

Contents

1	User Stories	3
2	Use cases	3
2.1	choosePatternCategory	3
2.1.1	Actors	3
2.1.2	Pre-conditions	3
2.1.3	Main flow	3
2.1.4	Post-conditions	3
2.2	exitSystem	3
2.2.1	Actors	3
2.2.2	Pre-conditions	4
2.2.3	Main flow	4
2.2.4	Post-conditions	4

1 User Stories

USER STORY ID	AS A [type of user]	I NEED TO [do some task]	SO THAT I CAN [get some result]
US1	Προγραμματιστής	Να μπορώ να επιλέξω κατηγορία μοτίβων.	Έτσι ώστε να εισάγω αυτόματα στον κώδικά μου το σκελετό ενός μοτίβου της κατηγορίας αυτής.
US2	Προγραμματιστής	Να μπορώ να επιλέξω ένα μοτίβο μιας κατηγορίας.	Έτσι ώστε να εισάγω αυτόματα στον κώδικά μου το σκελετό του μοτίβου αυτού.
US3	Προγραμματιστής	Να μπορώ να καθορίσω τα ονόματα των κλάσεων που θα δημιουργηθούν αυτόματα.	Έτσι ώστε να προσαρμόσω τις κλάσεις αυτές στον κώδικά μου και στις ανάγκες του μοτίβου.
US4	Προγραμματιστής	Να μπορώ να επιλέξω ήδη υπάρχουσες κλάσεις που υπάρχουν στον κώδικά μου.	Έτσι ώστε να παίξουν κάποιο ρόλο στο μοτίβο.
US5	Προγραμματιστής	Να μπορώ να καθορίσω πεδία που θα προστεθούν στις νέες κλάσεις.	Έτσι ώστε να προσαρμόσω τις κλάσεις αυτές στον κώδικά μου και στις ανάγκες του μοτίβου.
US6	Προγραμματιστής	Να μπορώ να καθορίσω μεθόδους που θα προστεθούν στις νέες κλάσεις.	Έτσι ώστε να προσαρμόσω τις μεθόδους αυτές στον κώδικά μου και στις ανάγκες του μοτίβου.
US7	Προγραμματιστής	Να μπορώ να καθορίσω πεδία που υπάρχουν ήδη στις υπάρχουσες κλάσεις.	Έτσι ώστε να προσαρμόσω τις κλάσεις αυτές στον κώδικά μου και στις ανάγκες του μοτίβου.
US8	Προγραμματιστής	Να μπορώ να καθορίσω μεθόδους που υπάρχουν ήδη στις υπάρχουσες κλάσεις.	Έτσι ώστε να προσαρμόσω τις κλάσεις αυτές στον κώδικά μου και στις ανάγκες του μοτίβου.
US9	Προγραμματιστής	Να μπορώ να δημιουργήσω αυτόματα τον κώδικα του μοτίβου με βάση τις όποιες παραμετροποιήσεις έχουν γίνει.	Έτσι ώστε να εισάγω αυτόματα στον κώδικά μου το σκελετό του μοτίβου.
US10	Προγραμματιστής	Να μπορώ να καθορίσω τα ονόματα των διεπαφών που θα δημιουργηθούν αυτόματα.	Έτσι ώστε να προσαρμόσω τις διεπαφές αυτές στον κώδικά μου και στις ανάγκες του μοτίβου.
US11	Προγραμματιστής	Να μπορώ να επιλέξω ήδη υπάρχουσες διεπαφές που υπάρχουν στον κώδικά μου.	Έτσι ώστε να παίξουν κάποιο ρόλο στο μοτίβο.
US12	Προγραμματιστής	Να μπορώ να καθορίσω μεθόδους που θα προστεθούν στις νέες διεπαφές.	Έτσι ώστε να προσαρμόσω τις διεπαφές αυτές στον κώδικά μου και στις ανάγκες του μοτίβου.
US13	Προγραμματιστής	Να μπορώ να καθορίσω μεθόδους που υπάρχουν ήδη στις υπάρχουσες διεπαφές.	Έτσι ώστε να προσαρμόσω τις διεπαφές αυτές στον κώδικά μου και στις ανάγκες του μοτίβου.
US14	Προγραμματιστής	Να μπορώ να ακυρώσω την διαδικασία.	Έτσι ώστε να επιστρέψω σε αυτό που έκανα χωρίς να αλλάξω τον κώδικά μου.

2 Use cases

2.1 choosePatternCategory

2.1.1 Actors

- Προγραμματιστής

2.1.2 Pre-conditions

-

2.1.3 Main flow

1. Το use case ξεκινά όταν ο προγραμματιστής κάνει κλικ στο μενού 'κατηγορίες'.
2. Το σύστημα εμφανίζει τις διαθέσιμες κατηγορίες μοτίβων σε μία dropdown λίστα.
3. Ο προγραμματιστής επιλέγει μία κατηγορία.
4. Το σύστημα φορτώνει μία νέα dropdown λίστα με τα μοτίβα αυτής της κατηγορίας.

2.1.4 Post-conditions

-

2.2 exitSystem

2.2.1 Actors

- Προγραμματιστής

2.2.2 Pre-conditions

-

2.2.3 Main flow

1. Το use case ξεκινά όταν ο προγραμματιστής επιλέγει τον τερματισμό του συστήματος.
2. Το σύστημα τερματίζει.

2.2.4 Post-conditions

-