

Przypadki użycia

Prezentacja zawiera wycinki projektów Studentów, zawarte błędy są czasami celowe, i mają zmusić do chwili refleksji.

Diagramy przypadków użycia

Diagram przypadków użycia pokazuje powiązania pomiędzy aktorami a przypadkami użycia. Prezentuje on oczekiwane interakcje aktora z systemem.

Jest to dobre w początkowej fazie analizy wymagań, kiedy odkrywamy funkcje systemu, lecz wymaga późniejszego doprecyzowania, czyli napisania specyfikacji wymagań (procesów), która będzie zawierać kompletne i szczegółowe opisy przypadków użycia.

Jak stworzyć diagram przypadków użycia

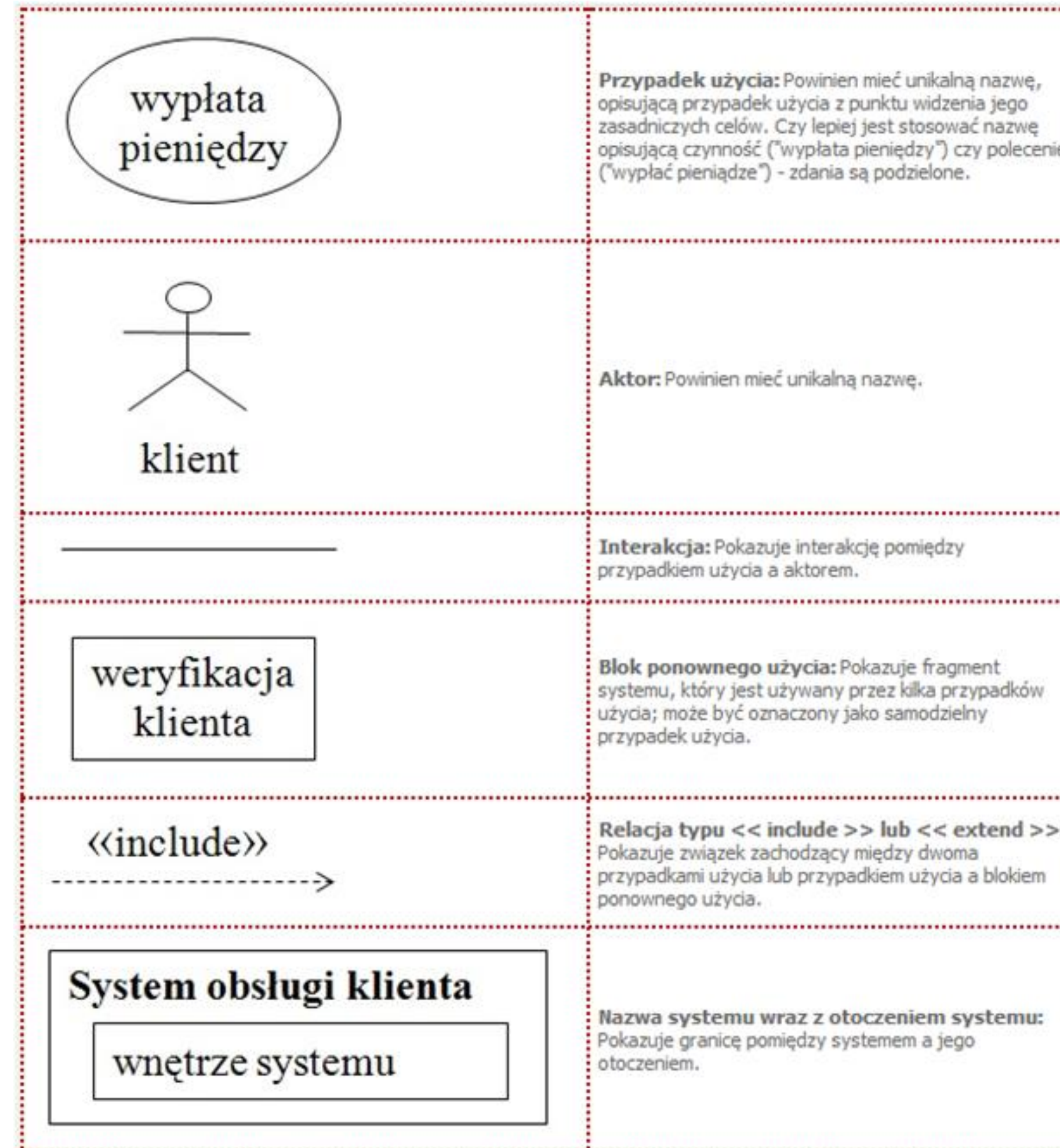
Aktorzy

- ludzie wchodzący w interakcje
- systemy zewnętrzne;
- części systemu, które mają wpływ na funkcjonowanie systemu, ale same przez ten system nie mogą być zmieniane (jak np. zegar systemowy).

Szczególną uwagę należy zwrócić na fakt, iż aktor zawsze reprezentuje otoczenie systemu (nie jest częścią systemu) i musi być w interakcji chociaż z jednym przypadkiem użycia.

Identyfikacja aktorów

- Kto będzie używał podstawowych funkcji?
- Kto wymaga wspomagania w swej pracy i przy których codziennych zadaniach?
- Kto ma administrować systemem, konserwować i utrzymywać w działaniu?
- Jakimi urządzeniami zawiaduje system?
- Z którymi systemami system ma współpracować?



