

US No	Başlık ID	Kullanıcı Hikayesi User Story	Kabul Kriterleri Acceptance Criteria	Önkoşullar PreConditions	Müşteri Verisi Customer Data	Öncelik Priority
US-001	Login Feature	Bir Kullanıcı olarak, test ortamı "test.mersys.io" üzerinden sisteme <b>öğrenci</b> rolünde giriş yapabilmek istiyorum. Böylece, sisteme başarılı bir şekilde giriş yaparak derslere katılabılır, öğrenebilir ve geri bildirim alabilirim. Diğer öğrencilerle ve öğretmenlerimle iletişim kurabilirim.	<b>AC_L01:</b> 1.Kullanıcı, Giriş ekranına erişim sağlayabilmelidir. 2.Kullanıcı adı ve şifre alanları doldurabilir olmalıdır. 3.Kullanıcı müşteri datasındaki geçerli kullanıcı adı ve şifre ile sisteme giriş yapabilmelidir. 4.Kullanıcı, Geçersiz bir kullanıcı adı veya şifre ile giriş yapmaya çalıştığında hata mesajı almalıdır. 5.Giriş başarılı olduğunda kullanıcı ana sayfaya yönlendirilmelidir.	- Test ortamında internet erişimi sağlanmalıdır. - Test için kullanılacak tarayıcı (örneğin Chrome, Safari veya Firefox) yüklü ve başlatılmış durumda olmalıdır. - Kullanıcı <a href="https://test.mersys.io/">https://test.mersys.io/</a> sitesine erişebilmelidir. - Environemente veritabanı sunucusunun çalışır durumda olması gerekmektedir. - Kullanıcının öğrenci yetkisi olmalıdır.	1. Geçerli kullanıcı adı ve şifre kombinasyonu Örneğin: Kullanıcı Adı: Student_10 Şifre: S12345  2. Geçersiz (veya null) kullanıcı adı ve şifre kombinasyonu	Yüksek (Kullanıcıların sisteme güvenli ve sorunsuz bir şekilde giriş yapabilmeleri kritik bir gereksinimdir.)
US-002	Home	Bir Kullanıcı olarak, ana sayfanın sol üstünde bulunan logoya tıkladığında, kursun ana sayfasına ulaşabilmeliyim. Böylece kurs hakkında genel bilgi almak istediğimde, daha hızlı bir navigasyon sağlamış olurum.	<b>AC_H01:</b> 1.Kullanıcı, sisteme öğrenci olarak login olmalıdır. 2.Kullanıcı, sol üstte şirket logosunu görmelidir. 3.Kullanıcı, şirket logosuna tıkladığında <a href="https://techno.study">https://techno.study</a> sayfasına yönlendirilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.		Yüksek (Anasayfa fonksiyonlarının sorunsuz bir şekilde çalışması kritik bir gereksinimdir.)
US-003	Home	Bir kullanıcı olarak ana sayfanın üstündeki (Top Nav) tüm ana feature butonlarının doğru çalıştığını emin olmamıyorum. Böylece campus uygulamasında daha sorunsuz bir navigasyon yaşamış olurum.	<b>AC_H02:</b> 1.Kullanıcı, sisteme öğrenci olarak login olmalıdır. 2.Kullanıcı, ana sayfanın üstünde tüm ana menü öğelerini görebilmeli (Logo, Courses, Calendar, Attendance, Assignments, Grading, Hamburger Menu, Chat Msg., Messages, Profile ) ve tıklayabilmelidir. 3.Kullanıcı, ana menü öğelerinden herhangi birine tıkladığında doğru aksiyon gerçekleşmelidir (İlgili sayfa açılmalı veya ilgili menü açılmalıdır)	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Home US-002 Hikayesini de içeriyor.		Yüksek (Anasayfa fonksiyonlarının sorunsuz bir şekilde çalışması kritik bir gereksinimdir.)
