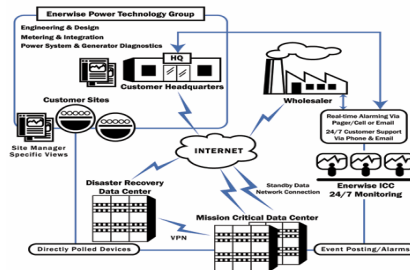




## HY351 – Ανάλυση και Σχεδίαση Πληροφοριακών Συστημάτων Information Systems Analysis and Design



### Use Cases & Use Case Diagrams



## Περίπτωση Χρήσης – Use case

- **Τι είναι οι περιπτώσεις χρήσης:**  
Ένα σύνολο σεναρίων που συνδέονται με έναν συγκεκριμένο σκοπό του χρήστη.
- **Ποιοι είναι οι στόχοι τους:**
  - Να καθορίσουν και να περιγράψουν τις **λειτουργικές απαιτήσεις** του συστήματος
  - Να δώσουν μια σαφή και συνεπή περιγραφή για το **τι θα πρέπει να κάνει** το σύστημα
  - Να παρέχουν την κατάλληλη βάση για να γίνονται έλεγχοι για **επαλήθευση του συστήματος**.
  - Να παρέχουν την ικανότητα να εντοπίζονται οι λειτουργικές απαιτήσεις μέσα **στις κλάσεις και τις λειτουργίες του συστήματος**



## Παράδειγμα σεναρίου (1)

Θέλουμε να υλοποιήσουμε ένα σύστημα κράτησης θέσεων. Με το σύστημα αλληλεπιδρούν απλοί ταξιδιώτες. Η κράτηση θέσης συνεπάγεται την πληρωμή της πτήσης. Η πληρωμή μπορεί να γίνει είτε με πιστωτική κάρτα, είτε με μετρητά.



## Παράδειγμα σεναρίου (1): Περίπτωση Χρήσης: **Κράτησης Θέσης**

- Πρωταρχικό σενάριο χρήσης:
  1. Ο πελάτης συνδέεται στο σύστημα.
  2. Ο πελάτης επιλέγει τον τόπο αναχώρησης.
  3. Ο πελάτης επιλέγει την ημερομηνία αναχώρησης.
  4. Το σύστημα εμφανίζει τις διαθέσιμες πτήσεις και τα στοιχεία τους.
  5. Ο πελάτης επιλέγει την πτήση που τον ενδιαφέρει.
  6. Το σύστημα παρουσιάζει την πλήρη πληροφορία τιμολόγησης.
  7. Ο πελάτης εισάγει τα στοιχεία του και επιλέγει τον τρόπο πληρωμής.
  8. Το σύστημα επιβεβαιώνει την κράτηση θέσης.
  9. Ο πελάτης αποσυνδέεται από το σύστημα.



## Παράδειγμα σεναρίου (1): Περίπτωση Χρήσης: Κράτησης Θέσης

- **Εναλλακτικές περιπτώσεις:**

Εναλλακτικό σενάριο: *Επιλογή πτήσης allez-retour*

Στο βήμα 2, ο πελάτης επιλέγει τύπο πτήσης *allez-retour*. Να επιτραπεί στον πελάτη να εισάγει και τόπο άφιξης καθώς και ημερομηνία άφιξης.

Εναλλακτικό σενάριο: *Επιλογή τρόπου πληρωμής*

7α: Ο πελάτης επιλέγει σαν τρόπο πληρωμής τα μετρητά. Το σύστημα ενημερώνει τον πελάτη πως πρέπει να γίνει η αγορά του εισιτηρίου από ένα πρακτορείο μέχρι μια συγκεκριμένη ημερομηνία αλλιώς χάνεται η κράτηση.

7β: Ο πελάτης επιλέγει σαν τρόπο πληρωμής την πιστωτική κάρτα. Το σύστημα ζητά από τον πελάτη να εισάγει τα στοιχεία της πιστωτικής κάρτας.

Εναλλακτικό σενάριο: *Αποτυχία επιβεβαίωσης κράτησης θέσης*

Στο βήμα 8 το σύστημα αποτυγχάνει να εγκρίνει την πίστωση για την αγορά. Να επιτραπεί στον πελάτη να ξαναδώσει τα στοιχεία της πιστωτικής του κάρτας.



## Παράδειγμα σεναρίου (2)

Θέλουμε να φτιάξουμε το λογισμικό για ένα κινητό τηλέφωνο. Περιγράψτε (λεπτομερώς) την περίπτωση χρήσης της αποστολής SMS μηνυμάτων. Λάβετε υπόψη ότι ο λογαριασμός ενός χρήστη μπορεί να είναι με συμβόλαιο σύνδεσης ή με κάρτα.



