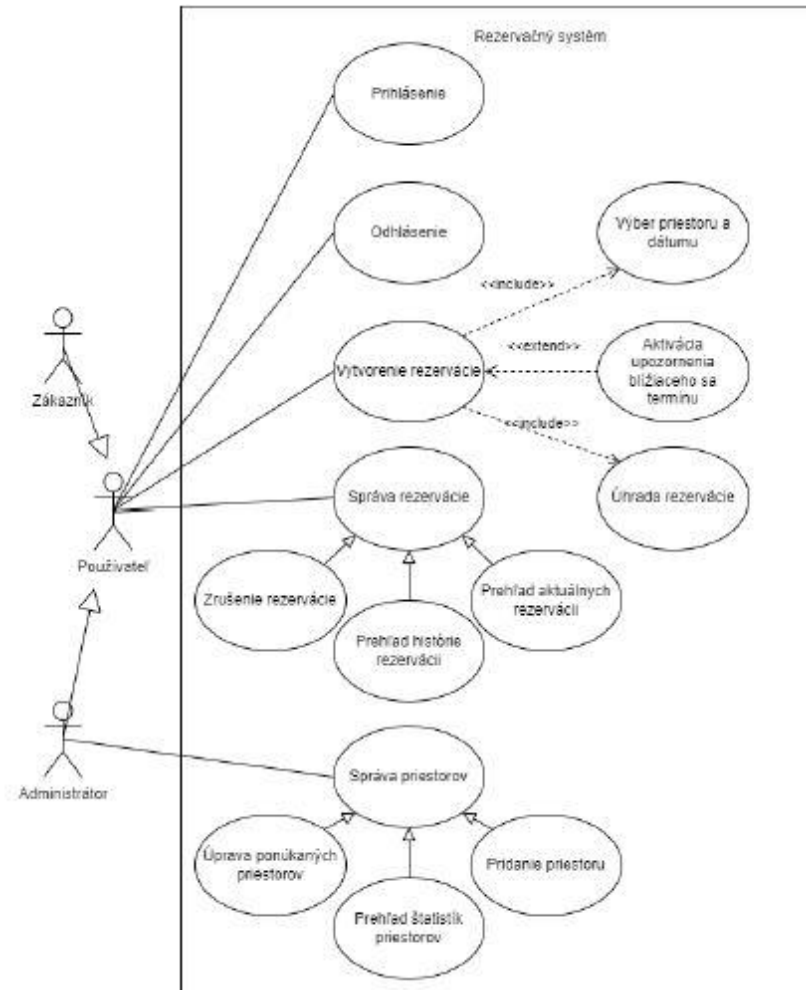


# Vytváranie use-case tabuliek



# Princípy vytvárania a účel

## Základné princípy

- Tabuľka iba pre základný prípad použitia (ten, ktorý je asociovaný s aktérom)
- Prípad použitia „include“ zahrnúť do hlavného scenára.
- Prípad použitia „extend“ zahrnúť do alternatívneho scenára.
- Chybové prípady → tiež do alternatívneho scenára.

## Účel

Tabuľky slúžia ako opis funkcionality systému vo fáze jeho kódovania. Sú určené vývojárom.

# Vyvolanie: po kliknutí na use-case

## Štruktúra sa odlišuje podľa použitého nástroja

The screenshot displays a software interface for creating UML diagrams. On the left, a Use Case Diagram is shown with an actor labeled "Actor1" connected to a use case labeled "UseCase1". The use case is represented by a blue oval with a dashed border. A toolbar at the top includes options for "Visibility", "Modifiers", "Abstract", "Root", "Leaf", "Name name NAME", "Adjust Names", "Convert Element", "Replace Element Model", and "Make Independent Model".