US-004	Hamburger Menu / Messaging	Bir Öğrenci olarak Hamburger Menu'deki mesajlar linkinden (Messaging) mesajları yönetebilmek istiyorum. Böylece campus uygulamasını daha efektif kullanabiliyorum.	<b>AC_M01:</b> 1.Öğrenci, anasayfadaki Hamburger Menu'de Messaging linkine hover over yaptığından yeni mesaj yaz (New Message), gelen (Inbox), giden (Outbox) ve çöp kutuları (Trash) linklerini görebilmeli ve tıklayabilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.		Yüksek (Başka hikayelerin bağlı olduğu hikayeler daha önceliklidir)
US-005	Hamburger Menu / Messaging	Bir Öğrenci olarak Hamburger Menu'den mesaj gönderebilmek istiyorum. Böylece Campus üzerinden, öğretmen ve mentorlarımı direkt olarak mesajlaşabilirim.	<b>AC_M02:</b> 1.Öğrenci, New Message linkine tıkladığında açılır pencere şeklinde bir metin editörüne erişebilmelidir. 2.Öğrenci, mesaj göndereceği kişileri seçebileceği bir ikonu (Receivers) görmeli ve tıklayabilmelidir. 3.Öğrenci, Add Receiver(s) ikonuna tıkladığında, alıcıları seçebilmelidir. (Seçebilmek için öğretmen veya öğrencinin isminin en az üç karakteri field'a girilmelidir: Mesela Stu... veya Teac...) 4.Öğrenci, mesajı için bir konu girmelidir. 5.Öğrenci, metin editörüne yazabilмелidir. 6.Öğrenci, metin editörüne text yapıştırılmalı, resim veya tablo oluşturabilмелidir. 7.Öğrenci, metin editörü sayfasındayken, mesajına dosya ekleyebilmelidir (Attach Files). 8.Öğrenci, mesaj gönder (Send) butonuna tıkladığında, "Success" mesajı almalıdır. 9.Öğrenci, Hamburger Menu > Messaging > Outbox linkine tıkladığında gönderilen mesaj öğelerini liste halinde görebilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Messaging US004 hikayesine bağlı.	1. Sistemde 11 Öğrenci ve 7 Öğretmen Kayıtlıdır. 2. Öğrencilerin isimleri "Student..." ile başlamaktadır. 3. Öğretmenlerin isimleri "Teacher..." ile başlamaktadır.	

US No	Başlık ID	Kullanıcı Hikayesi User Story	Kabul Kriterleri Acceptance Criteria	Önkoşullar PreConditions	Müşteri Verisi Customer Data	Öncelik Priority
US-006	Hamburger Menu / Messaging	Bir Öğrenci olarak Hamburger Menu'den mesajlar outbox 'taki mesajları silebilmeliyim. Böylece gerektiğinde mesajları düzenleyebilirim.	<b>AC_M03:</b> 1. Öğrenci, Hamburger Menu > Messaging > Outbox linkine tıkladığında giden mesajlar listesine erişebilmeliidir. 2. Öğrenci Outbox sayfasında çöp kutusunu ikonunu (Move to Trash) görebilmeli ve ona tıklayabilмелidir. 3. Öğrenci, bir mesajı silmek için çöp kutusuna tıkladığında, açılır pencere şeklinde onay (Confirm) mesajını görmelidir. 4. Öğrenci, silme işlemini onayladığında mesajın başarılı bir şekilde silindiğine dair "Success" mesajı almalıdır.	- US-003L hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Messaging 1 ve 2 (US-004 ve US-005) hikayesine bağımlı.		
US-007	Hamburger Menu / Messaging	Bir Öğrenci olarak sildiğim (çöp kutusuna taşıdığım) mesajları geri alabilmeliyim ya da kalıcı olarak silebilmeliyim. Böylece gerektiğinde mesajları düzenleyebilirim.	<b>AC_M04:</b> 1. Öğrenci, Hamburger Menu > Messaging > Trash linkine tıkladığında silinen mesajlar listesine erişebilmeliidir. 2. Öğrenci Çöp Kutusu (Trash) sayfasında çöp kutusunu ikonunu (Delete) görebilmeli ve ona tıklayabilмелidir. 3. Öğrenci, Çöp Kutusu (Trash) sayfasında silineni geri alma ikonunu (Restore) görebilmeli ve ona tıklayabilмелidir. 4. Öğrenci, silinen bir mesajı geri almak için restore ikonuna tıkladığında, mesajın başarılı bir şekilde geri alındığına dair "Success" mesajı almalıdır. 5. Öğrenci, bir mesajı kalıcı olarak silmek için çöp kutusuna tıkladığında, açılır pencere şeklinde onay (Confirm) mesajını görmelidir. 6. Öğrenci, kalıcı silme işlemini onayladığında mesajın başarılı bir şekilde tamamen silindiğine dair "Success" mesajı almalıdır.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Messaging US-004, US-005, US-006 hikayelerine bağımlı.		
