

# Galileo - encyklopedia internetowa

## Przypadki użycia

Sławomir Pawlewicz

Alan Pilawa

Joanna Sobczyk

Matek Sobierajski

23 kwietnia 2006

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Przypadek użycia 1: Użytkownik zakłada konto</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Przypadek użycia 2: Użytkownik dododaje/modyfikuje/usuwa artykuł</b>	<b>5</b>
2.1	Dodawanie artykułu . . . . .	5
2.2	Modyfikacja artykułu . . . . .	6
2.3	Konsultant naukowy chce zmodyfikować/usunąć stronę . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Przypadek użycia 3: Użytkownik dodaje muzykę lub film</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>Przypadek użycia 4: Użytkownik chce znaleźć informacje</b>	<b>11</b>
<b>5</b>	<b>Przypadek użycia 5: Użytkownik chce się porozumieć z konsultantem</b>	<b>13</b>
5.1	personal message . . . . .	13
5.2	w czasie rzeczywistym - chat . . . . .	15
<b>6</b>	<b>Przypadek użycia 6: Księgowy chce wyliczyć wpływy i wydatki</b>	<b>17</b>
<b>7</b>	<b>Przypadek użycia 7: Zarząd chce zobaczyć, jaka jest popularność systemu (statystyki)</b>	<b>18</b>
<b>8</b>	<b>Przypadek użycia 8: Użytkownik ocenia artykuł</b>	<b>19</b>
<b>9</b>	<b>Przypadek użycia 9: Użytkownik chce zapłacić za korzystanie z encyklopedii</b>	<b>20</b>
9.1	Klient indywidualny . . . . .	20
9.2	Użytkownik chce wykupić licencję dla swoich pracowników . . . . .	22
<b>10</b>	<b>Historia zmian</b>	<b>23</b>

# 1 Przypadek użycia 1: Użytkownik zakłada konto

Aktor główny: Użytkownik

Cele:

- Użytkownik zwykły chce założyć konto, by móc korzystać z serwisu. Jest to warunek konieczny, by móc zapłacić za korzystanie z serwisu.
- Pasjonat chce założyć konto, aby móc korzystać z serwisu oraz otrzymać identyfikator dzięki któremu jego jego wkład w rozwój encyklopedi będzie nagradzany.
- Naukowiec chce założyć konto, aby móc korzystać z serwisu. Otrzymuje identyfikator, który powinien zgłosić koordynatorowi serwisu „Galileo” w swoim ośrodku dydaktycznym.
- Dział Weryfikujący Encyklopedię: Chce zidentyfikować użytkownika.
- Dział Obsługi Klienta: Chce zidentyfikować użytkownika, np. aby wysłać nagrody rzeczowe.

Warunki wstępne:

- Brak.

Założenia końcowe:

- Założone konto jest zapamiętane w bazie danych. Proces zakładania nowego konta nie trwa dłużej niż 10 minut.

Scenariusz optymistyczny:

1. Użytkownik wchodzi na stronę serwisu Galileo i wybiera opcję zakładania konta.
2. System informuje użytkownika o założeniach serwisu.
3. System informuje użytkownika o regulaminie serwisu.
4. Użytkownik akceptuje postanowienia regulaminu.
5. Użytkownik podaje dane osobowe.
6. Użytkownik podaje dane, które chciałby udostępnić innym użytkownikom. Wybiera swój profil użytkownika.
7. Użytkownik proponuje identyfikator i hasło. Identyfikator nie jest zajęty.
8. System zapamiętuje podany identyfikator i hasło.
9. System informuje użytkownika o pomyślnym założeniu konta.

#### Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- \*a. W każdym momencie, serwer może ulec awarii.
  1. Użytkownik zaczyna rejestrację od początku; niezapisane dane zostają utracone.
- 1-6a. Użytkownik rezygnuje z założenia konta.
  1. Dane zostają zapomniane.
- 3a. Brak zgody użytkownika.
  1. Użytkownik zostaje przeniesiony na stronę główną serwisu.
- 4a. Użytkownik nie podał wszystkich danych koniecznych do procesu rejestracji.
  1. System wskazuje informacje, które nie zostały podane.
  2. System pozwoli przejść do następnego punktu dopiero po podaniu wszystkich informacji koniecznych do procesu rejestracji.
- 7a. Podany przez użytkownika identyfikator jest zajęty lub nie został zaproponowany.
  1. System proponuje kilka wersji identyfikatorów na podstawie podanych informacji.
  2. Użytkownik wybiera jeden z nich lub proponuje własny. Sytuacja ta się powtarza, aż użytkownik poda poprawny identyfikator.
- 7b. Hasło wpisane za pierwszym razem nie jest jednakowe z drugim wpisanym hasłem lub hasło nie zostało w ogóle zaproponowane.
  1. System prosi użytkownika by jeszcze raz wpisał dwa razy hasło. Sytuacja się ta powtarza, aż hasło zostanie podane poprawnie.
- 8a. Awaria systemu.
  1. Dane nie zostaną zapamiętane. System prosi o powtórzenie rejestracji.

#### Szczegółowe wymagania:

- Komputer obsługujący system graficzny z możliwością podłączenia do Internetu wraz z przeglądarką internetową.
- Odpowiadanie na zapytania przez serwis nie dłużej niż 20 sekund w 95% przypadkach.

Częstość użycia: Każdy użytkownik dokładnie jeden raz.

## 2 Przypadek użycia 2: Użytkownik dododaje/modyfikuje/usuwa artykuł

Aktor główny: Użytkownik

Cele:

- Użytkownik chce dodać/zmodyfikować/zgłosić do usunięcia artykuł dotyczący pewnego hasła.
- Dział Weryfikujący Encyklopedię chce sprawdzić dodane/zmodyfikowane/zgłoszone do usunięcia artykuły.
- Dział Obsługi Klienta chce nagradzać aktywność użytkowników i aktualizować posiadaną wiedzę o użytkownikach.

Założenia wstępne:

- Użytkownik jest zalogowany.

Założenia końcowe:

- Artykuł został dodany/zmodyfikowany/usunięty. Zostały uaktualnione wszystkie dane powiązane z artykułem. System uaktualnia liczbę punktów klienta.

### 2.1 Dodawanie artykułu

Scenariusz optymistyczny:

1. Użytkownik przenosi się do miejsca w serwisie, które umożliwia dodawanie artykułów.
2. Wybiera kategorie, których ten artykuł będzie dotyczyć.
3. Wybiera plik, który będzie zawierać treść artykułu. Artykuł musi być kompatybilny z zasadami określonymi przez serwis.
4. Serwis generuje w kolejności wystąpienia chęć pobrania filmu/muzyki.
5. Użytkownik dodaje film/muzykę.
6. System zapamiętuje artykuł w bazie danych serwisu.
7. System wysła zawiadomienie administratorowi o nowym artykule.

Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- \*a. W każdym momencie serwis może ulec awarii.
  1. System prosi użytkownika o dodanie jeszcze raz artykułu, jeśli sytuacja się powtarza proponuje spróbować w innym terminie.