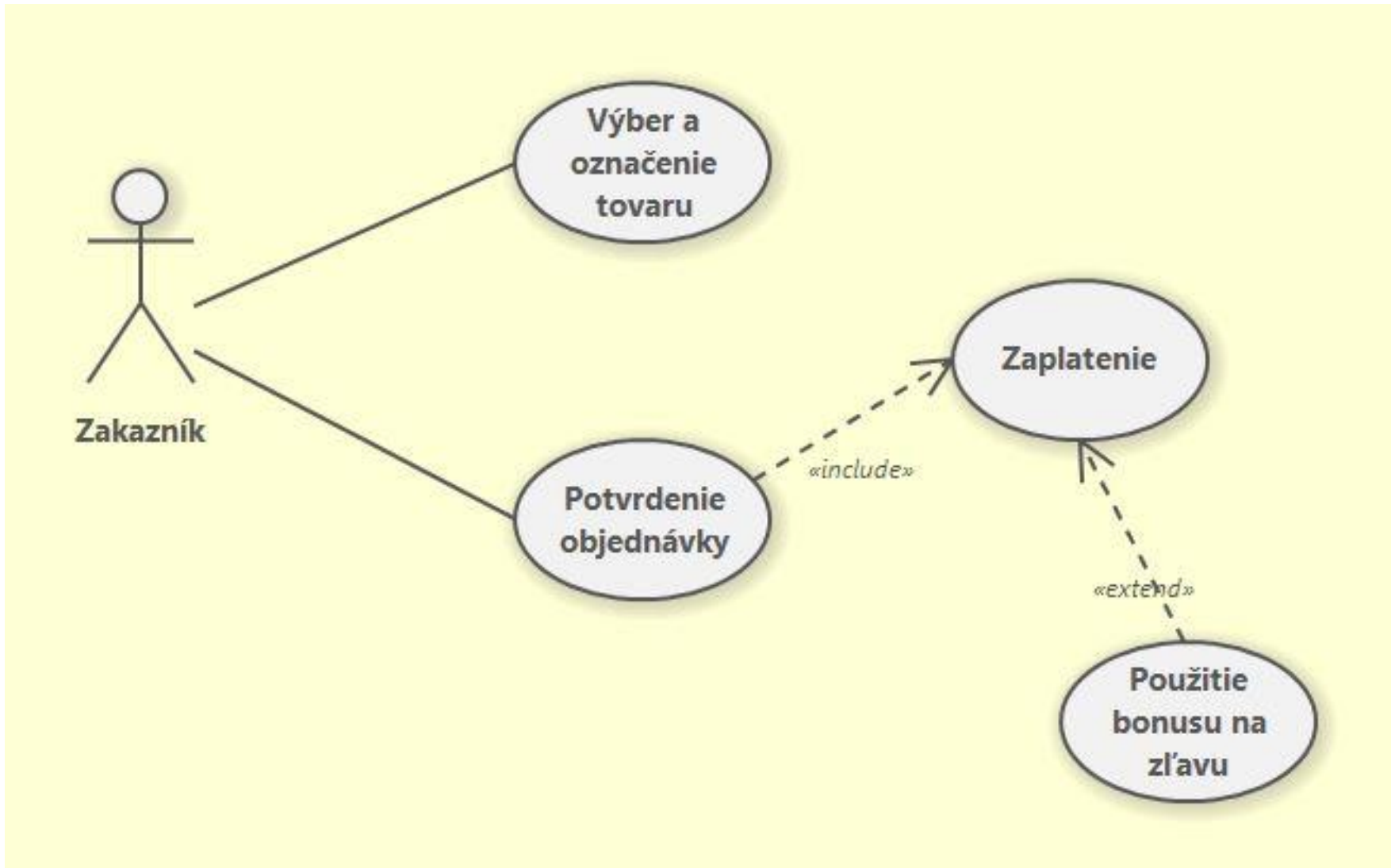
Overlaid on the right is the "Properties" dialog box, which is currently on the "Use Case" tab. The dialog contains the following fields and controls:

- Brief description:** A large text area for entering a description.
- Primary Actor:** A dropdown menu.
- Stakeholders:** A dropdown menu with an "Add" button.
- Scope:** A dropdown menu and a text input field.
- Level:** A dropdown menu.
- Precondition:** A text input field.
- Postconditions:** A text input field.
- Minimal guarantees:** A text input field.
- Success guarantees:** A text input field.
- Triggers:** A text input field.
- Frequency of use:** A text input field.
- Priority:** A dropdown menu.
- State:** A dropdown menu.

At the bottom of the dialog are "OK" and "Cancel" buttons.