US-008	Hamburger Menu / Finance	Bir Öğrenci olarak, Hamburger menüden Finans kısmasına girerek ödeme yapabilmeliyim. Böylece ödemelerimi online olarak daha rahat gerçekleştirebilirim.	<b>AC_F01:</b> 1. Öğrenci, Hamburger menüsünden Finans linkine tıklayabilмелidir. 2. Öğrenci, Hamburger menüdeki Finans linkine tıkladığında, finans sayfasına erişebilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.		Yüksek (Finans işlemleri tüm paydaşlar (stakeholders) için hassas fonksiyonlardır)
US-009	Hamburger Menu / Finance	Bir Öğrenci olarak, finans sayfasında kursumun taksit detaylarını görebilmek istiyorum. Böylece ödemelerimi daha sağılıklı bir şekilde takip edebilirim.	<b>AC_F02:</b> 1. Öğrenci, Hamburger menüsünden Finans linkine tıklayabilмелidir. 2. Öğrenci, finans sayfasında isminin bulunduğu satır tıklayınca ödeme sayfasına yönlendirilмелidir. 3. Öğrenci, Hamburger menüdeki Finans linkine tıkladığında, finans sayfasına erişebilmelidir. 4. Öğrenci, finans sayfasında "Fee/Balance Detail" butonunu görebilmeli ve tıklayabilмелidir. 5. Öğrenci "Fee/Balance Detail" butonuna tıkladığında taksitlendirmə tablosunu görebilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.		Yüksek
US-010	Hamburger Menu / Finance	Bir Öğrenci olarak, ödeme (fee) yaptığım zaman, kalan borcun ödeme tutarı kadar eksildiğini balance kısmında görmek istiyorum. Böylece ödememin gerçekleştirileninden emin olabilirim.	<b>AC_F03:</b> 1. Öğrenci, Hamburger menüsünden Finans linkine tıklayabilмелidir. 2. Öğrenci, finans sayfasında isminin bulunduğu satır tıklayınca ödeme sayfasına yönlendirilмелidir. 3. Öğrenci, Ödeme sayfasında "Online Payment" ve "Fee/Balance Detail" butonlarını görebilmelidir. 4. Öğrenci, Stripe 'ı seçenek olarak yapabilmelidir. 5. Öğrenci Online Payment sayfasındadır. 6. Öğrenci, ödeme yaptığında balance kısmında kalan borcun doğru bir şekilde güncellendiğini görmelidir. 7. Kalan borç, gerçekleştirilen ödeme tutarı kadar eksilmelidir. 8. Borç miktarı, ödeme sonrası doğru bir şekilde görüntülenmelidir. 9. Öğrenci, başarılı ödeme gerçekleştirirken aldığı mesajı, "top right" kısmındaki mesaj ikonuna tıkladığında mesaj kutusunda görmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.	*4242 4242 4242 4242 kart no ile başarılı visa ödemesi yapılabilir. *Son kullanma tarihi ve CVV Kodu : <Random>	Yüksek

US No	Başlık ID	Kullanıcı Hikayesi User Story	Kabul Kriterleri Acceptance Criteria	Önkoşullar PreConditions	Müşteri Verisi Customer Data	Öncelik Priority
US-011	Hamburger Menu / Finance	Bir Öğrenci olarak campus sitesinde, Stripe altyapısı kullanarak 235\$ ödeme (fee) yapmak istiyorum. Böylece kurs borcumun bir taksidini ödemmiş olurum.	<b>AC-F04:</b> 1. Öğrenci, Hamburger Menu > Finance > My Finance linkini takip ederek ödeme sayfasına ulaşabilмелidir. 2. Öğrenci, Stripe'ı kullanarak ödeme yapabilмелidir. 3. Ödeme tutarı, doğru bir şekilde 235\$ olarak belirlenmelidir. 4. Öğrenci, ödeme gerçekleştirildikten sonra borcunun bir taksidini ödemmiş olduğunu doğrulamalıdır.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Ödeme işlemi için Stripe kullanılmalıdır.	*4242 4242 4242 4242 kart no ile başarılı visa ödemesi yapılabilir. *Son kullanma tarihi ve CVV Kodu : <Random>	Yüksek
