

用例记录

用例文本UC01：操作沙盘

- 范围：沙盘系统
- 级别：用户目标
- 主要参与者：参与心理测试者
- 涉众及关注点：
 - 参与心理测试者：希望界面简单友好，可以快速地熟悉操作
 - 心理医生：可以通过回播，复现参与心理测试者的操作记录
- 主成功场景：
 - 初始化沙盘，获得一个原始沙盘
 - 参与心理测试者使用沙盘，被试者将沙盘组件库中的组件摆放到沙盘中，以符合他们心中的想法，完成摆放阶段
 - 参与心理测试者结束摆放，系统打包沙盘生成文件
- 前置条件：
 - 被测试者具有一定的理解能力
 - 系统正确初始化沙盘
- 后置条件：
 - 完成测试。
 - 准确记录沙盘含有数据及信息
- 扩展：
 - 被试者不熟悉操作：主动切换到新手教学模式
- 技术与数据变元表：所有输入都采用键盘输入的形式
- 发生频率：可能会不断地发生
- 未决问题：关于用户界面用何种视图实现(2D/2.5D/3D/VR)。

用例文本UC02：初始化沙盘

- 范围：沙盘系统
- 级别：子功能级别
- 主要参与者：沙盘系统
- 涉众及关注点：
 - 沙盘系统：希望可以快速生成一个合理的沙盘界面
 - 参与测试者：初始化过程要短，不需要等待太久

- 心理医生：希望心理沙盘符合心理测试的初始要求，直观透明
- 主成功场景：
 - 参与测试者正确启动一个沙盘
 - 沙盘系统接收到用户请求，快速初始化一个沙盘
 - 参与测试者快速地看到初始化后的沙盘界面
- 前置条件：参与测试者已经登录。系统正常运行
- 后置条件：系统给出一个初始化沙盘界面
- 扩展：
 - 系统未能正确初始化：让参与测试者重新打开一个沙盘
- 技术与数据变元表：所有输入由系统自动完成
- 发生频率：一次
- 未决问题：

用例文本UC03：打包沙盘

- 范围：沙盘系统
- 级别：子功能级别
- 主要参与者：用户、沙盘系统
- 涉众及关注点：
 - 参与测试者：希望可以将摆放好的沙盘完整得记录下来形成一个文件
 - 心理医生：希望打包的沙盘完整无误，没有缺失信息
- 主成功场景：
 - 参与测试者完成摆放，点击打包
 - 沙盘系统统计当前组件及沙盘状态，记录数据，将数据形成沙盘文件
- 前置条件：参与测试者完成摆放
- 后置条件：沙盘系统成功完成打包，提供下载入口
- 扩展：
 - 未成功打包：系统提示用户稍等，再次尝试打包
- 技术和数据变元表：所有输入都采用键盘输入的形式
- 发生频率：发生多次
- 未决问题：打包文件的格式

用例文本UC04：登录

- 范围：登录线上心理沙盘分析系统
- 级别：用户目标

- 主要参与者：被测试者、心理分析师
- 涉众及关注点：
 - 被测试者：可以快捷直观地登陆进系统
 - 心理分析师：可以快捷直观地登陆进系统
- 主成功场景：
 - 用户打开软件，输入账号密码，发送登录请求
 - 系统验证账号，用户成功登录
- 前置条件：用户有正确的账号密码
- 后置条件：登陆成功，看见用户操作界面
- 扩展（或替代流程）：
 - 用户没有账号，跳转到注册页面
 - 用户密码或者账号错误，系统提示用户再次填写账号密码
 -
- 技术与数据变元表：所有输入都采用键盘输入的形式
- 发生频率：发生一次

用例文本UC05：下载打包数据

- 范围：沙盘系统
- 级别：用户级别
- 主要参与者：参与测试者、沙盘系统
- 涉众及关注点：
 - 参与测试者：希望可以直接下载到打包文件，可以设置下载路径和下载文件名
 - 沙盘系统：快速提供下载通道
- 主成功场景：
 - 参与测试者对已打包好的沙盘点击下载，向系统发送请求
 - 沙盘系统保存文件到指定路径
- 扩展：
 - 下载失败：提示用户重新尝试下载
 - 已打包好的数据丢失：提示用户数据丢失，选择其他包下载或者撤销操作
- 技术与数据变元表：所有输入都采用键盘输入的形式
- 发生频率：发生多次