- 1-5a. Użytkownik może zrezygnować z opcji dodania artykułu.
  1. Dane nie zostają zapamiętane. Powrót do serwisu.
- 2a. Użytkownik nie wybrał kategorii. System zaliczy artykuł do kategorii „Ogólna”.
- 3a. Użytkownik nie dodał pliku.
  1. Użytkownik wpisuje treść artykułu w polu do tego przeznaczonym.
- 3b. Plik nie istnieje.
  1. System informuje użytkownika o problemie i prosi o prawidłowe dane.
- 3c. Kompilacja artykułu zakończyła się błędem.
  1. System wypisuje typ błędu oraz numer linii, w którym wystąpił błąd.
  2. System prosi o poprawienie i ponowne skompilowanie artykułu.
- 5a. Użytkownik nie dodał pliku zawierającego muzykę lub film.
  1. Przejście do następnej czynności. Artykuł skompiluje się tak, jakby nie miało tam być żadnego dołączonego pliku.
- 6a. System nie może połączyć się z bazą danych, w której miał być umieszczony artykuł.
  1. System informuje o awarii i prosi użytkownika o powtórzenie czynności.
- 6b. Użytkownik dla swojego artykułu wybrał istniejący już temat.
  1. Artykuł jest przeniesiony na listę „nowe artykuły” w haśle, które było wcześniej zamieszczone w serwisie.
- 7a. Systemowi nie udało się wysłanie administratorowi zawiadomienia.
  1. System zapisuje zawiadomienie w bazie danych i codziennie będzie próbował wysłać powiadomienie administratorowi.

Częstość użycia: kilka razy w miesiącu na jednego użytkownika

## 2.2 Modyfikacja artykułu

Scenariusz optymistyczny:

1. ● a. Klient chce dokonać zmiany w kilku akapitach artykułu na raz.
  - (a) Klient uzyskuje dostęp do modułu edycji artykułu poprzez wybranie opcji „edytuj artykuł” umieszczony w widocznym miejscu obok podglądu artykułu (interfejs WWW).

(b) Edytor wyświetla kod wybranego artykułu w lokalnym meta-języku.

Specyfikacja języka tagowego wykorzystywanego przez edytor dostępna jest w załączniku 3.Appx1.

- b. Klient chce dokonać zmiany w jednym akapicie artykułu.
  - (a) Klient uzyskuje dostęp do modułu edycji akapitu poprzez wybranie opcji „edytuj akapit” umieszczony w widocznym miejscu pod każdym akapitem danego artykułu.
  - (b) Edytor wyświetla kod wybranego akapitu w lokalnym meta-języku.

ył

2. Klient wprowadza nowy tekst poprzez edytor.
3. Klient zatwierdza zawartość modułu edycji.
4. System tworzy kopię poprawionego artykułu.
5.
  - a. Użytkownik jest wyższy lub równy rangą nad pierwotnym autorem artykułu w systemie hierarchizacji wyznaczonych przez liczby punktów na lokalnych kontach użytkowników.
    - (a) System ustawia status artykułu poprawionego na taki sam jak artykuł wyjściowy.
    - (b) System ustawia status artykułu wyjściowego na tymczasowy.
  - b. Użytkownik jest niższy rangą od pierwotnego autorem artykułu.
    - (a) System ustawia status artykułu poprawionego na tymczasowy.
6. System dopisuje login klienta oraz datę modyfikacji do historii zmian w nowej instancji artykułu.
7. System ładuje podgląd poprawionego artykułu.

Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- 1a. Klient chce dodać akapit do artykułu.
  1. a. Klient uzyskuje dostęp do pustego okna edycji poprzez odnośnik „dodaj akapit” umieszczony w widocznym miejscu pod każdym akapitem danego artykułu.
  1. b. Klient edytuje cały artykuł.
    - (a) Klient dodaje nowy akapit do kody artykułu przy pomocy znaczników opisanych w załączniku 3.Appx1.
- 1b. Klient chce dokonać modyfikacji plików multimedialnych.
  1. a. Klient uzyskuje dostęp do modułu edycji plików multimedialnych poprzez odnośnik „edytuj pliki” umieszczony w widocznym miejscu obok ikony pliku.

- (a) Klient wybiera pozycję z listy wszystkich plików dostępnych w obrębie artykułu.
  - (b) Klient wprowadza nową ścieżkę dostępu do pliku.
2. b. Klient modyfikuje kod artykułu przy pomocy specjalnych znaczników.
- 4a. System wykrył błąd w przetwarzaniu tekstu, tj. niedomknięty znacznik, przekroczony dopuszczalny rozmiar plików audio/video na artykuł.
    - 1. Edytor wyświetla na ekran dotychczasowy kod artykułu.
    - 2. Klient wprowadza nowy tekst poprzez edytor (zgodnie z pkt. 2 scenariusza optymistycznego).