US-012	Hamburger Menu / Finance	Bir Öğrenci olarak ödeme sayfasında gördüğüm toplam ödeme tutarı ve kalan borcu excel veya pdf formatında bilgisayarına indirebilmeliyim. Böylece ödeme takvimimi daha rahat takip edebilirim.	<b>AC_F05:</b> 1. Öğrenci, Hamburger Menu > Finance > My Finance linkini takip ederek ödeme sayfasına ulaşabilмелidir. 2. Öğrenci, ödeme sayfasında rapor çeşitlerini seçebilecegi üç noktalı açılır menü butonuna tıklayabilмелidir. 3. Öğrenci üç noktalı açılır menüden istediği raporlama şeklini (excel, pdf) seçerek local drive'ına indirebilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.	* İndirilen data excel ya da pdf olabilir.	Yüksek
US-013	Attendance Feature	Bir Öğrenci olarak, derse katılım sağlayamayacağım durumda, mazeretimi yazılı olarak campus online sistemine gönderebilmeliyim. Böylece öğretmenimi bu durumdan haberدار etmiş olurum.	<b>AC_AT01:</b> 1. Öğrenci, ana sayfada katılım (Attendance) linkinden, katılım mazaretini yazabilecegi sayfaya (Attendance Excuses) erişebilmelidir. 2. Öğrenci, mazaret sayfası üzerinden yazılı mazeretini bildirebilmelidir. 3. Öğrenci, mazeretine rapor vb gibi dosyalar ekleyebilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.	* Mazeret izin süresi : Tam gün ya da 3 gün  * Ek tipi: pdf, jpg ya da png	Yüksek (Bir eğitim platformu için ödev, notlar, izinler, mazeretler önemli fonksiyonlardır)
US-014	Profile Feature	Bir öğrenci olarak profil fotoğrafımı yükleyebilmeli ve değiştirebilmeliyim. Böylece campus uygulamasını daha etkileşimli bir şekilde kullanmış olurum.	<b>AC_P01:</b> 1. Öğrenci, Profile > Settings linkini takip ederek profil ayarları sayfasına erişebilmelidir. 2. Öğrenci, profil resmine tıkladığında, resmi upload edebilecegi bir pencere açılmalıdır. 3. Öğrenci, upload butonuna tıkladığında, istediği resmi yükleyebilecegi veya değiştirebilecegi bir pencere açılmalıdır. 4. Öğrenci, yükleyecegi resmin boyutunu görebilmelidir. 5. Öğrenci profil resmini başarıyla yüklediğinde veya değiştirdiğinde "Success" mesajı almalıdır.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.	* Profile resmi: jpg ya da png	Düşük
US-015	Profile Feature	Bir öğrenci olarak, profiline en az üç farklı renk seçeneği kullanabilmeliyim. Böylece daha kişisel bir kullanıcı deneyimi yaşamış olurum.	<b>AC_P02:</b> 1. Öğrenci, Profile > Settings linkini takip ederek profil ayarları sayfasına erişebilmelidir. 2. Öğrenci, ayarlar (Settings) sayfasında açılabilir tema menüsünü görmelidir. 3. Öğrenci, varsayılan tema (Default Theme) açılır menüsüne tıkladığında en az üç farklı tema seçeneği görmelidir. 4. Öğrenci, açılır menüdeki bir temayı seçtiğinde, onaya gerek kalmaksızın, temanın değiştiğini görmelidir. 5. Öğrenci ayarlar sayfasındaki değişiklikleri kaydettiği zaman (Save), "Success" mesajı almalıdır.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.	* Temalar: purple, dark purple ve indigo  * DOM ATTRIBUTE CHECK	Düşük
US-016	Grading Feature	Bir öğrenci olarak, hakkındaki değerlendirmeleri (Grading) görebilmek istiyorum. Bunun için ders notları ve transkriptimi görebileceğim bir sayfa bulunmalı. Böylece, daha iyi bir kurs takibi gerçekleştirmiş olurum.	<b>AC_G01:</b> 1. Öğrencinin, ana sayfadan değerlendirme sayfasına erişebilecegi bir link (Grading) olmalıdır. 2. Öğrenci, değerlendirme (Grading) sayfasında bulunan ders notları (Course Grade), öğrenci transkripti (Student Transcript) ve kursa göre transkript (Transcript By Subject) butonlarının doğru bir şekilde çalıştığını emin olmalıdır.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir.		Yüksek (Diğer hikayelerin bağımlı olduğu hikayeler daha önceliklidir.)