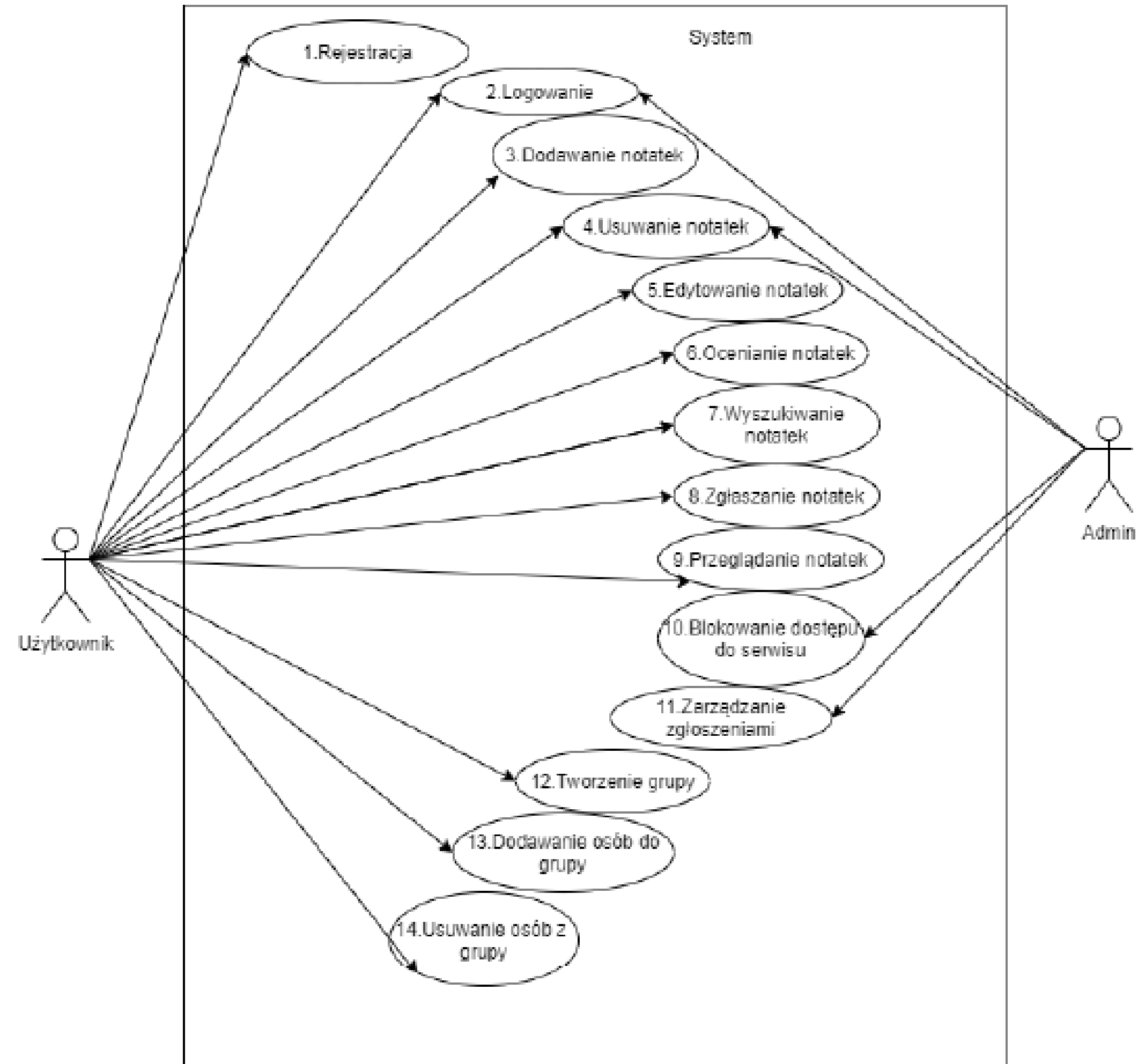
Diagramy przypadków użycia

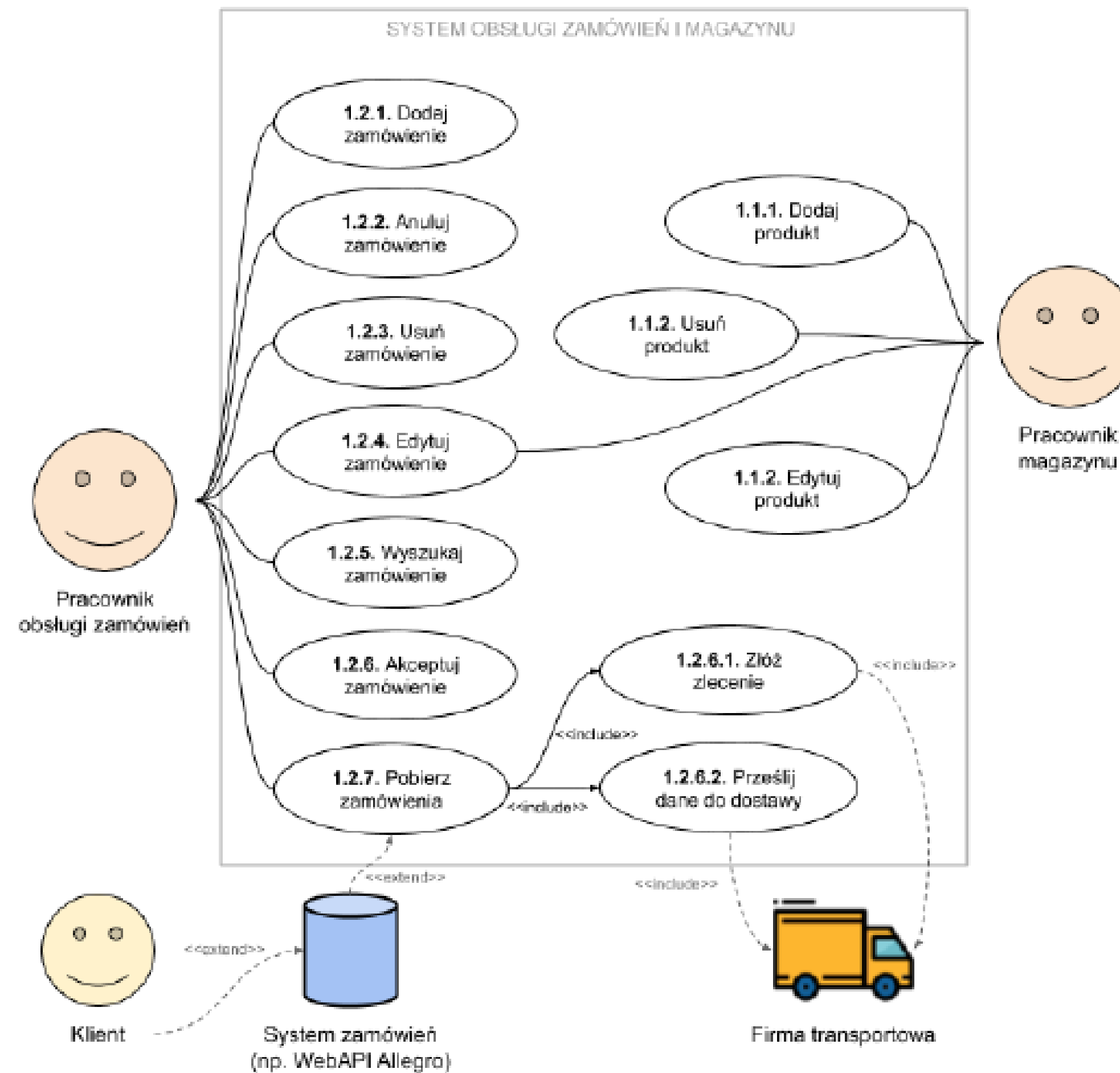
Należy określić otoczenie systemu, czyli zidentyfikować aktorów;
dla każdego aktora należy podać działania, jakich każdy aktor oczekuje od systemu;