## Παράδειγμα σεναρίου (2): Περίπτωση Χρήσης: **Αποστολή SMS**

- **Πρωταρχικό σενάριο χρήσης:**

1. Ο χρήστης ανοίγει του μενού της συσκευής και επιλέγει τη συγγραφή νέου μηνύματος.
2. Ο χρήστης πληκτρολογεί το περιεχόμενο του μηνύματος.
3. Ο χρήστης επιλέγει τους παραλήπτες είτε πληκτρολογώντας των αριθμό τους είτε επιλέγοντας κάθε παραλήπτη από τη λίστα.
4. Αν πρόκειται για απάντηση σε μήνυμα ο πρωτεύον παραλήπτης έχει ήδη προεπιλεγεί.
5. Το σύστημα υπολογίζει τη χρέωση με βάση το είδος της συνδρομής του χρήστη και με βάση την τιμολογιακή πολιτική.
6. Γίνεται η χρέωση στο χρήστη.
7. Αν η χρέωση είναι αποδεκτή (δηλαδή δεν έχει ξεπεραστεί κάποιο όριο που έχει οριστεί από τη συνδρομή όπως υπάρχουν αρκετές μονάδες στο χρήστη) η αποστολή ολοκληρώνεται.
8. Επιβεβαίωση λήψης μηνύματος.



## Παράδειγμα σεναρίου (2): Περίπτωση Χρήσης: **Αποστολή SMS**

- **Εναλλακτικές περιπτώσεις:**

Εναλλακτικό σενάριο: *Επιλογή απάντησης / προώθησης μηνύματος*

Στο βήμα 1:

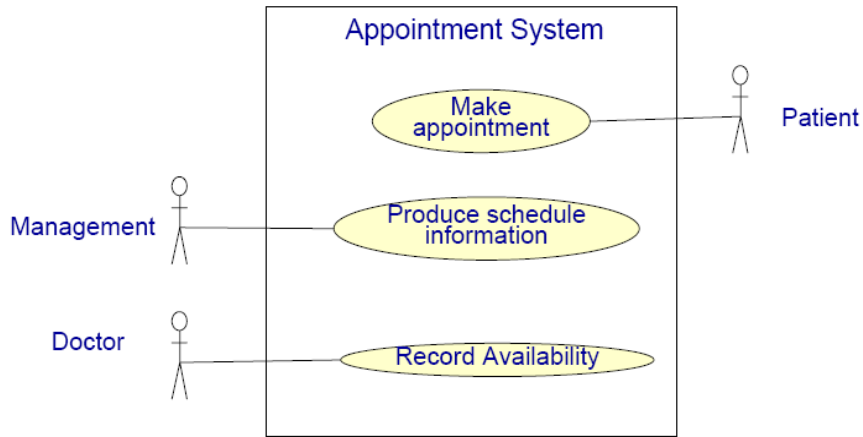
- Ο χρήστης επιλέγει το μήνυμα στο οποίο θέλει να απαντήσει.
- Ο χρήστης επιλέγει αν στην απάντηση θέλει να συμπεριλάβει το παλιό μήνυμα ή όχι
- Ο χρήστης πληκτρολογεί το επιπλέον περιεχόμενο του μηνύματος

Εναλλακτικό σενάριο: *Αποτυχία αποστολής μηνύματος*

Στο βήμα 7 ο χρήστης ενημερώνεται πως η διαδικασία δεν μπορεί να ολοκληρωθεί.



## Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης



## Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΟ



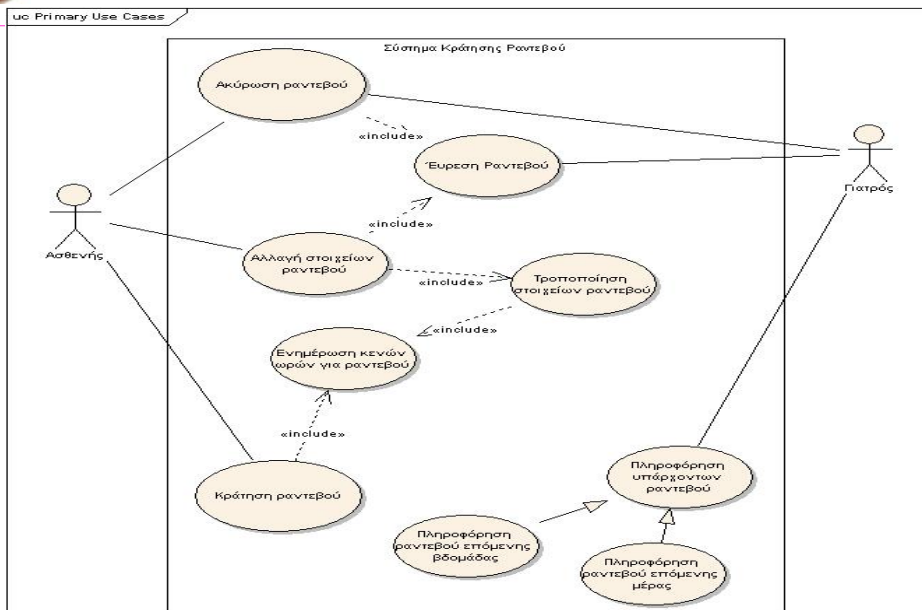


## Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης (1)

Θέλουμε να σχεδιάσουμε ένα σύστημα για κράτηση ραντεβού σε ένα ιατρείο. Να σχεδιάσετε το διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης για ένα τέτοιο σύστημα.



## Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης (1)





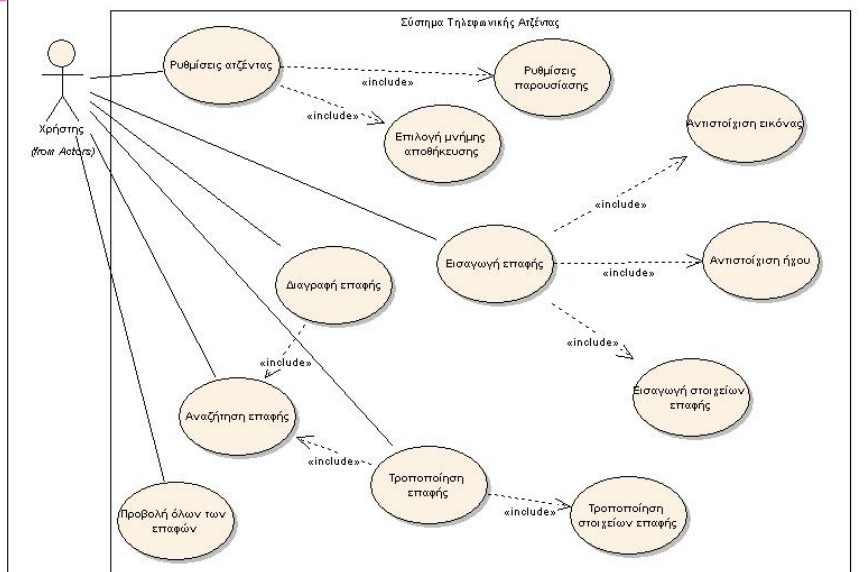
## Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης (2)

Θέλουμε να φτιάξουμε το λογισμικό για ένα κινητό τηλέφωνο. Σχεδιάστε λεπτομερώς το διάγραμμα χρήσης της τηλεφωνικής ατζέντας.



## Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης (2)

uc Secondary Use Cases



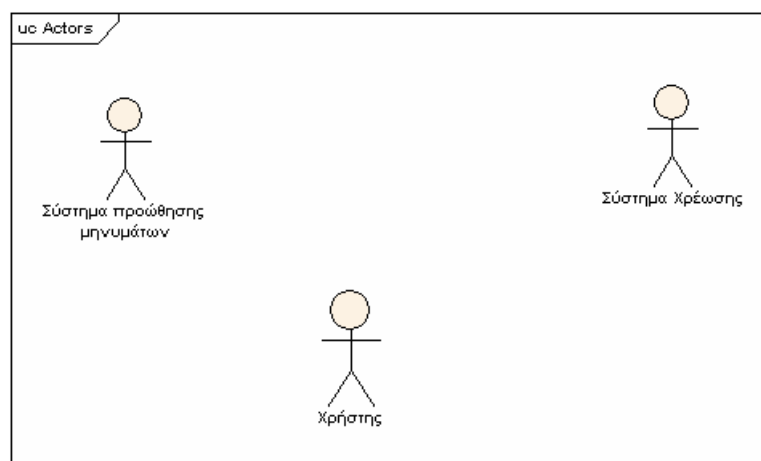


## Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης (3)