US No	Başlık ID	Kullanıcı Hikayesi User Story	Kabul Kriterleri Acceptance Criteria	Önkoşullar PreConditions	Müşteri Verisi Customer Data	Öncelik Priority
US-017	Grading Feature	Bir öğrenci olarak, detaylı ders notlarını (Course Grade) ve transkriptimi (Student Transcript) campus uygulamasını kullandığım cihaza indirebilmeliyim. Böylece bu belgeyi gerektiği zaman kullanabilirim.	<b>AC_G02:</b> 1.Grating 1 için geçerli AC 'lar, bu hikaye için de geçerlidir. 2.Öğrenci, Course Grade veya Students Transcript linkine tıkladığı zaman açılacak sayfada yazdır (Print) simgesini görebilmeli ve tıklayabilmelidir. 3.Öğrenci, Print simgesine tıkladığında pdf formatındaki belgeyi görebilmelidir. 4.Öğrenci, açılan penceredeki indir butonuna tıklayarak belgeyi yerel bilgisayarına indirebilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Grading 1 (US-016) hikayesine bağımlı.		Orta
US-018	Assignments Feature	Bir Öğrenci olarak bana atanınan (Assign) tüm görevlere bir sayfadan erişebilmeliyim. Böylece bana atanınan ödevler, quizler, projeler, anketler vs. gibi görevlerden zamanında haberim olur ve buna göre bir çalışma planı oluşturabilirim.	<b>AC_AS01:</b> 1. Ana sayfada, öğrencinin kendisine atanmış görevlerin bulunduğu bir sayfaya erişebileceğii link (Assignments) olmalıdır. 2.Öğrenci, assignments linkine over-over yaptığında, kendisine atanınan görevlerin toplam sayısını görebilmelidir. 3.Öğrenci, assignments linkine tıkladığında kendisine atanınan tüm görevleri görebilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Sistemde önceden create edilmiş görevler bulunmalıdır.	* Create edilmiş görevler: Ödev, Proje, Anket veya Quiz	Yüksek
US-019	Assignments Feature	Bir öğrenci olarak, ödev gönderme sayfasında (Assignments > Homework > selectRandomHomeWork), ödevle alakalı müzakere (tartışma = discussion) başlatabilmeliyim. Böylece ödevle alakalı fikir alışverişi içinde bulunabilir, görüşlerimi paylaşabilirim.	<b>AC_AS03:</b> 1.Öğrenci, ödevler sayfasında rastgele bir ödev tıkladığında, açılan sayfada müzakere başlatabileceğii bir mesaj ikonu / butonu (Discussion) görmeli ve tıklayabilmelidir. 2. Öğrenci, açılan discussion penceresinde, daha önce başlatılmış olan müzakereleri izleyebileceğii bir ikonu (Chats) görmeli ve tıklayabilmelidir. 3. Öğrenci, discussion butonuna tıkladığında açılan pencerede müzakere başlatacağı kişi/kışileri seçebilmelidir (Contacts). 4. Öğrenci, discussion butonuna tıkladığında dosya eki de gönderebilmelidir (Attach Files). 5. Öğrenci, discussion açarken herhangi bir "mesaj başarıyla gönderildi" (Success) gibi bir uyarı almamalıdır. 6. Öğrenci, mesajını gönderdiğinde, mesaj metni (varsayı attach yapılan dosya ismi) ve mesaj gönderme tarih ve saatini de bir akış halinde görebilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Assignments 1 (US-018) hikayesine bağımlı. - Sistemde önceden create edilmiş ödev/ödevler bulunmalıdır.	* Tartışma başlatılacak kişi/kışiler: <Random>  * Üzerinde tartışma açılacak ödev/ödevler: <Random>	Yüksek