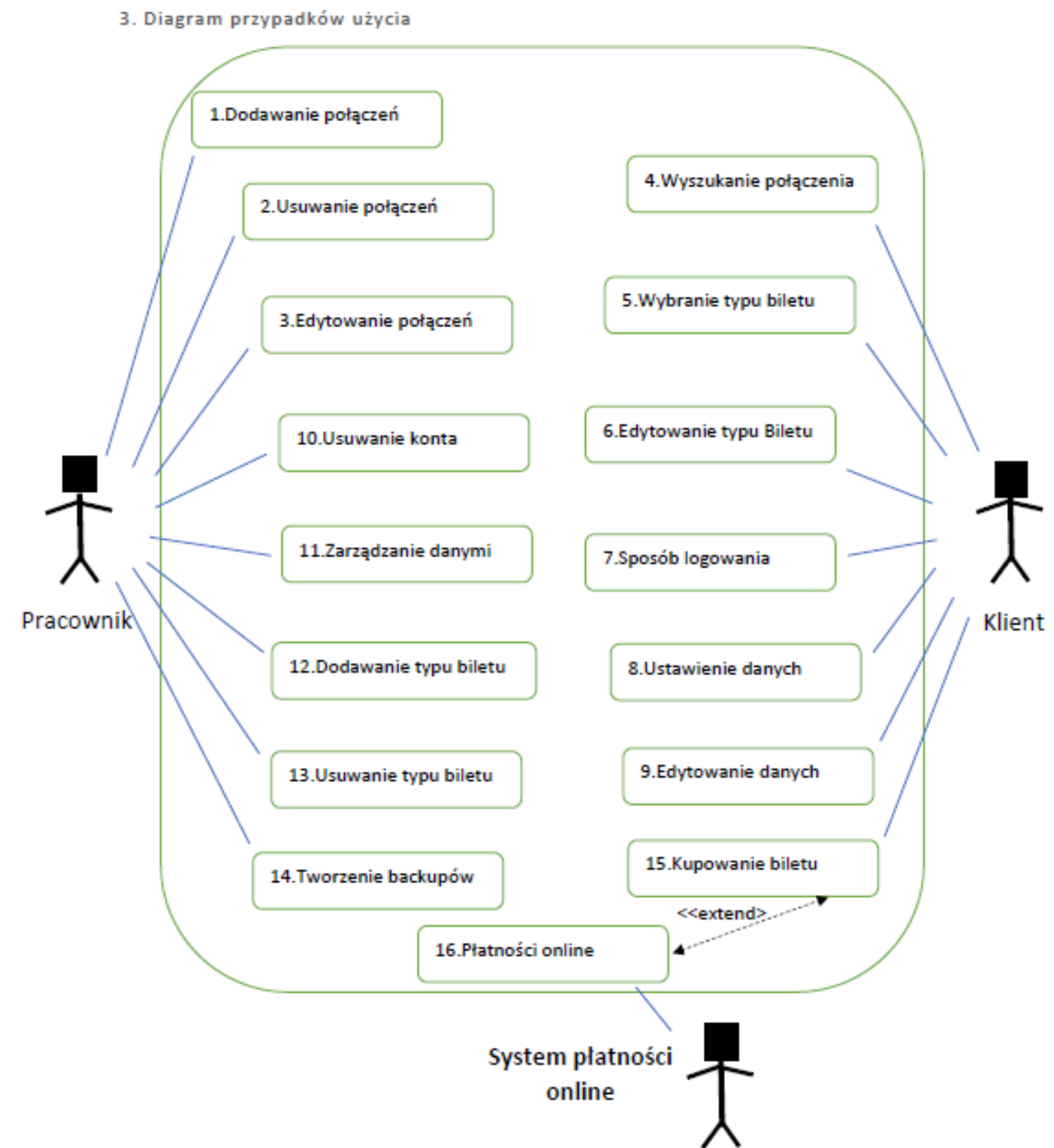
działania należy zapisać jako przypadki użycia;