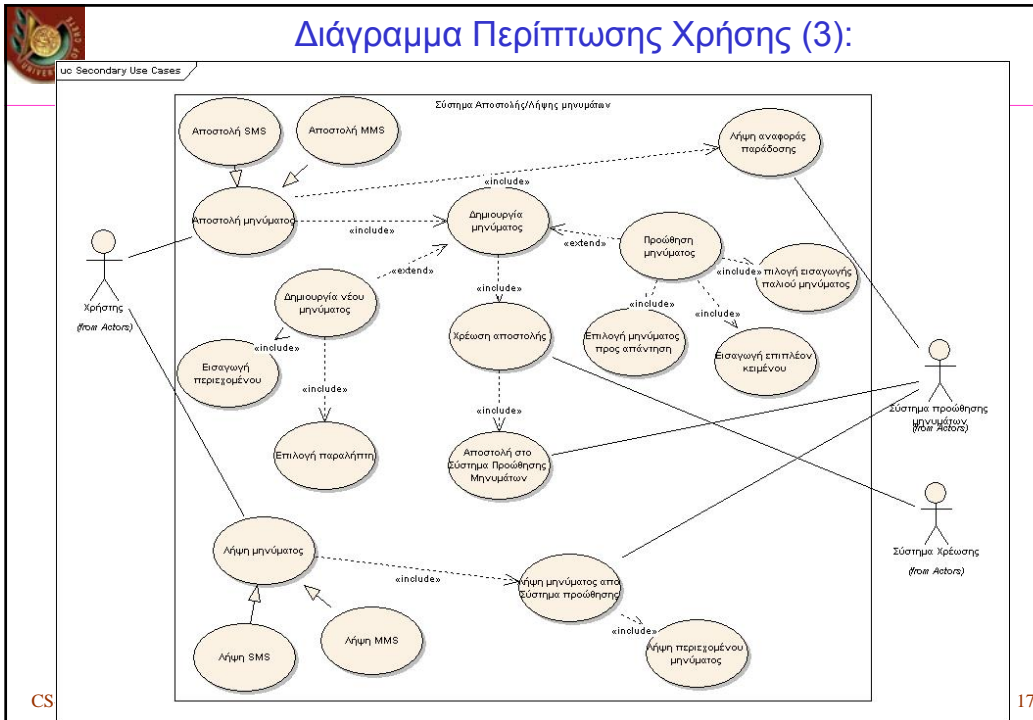
Θέλουμε να φτιάξουμε το λογισμικό για ένα κινητό τηλέφωνο. Σχεδιάστε λεπτομερώς το διάγραμμα χρήσης της αποστολής και λήψης μηνυμάτων. Το σύστημα μας θα χρησιμοποιήσει τα προϋπάρχοντα συστήματα: Χρέωση και Προώθηση μηνυμάτων.



## Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης (3) : Actors







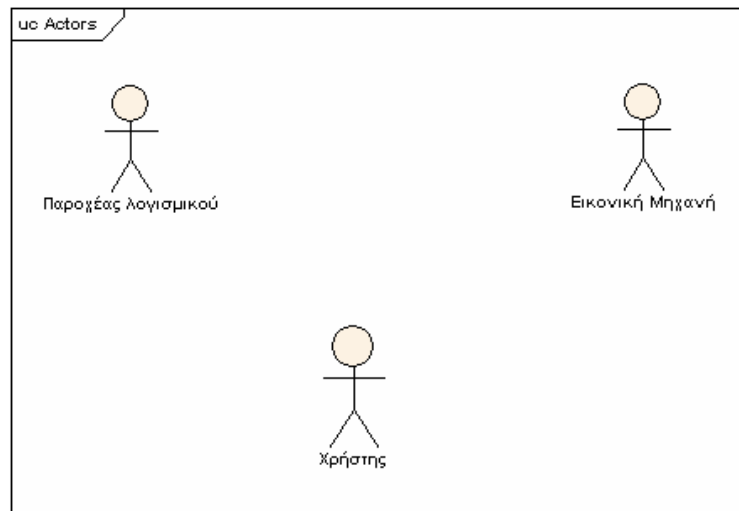
### Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης (4)

*Θέλουμε να φτιάξουμε το λογισμικό για ένα κινητό τηλέφωνο. Σχεδιάστε λεπτομερώς το διάγραμμα χρήσης Παιχνιδιών και άλλων εφαρμογών. Το σύστημα μας θα χρησιμοποιήσει τα προϋπάρχοντα συστήματα: Παροχή λογισμικού και Εικονική Μηχανή.*

CS-351
U. of Crete, Fall 2005-2006
18



## Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης (4) : Actors



## Διάγραμμα Περίπτωσης Χρήσης (4):