US-020	Assignments Feature	Bir öğrenci olarak, bana atanınan görevler (Assignments) sayfasındaki ödevler (Homework) listesinden, rastgele seçilen bir ödev satırında hızla işlem yapabileceğim kısayol butonları bulunmalıdır. Böylece işlemlerimi daha hızlı gerçekleştirebilirim.	<b>AC_AS04:</b> 1.Öğrenci, ödev listesindeki rastgele seçilen bir ödevin sağında bilgi (i=Information), gönderme (Submit) ve favori (Mark it) ikonlarının çalıştığından emin olmalıdır. 2.Öğrenci, listedeki ödevin ikonlar dışındaki herhangi bir yerine tıkladığında, default olarak i (Information) ikonuna tıkılmış gibi ödev detayları sayfasına erişmelidir. 3.Öğrenci, ödevle alakalı herhangi bir tartışma (Discussion) açtıysa, sağ taraftaki kısımda bu ikon da görünür hale gelmelidir.	- US-003L hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Assignments 1 ve 2 (US-018 ve US-019) hikayelerine bağımlı. - Sistemde önceden create edilmiş ödev/ödevler bulunmalıdır.	* Ödev/Ödevler: <Random>	Orta

US No	Başlık ID	Kullanıcı Hikayesi User Story	Kabul Kriterleri Acceptance Criteria	Önkoşullar PreConditions	Müşteri Verisi Customer Data	Öncelik Priority
US-021	Assignments Feature	Bir Öğrenci olarak, yaptığım ödevleri campus sistemine yükleyebilmeliyim. Böylece, ödevlerimi öğretmenimin değerlendirmesine daha hızlı sunmuş olurum.	<b>AC_AS05:</b> 1.Öğrenci, Assignments sayfasında bulunan Homework listesindeki her bir ödevde, gönderme ikonunu (Submit) görebilmelidir. 2.Öğrenci, ödev gönderme ikonuna tıkladığında açılır pencere şeklinde bir metin editörüne erişebilmelidir. 3.Öğrenci, metin editöründe metin yazabilmelidir. 4.Öğrenci, metin editöründe text yapıştırılabilir, resim veya tablo oluşturabilmelidir. 5.Öğrenci, metin editöründe sayfasındayken, ödevine dosya ekleyebilmelidir (Attach Files). 6.Öğrenci, yaptığı değişiklikleri taslaqla kaydedebilmelidir (Save As Draft). 7.Öğrenci, taslağı başarılı olarak kaydettiğinde "Success" mesajı almalıdır. 8.Taslaqlı, öğrencinin tarafından kaydedildeden, ödev gönder butonu (Send) aktif olmamalıdır. 9.Öğrenci gönder butonuna tıkladığında, onay penceresi açılmalıdır. 10.Öğrenci ödev göndermeye onayladığında işlemin gerçekleştiğine dair "Success" mesajı almalıdır. 11.Öğrenci, herhangi bir ödevin detay sayfasını açtığında yeni gönderi (New Submission) butonu görmelidir. 12.Öğrenci New Submission butonuna tıkladığında da, açılır pencere şeklinde bir metin editörüne erişebilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Assignments 1 (US-018) hikayesine bağımlı - Sistemde önceden create edilmiş ödev/ödevler bulunmalıdır.	* Ödev/Ödevler: <Random>  * Eklenebilecek Dosya tipleri: Audio, Video, Photo, Image, PDF	Orta
US-022	Assignments Feature	Bir öğrenci olarak, Assign sayfasında bana atanmış olan tüm görevler içerisinde arama (Search) yapabilmeli ve ve öğeleri sıralayabilmeliyim. Böylece istediğim bilgilere daha rahat erişmiş olurum.	<b>AC_AS07:</b> 1.Öğrenci, Assign sayfasında arama butonunu görebilmeli ve ona tıklayabilmelidir. 2.Öğrenci, boş herhangi bir filtre uygulamadan Search yaptığından (Default Search), atanmış tüm görevler listelenmelidir. 3.Öğrenci, aramayı filtreleyebilmelidir (Course, Status, Semester). 4.Öğrenci, Assign sayfasında, arama sonuçlarını sıralayabileceği bir açılır menüye (Show By ...) erişebilmelidir. 5.Öğrenci, açılır sıralama menüsünden (Show By ...) kursa, türke ve tabloya göre sonuçları sıralayabilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Assignments 1 (US-018) hikayesine bağımlı - Sistemde önceden create edilmiş görevler bulunmalıdır.	* Görevler: Ödev, Quiz, Proje veya Anket	Düşük