należy wyłączyć powtarzające się ciągi działań i zastąpić je
relacją «include» lub/i «extend» lub/i zwykłym powiązaniem;

należy uwzględnić na diagramie wszystkich powyższych aktorów,
przypadki użycia oraz zidentyfikowane powiązania między
nimi.







Scenariusze przypadków użycia

- Skupiają się na interakcji pomiędzy użytkownikiem, a systemem;
- Przypadki użycia nie pokazują zbędnych szczegółów;
- Pozwalają klientowi w łatwy sposób wyobrazić sobie jak system będzie funkcjonował;

Zalety:

- łatwość spisywania;
- czytelność;
- łatwość zrozumienia i wyobrażenia sobie przyszłego systemu.

Scenariusze przypadków użycia

1. Nazwa: Rejestracja

1. Aktorzy : Użytkownik

Opis: Rejestracja konta Użytkownik do strony i aplikacji

Scenariusz główny:

1. Użytkownik rejestruje się na stronie, aplikacji za pomocą loginu hasła maila, nr telefonu lub przy pomocy stron zewnętrznych (google).
2. Użytkownik czeka na potwierdzenie kodu sms wysłanego na telefon by zatwierdzić rejestrację.
3. System sprawdza poprawność wpisanych danych oraz kod weryfikacyjny i wyświetla komunikat

Wyjątki i rozszerzenia:

2.A. Użytkownik podał zły numer telefonu przez co nie otrzymał kodu.

2.A.1 Użytkownik zmuszony jest do ponownego podania numeru telefonu i wraca do pkt 1.

3.A. Użytkownik podał zły adres email bądź hasło nie spełnia wymogów bezpieczeństwa, bądź kod weryfikacji jest błędnie zapisany.

3.A.1 Użytkownik podał błędny email i wraca do pkt 1.

3.A.2 Użytkownik podał za słabe hasło i wraca do pkt 1.

3.A.1 Użytkownik podał błędny kod weryfikacji i wraca do pkt 2.

Scenariusze przypadków użycia

3.Nazwa: dodawanie notatek

Atrybuty:

1. Aktorzy: Użytkownik
2. Warunek początkowy: zalogowany do systemu

Opis: Użytkownik dodaje notatkę do bazy danych notatek

Scenariusz główny:

1. Użytkownik wybiera zakładkę "dodaj notatkę" i klika przycisk utwórz.
2. Użytkownik wpisuje swoją notatkę.
3. Użytkownik wybiera kategorie do jakiej wyśle swoją notatkę.
4. Użytkownik zapisuje notatkę i potwierdza wysłanie jej do bazy danych.

Wyjątki i rozszerzenia:

- 3.A. Użytkownik nie wybrał kategorii na jaką chce wysłać notatkę.
 - 3.A.1 System wyświetla błąd i wraca do pkt 2.
- 4.A. Użytkownik nie potwierdził wysłania notatki do bazy danych.
 - 4.A.1 System wyświetla błąd i wraca do pkt 2.
- 4.B Użytkownik zostawił notatkę pustą
 - 4.B.1 System wyświetla błąd i wraca do pkt 2.