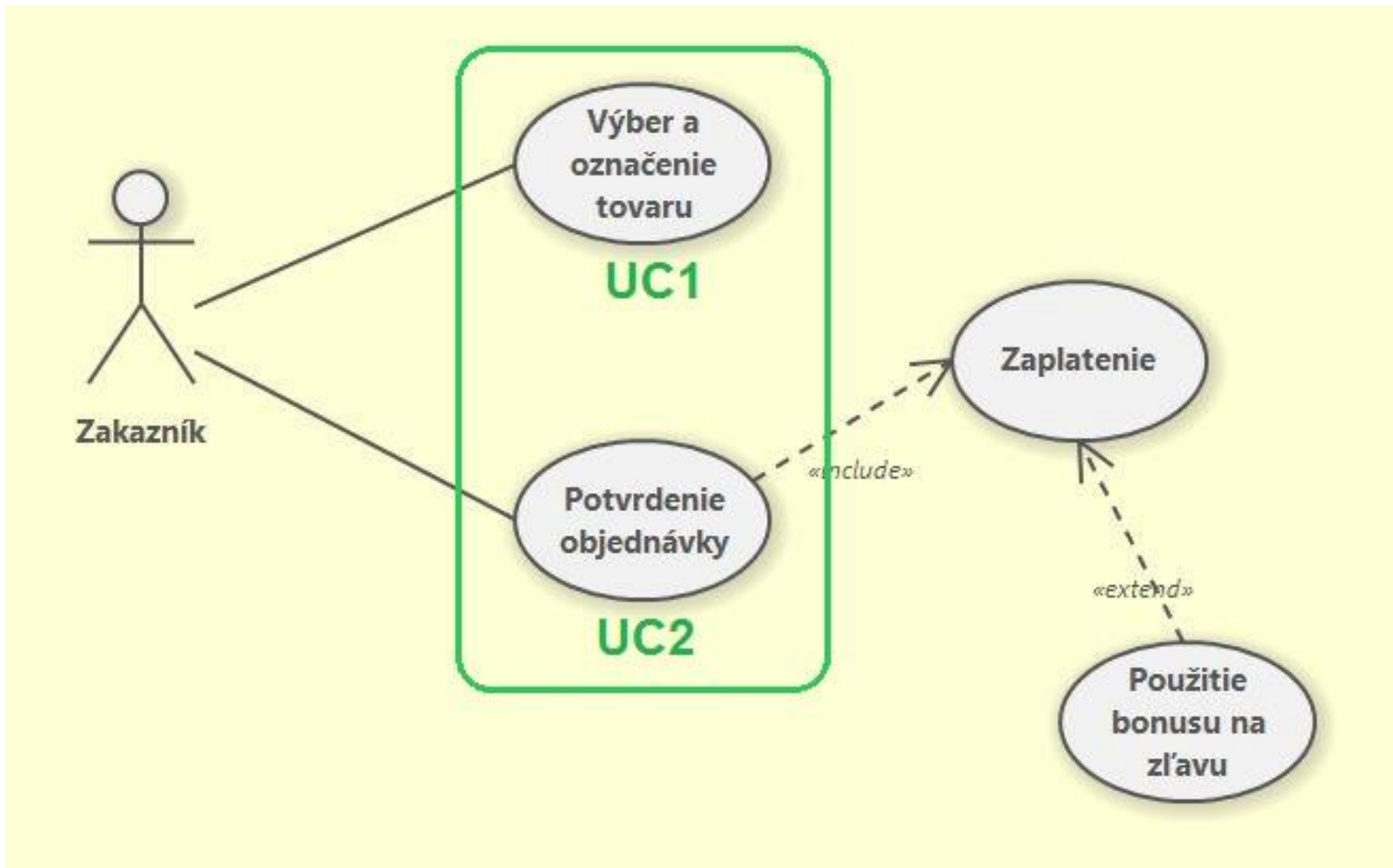
# Príklad

Vytvorte use-case tabuľku pre prípad použitia „Potvrdenie objednávky“.



# Príklad

Najprv treba identifikovať a očíslovať základné prípady použitia



# Tabuľka pre UC2 (1. časť)

<i>POTVRDENIE OBJEDNÁVKY A PLATBA</i>
Číslo prípadu použitia: 1.2 (UC2)
Opis: Zákazník potvrdí objednávku tovaru a zaplatí
Aktéri: Zákazník
Vstupné podmienky: Zákazník je prihlásený a má vybratý tovar (v košíku).
Inicializácia: Aktivovanie tlačidla „potvrdenie objednávky“.
Hlavný scenár: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Aplikácia sa presmeruje na platovú bránu.</li><li>2. Zákazník zadá platobné údaje a potvrdí platbu.</li><li>3. Vypíše sa správa o úspechu transakcie.</li></ol>
Výstupné podmienky: Objednávka sa potvrdí a platba úspešne prebehne.
Alternatívny scenár1:



<<include>>  
UC

# Tabuľka pre UC2 (2. časť)

Alternatívny scenár1:

1.1. V prípade uplatnenia bonusu sa vypočíta cena so zľavou a tok pokračuje krokom 1 v hlavnom scenári.

<<extend>>  
UC

Alternatívny scenár2:

2.1. Ak zákazník zadá nesprávne platobné údaje najviac dvakrát, tak sa vypíše hlásenie o chybe a tok pokračuje krokom 2 v hlavnom scenári.

Alternatívny scenár3:

3.1. Ak zákazník zadá nesprávne údaje trikrát za sebou alebo platba neprebehne úspešne alebo vypadne pripojenie, tak prípad použitia skončí neúspešne.

3.2. Vypíše sa hlásenie o chybe.

# Časová alebo kauzálna následnosť prípadov použitia (vysvetlenie a príklad)

- **Neznačí sa do diagramu prípadov použitia!!!**

## Príklad.

- Ak UC4 nasleduje (časovo alebo logicky) po UC1 a UC2, tak výsledky vykonania UC1 a UC2 sa píšú ako vstupné podmienky v tabuľke pre UC4.

<i>VYKONANIE PRÍPADU POUŽITIA UC4</i>
Číslo prípadu použitia: UC4
Opis: .....
Aktéri: Aktér4
Vstupné podmienky: Výsledok vykonania UC1 a UC2.





# Časová alebo kauzálna následnosť prípadov použitia

**Z diagramu prípadov použitia ju nevieme identifikovať.**

Vyplýva iba z tabuliek pre jednotlivé prípady použitia, a to: UC1 a UC2 predchádzajú UC4 (pozri predchádzajúcu stranu).