US-023	Calendar Feature	Bir Öğrenci olarak Calendar kısmında haftalık ve aylık bazda sorumlu olduğum derslerimi ve durumlarını [Yayınlandı, Başladı, Bitti, İptal edildi = Published (P), Started (S), Ended (E), Cancelled (C.)] görebilmeliyim. Böylece ders takibimi daha hızlı yapabilirim.	<b>AC_CAL01:</b> 1.Öğrenci, Calendar sayfasında, default olarak bugünkü tarihini ve haftalık ders planını (Weekly Course Plan) görebilmelidir. 2.Öğrenci, planlanmış derslerin durum bilgisini ikon şeklinde bir simge içerisinde (P, S, E, C) görebilmelidir. 3.Öğrenci, P, S, E, C simgelerinin ne anlama geldiğini sayıya içerisinde görebilmelidir ( P=Published, S=Started, E=Ended, C=Cancelled ) 4.Öğrenci, Calendar sayfasından, haftalık ders planı (Weekly Course Plan) ve takvim (Calendar) sayfalarına geçiş yapabileceğii iki linki görebilmeli ve tıklayabilmelidir. 5.Öğrenci, haftalık kurs planı sayfasında, takvimde ileri geri gidebileceği ve direkt bugüne gelebileceği ikonları (Previous, Today, Next) görebilmeli ve tıklayabilmelidir. 6.Öğrenci haftalık kurs planı sayfasında sorumlu olduğu dersleri görebilmeli ve tıklayabilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Home 2 (US-003) hikayesine bağımlı. - Sistemde öğrencinin sorumlu olduğu ders/dersler önceden create edilmiş olmalıdır.	* Ders/Dersler: <Random>	Yüksek (Calendar, tüm accountlar için ortak bir feature olduğu için ve planlamlar için bu fonksiyon baz alındığı için önemlidir)

US No	Başlık ID	Kullanıcı Hikayesi User Story	Kabul Kriterleri Acceptance Criteria	Önkoşullar PreConditions	Müşteri Verisi Customer Data	Öncelik Priority
US-024	Calendar Feature	Bir Öğrenci, Calendar sayfasında, henüz başlamamış bir derse tıklamamalıdır. Böylece hatalı girişler minimize edilmiş olur.	<b>AC_CAL02:</b> 1. Öğrenci, Weekly Course Plan sayfasında bir derse tıkladığında, ilgili dersin bilgilerine ulaşabileceği bir sayfa açılmalıdır. 2. Öğrenci, açılır pencerede dersin adını görebilmelidir. 3. Öğrenci, ders programında olan ama henüz yayınlanmamış bir derse tıkladığında, Ders ve öğretmen ismini, dersin tarih ve saatini, "meeting in henüz başlamadığı" mesajını içeren bir açılır pencere görmelidir. 4. Öğrenci, yayınlanmış (P), başlamış (S) veya bitmiş (E) bir derse tıkladığında, açılır pencerede bilgi ekranını görmelidir. Açılr penceredeki Information, Topic, Attachments ve Recent Events linklerinin doğru çalıştığından emin olmalıdır.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Calendar 1 (US-023) hikayesine bağımlı.		
US-025	Calendar Feature	Bir öğrenci olarak bitmiş bir dersin içeriklerine erişebilmeliyim. Böylece dersi kaçırmışsam veya tekrar etmem gerekirse, ders videosunu campus sitesinden tekrar izleyebilirim.	<b>AC_CAL03:</b> 1. Öğrenci, bitmiş bir derse (E) tıkladığında karşısına çıkan açılır pencerede önceki kayda erişebileceği bir link (Recording) görmeli ve tıklayabilmelidir. 2. Öğrenci, Recording butonuna tıkladığında, ders videosuna erişebilmelidir. 3. Öğrenci, ders videosunda oynat (Play) simgesini görmeli ve tıklayabilmelidir. 4. Öğrenci Play simgesine tıkladığında, videoyu izlemeye başlayabilmelidir.	- US-001 hikayesindeki önkoşulların aynısı bu hikaye için de geçerlidir. - Calendar 2 (US-024) hikayesine bağımlı.	Bitmiş Ders/Dersler: <Random>  Başlamamış/Bitmemiş Ders/Dersler: <Random> [NEGATIF]	Orta