

# 1 Use Case modelovanie

## 1.1 Ciele

Cielom tejto prednasky je predstavit use case modelovanie ako techniku zachytavania uzivatelskych popziadaviek.

Zaroven by sme chceli v kratkosti predstavit proces zachytavania a specifikacie pozidaviek (od vizie zakaznika az po detailne popisaniu sadu pozidaviek)

Vramci procesu predstavime mnozinu dokumentov a modelov (deliverables), ktore sa vytvaraju a súčasne aj zodpovednosti jednotlivych pracovníkov.

## 1.2 Co je Use case

Use Case je sekvencia transakcii v systeme, ktorej ulohou je obsluzit jednotlivych aktorov systemu.

Vysvetlenie pojmov:

- Aktor reprezentuje vsetko co si vymiena informacie alebo inak interaguje so systemom (moze byt clovek, ine zariadenie, IS).
- Transakcia je postupnost aktivít, ktore zabezpecuju nejaku zmysluplnu cinnost.
- Zmysluplny vysledok znamena, ze vykonanie ulohy ma viditlly vplyv na aktorov.

Mnozina UC popisuje uplnu funkcionalitu systemu.

## 1.3 Popis UC

Keď sa pokusíme popísať UC, ktorý má mnoho alternatívnych vetví, ľahko sa môže dostať do problémov, a text sa stane neprehľadný. Preto je rozumne použiť istú formu štruktúrovaného prístupu.

Popis UC rozdelíme na niekoľko častí

- Basic flow
- Alternative flows

## 1.4 Preto UC vznikli

Pokiaľ necháme zákazníkov špecifikovať slovné svoje požiadavky dostaneme zvyčajne veľmi nejasnú predstavu, čo má systém robiť.

Na druhej strane ak necháme vyvojárov popisovať požiadavky na základe rozhovorov so zákazníkom, tak sa dostaneme do príliš technických detailov, ktorým užívateľ nebude rozumieť a teda nebude schopný povedať, či systém robí to čo má...

Pri snahe zmierniť túto pripať sa zaviedli UC. Okrem toho majú ešte ine funkcie, ako napr. pri plánovaní, testovaní, písaní dokumentácie.

## 1.5 Use Cases s cieľom

### 1.5.1 Uvod

Ľudia sú výrazne confused čo majú písať do UC a ako ich štruktúrovať.

Stale musi platit ze musia byt zrozumitelne pre pouzivatelov. Preto je dolezite ich popis postavit na pojmoch CIEL a ZODPOVEDNOST.

### 1.5.2 Goal

This should be a central notion during the use case analysis.

One of its main advantages is the fact, that most people (even the non-technical ones) usually think in goals while making their jobs.

Since the main objective of software systems is to provide “some” assistance on the users’ jobs, it’s valuable to speak (while defining the system) with their own language, the language of GOALS and RESPONSIBILITIES.

### 1.5.3 UC Example

#### **Use Case: Buy Goods**

**Goal:** Buyer issues request directly to our company, expects goods shipped and to be billed.

**Preconditions:** We know Buyer, their address, etc.

**Success End Condition:** Buyer has goods, we have money for the goods.

**Failed End Condition:** We have not sent the goods, Buyer has not spent the money.

-----

#### **MAIN SUCCESS SCENARIO**

1. Buyer calls in with a purchase request.
2. Company captures buyer’s name, address, requested goods, etc.
3. Company gives buyer information on goods, prices, delivery dates, etc.
4. Buyer signs for order.
5. Company creates order, ships order to buyer.
6. Company ships invoice to buyer.
7. Buyers pays invoice.

-----

#### **EXTENSIONS (ALTERNATIVE SCENARIOS)**

- 3a. Company is out of one of the ordered items:
  - 3a1. Renegotiate order.
- 4a. Buyer pays directly with credit card:
  - 4a1. Take payment by credit card (use case 44)
- 7a. Buyer returns goods:
  - 7a. Handle returned goods (use case 105)

-----

#### **SUB-VARIATIONS**

1. Buyer may use phone in, fax in, use web order form, electronic interchange

7. Buyer may pay by cash or money order, check, credit card

-----

**Priority:** top

**Performance Target:** 5 minutes for order, 45 days until paid

**Schedule:** release 1.0

-----

## **OPEN ISSUES**

What happens if we have part of the order?

What happens if credit card is stolen?

### **1.6 Requirements management**

1.6.1 Poznámky ku req. Managementu

Požiadavky treba spravovat inak sa to vymkne kontrole

<nedokoncene>

### **1.7 Referencies**

Structuring use cases with goals

<http://members.aol.com/acockburn/papers/usecases.htm>