Scenariusze przypadków użycia

ID: PU1 Nazwa: Dodaj produkt
Atrybuty <ol style="list-style-type: none">Aktorzy: Pracownik magazynuWarunek początkowy: Pracownik magazynu musi być zalogowany.
Opis: Pracownik magazynu może dodać nowy produkt do bazy danych.
Scenariusz główny: <ol style="list-style-type: none">Pracownik magazynu wchodzi w zakładkę Produkty, następnie klika przycisk <i>Dodaj nowy produkt</i>System wyświetla formularz dodawania produktu.Pracownik magazynu wypełnia wszystkie dane na temat produktu (nazwa, rodzaj, kolor, cena, ilość). Pracownik magazynu klika przycisk <i>Utwórz</i>.System sprawdza dane i wyświetla komunikat o zapisaniu produktu.
Wyjątki i rozszerzenia: <ol style="list-style-type: none">4.A. Pracownik magazynu nie wypełnił wszystkich pól formularza.<ol style="list-style-type: none">4.A.1 System wyświetla błąd i wraca do punktu 3.4.B. Pracownik magazynu wprowadził nie odpowiednie znaki do pola formularza.<ol style="list-style-type: none">4.B.1 System wyświetla błąd i wraca do punktu 3.

Scenariusze przypadków użycia

ID: PU2 Nazwa: Potwierdź zamówienie
Atrybuty <ol style="list-style-type: none"> Aktorzy: Pracownik obsługi zamówień Warunek początkowy: Pracownik obsługi zamówień musi być zalogowany.
Opis: Pracownik obsługi zamówień może zatwierdzić zamówienie. System aktualizuje stan magazynowy. System wysyła zlecenie, poprzez wiadomość e-mail, do firmy transportowej.
Scenariusz główny: <ol style="list-style-type: none"> Pracownik obsługi zamówień wchodzi w zakładkę Zamówienia, następnie klika na dane zamówienie. System wyświetla dane związane z zamówieniem (dane osoby zamawiającej, produkty, kwotę do zapłaty, termin realizacji) Po przejrzaniu poprawności zamówienia pracownik klika przycisk <i>Potwierdź</i>. System aktualizuje stan magazynowy. System wysyła wiadomość na adres mailowy firmy transportowej zawierającą wszelkie dane potrzebne do odbioru zlecenia i dostawy mebli.
Wyjątki i rozszerzenia: <ol style="list-style-type: none"> Zamówienie nie posiada wszystkich danych <ol style="list-style-type: none"> System wyświetla błąd i wraca do punktu 2. Nie ma wystarczającej ilości produktu na magazynie <ol style="list-style-type: none"> System wyświetla błąd i wraca do punktu 2.

Scenariusze przypadków użycia

ID: PU2 Nazwa: Wybranie trasy, kupno biletu
Atrybuty <ol style="list-style-type: none">1. Aktorzy: użytkownik2. Warunek początkowy: użytkownik musi mieć dostęp do Internetu i być zalogowany
Opis: Użytkownik wyszukuje interesujące go połączenie i kupuje bilet
Scenariusz główny: <ol style="list-style-type: none">1. Użytkownik wyszukuje interesujące go połączenie.2. System wyświetla listę pasujących połączeń.3. Użytkownik wybiera połączenie.4. System wyświetla dostępne typy biletów na danej trasie.5. Użytkownik wybiera rodzaj biletu i zatwierdza wybranie trasy i biletu.6. System przekierowuje użytkownika na stronę banku w celu finalizacji zakupu biletu7. System po zatwierdzeniu otrzymania wpłaty wysyła bilet na konto użytkownikowi8. Użytkownik po pierwszym otwarciu biletu ma do niego dostęp bez dostępu Internetu
Wyjątki i rozszerzenia: <ol style="list-style-type: none">4.A. Użytkownik nie wybrał połączenia.<ol style="list-style-type: none">4.A.1. System wraca do punktu 2.5.A. Użytkownik nie wybrał biletu

Pytania?

Zadanie na dzisiaj

Wykonać diagram przypadków użycia oraz odpowiadające przypadkom scenariusze.
Należy zadbać o spójność deklarowanych funkcji/zmiennych/aktorów z poprzednimi etapami projektu.

Ostatnie 15 minut zajęć poświęcimy na pochwalenie się opracowanymi materiałami.