Przypadek użycia powtarzany do momentu, gdy system nie wykryje żadnych błędów w zatwierdzonym kodzie.

Szczegółowe wymagania:

- Komputer obsługujący system graficzny z możliwością podłączenia do Internetu wraz z przeglądarką internetową.
- Dodawanie artykułu ma zająć nie dłużej niż 10 minut.
- Odpowiadanie na zapytania przez serwis nie dłużej niż 20 sekund w 95% przypadkach.

## **2.3 Konsultant naukowy chce zmodyfikować/usunąć stronę**

Aktor główny: Konsultant naukowy

Cele:

- Konsultant naukowy chce w szybki, prosty sposób modyfikować/usuwać artykuły; chce mieć od razu podaną zarówno treść artykułu do modyfikacji jak i uwagi niezadowolonego użytkownika. Czynności związane z wykonaniem części administracyjnej (wkładanie gotowego artykułu) ma zajmować nie więcej niż 5% czasu potrzebnego na całość pracy.
- Zarząd firmy chce, aby dzięki prostej obsłudze konsultanci tracili mniej czasu na czynności nie będące bezpośrednio w związku z ich pracą.
- Księgowy chce mieć kontrolę nad tym, ile faktycznie pracował konsultant.

Założenia wstępne:

- Konsultant jest zalogowany i istnieją zgłoszenia od użytkowników (są one przesłane przez Dział Obsługi Klienta).

Założenia końcowe:

- Artykuł jest zmodyfikowany/usunięty.

- Księgowy wie, ile pracy wykonał konsultant.

#### Scenariusz optymistyczny:

1. Konsultant dostaje listę artykułów do modyfikacji/usunięcia (z Działu Obsługi Klienta; są one posortowane w kolejności, w jakiej ma nad nimi pracować).
2. Konsultant czyta artykuły oraz krytyczne uwagi użytkowników.
3. Konsultant dokonuje zmiany artykułu:
  - a. Konsultant zmienia tylko jeden paragraf artykułu. Wtedy autor pozostaje niezmienny, a artykuł pozostaje w encyklopedii.
  - b. Konsultant oznacza artykuł jako zupełnie niezgodny z prawdą. Wtedy może:
    - (a) Usunąć artykuł, nie wprowadzając na jego miejsce innego artykułu.
    - (b) Wstawić własny artykuł na miejsce wcześniejszego; wcześniejszy artykuł również zostaje usunięty.
4. Konsultant przesyła odpowiednią wersję do Działu Obsługi Klienta.
5. System przesyła raport do księgowości.

#### Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- 1a. Konsultant po zalogowaniu nie dostaje żadnej listy artykułów.
  1. Raport do księgowości nie jest wysyłany.
- 2a. Konsultant nie może z powodu awarii systemu czytać przysłanych artykułów oraz uwag klientów.
  1. Może zgłosić awarię bądź do Biura Obsługi Klienta, bądź do administratora systemu.
- 3a. Konsultant nie chce w tej chwili dokonać zmian w artykule.
  1. Może zaznaczyć artykuł jako wstrzymany i zabrać się do pracy nad kolejnym artykułem. Wiadomość o wstrzymanym artykule sprawia, że Biuro Obsługi Klienta zaznacza w encyklopedii ten artykuł jako niezweryfikowany.
- 4a. Konsultant naukowy nie może wysłać zmian do obsługi klienta, z powodu błędu systemu.
  1. Zmiany, które dokonał, są zapamiętywane na jego stanowisku pracy (wbudowana opcja, która jest w interfejsie konsultanta). Może wysłać powiadomienie o błędzie systemu i wysłać zmiany ponownie. Nie jest wtedy wysyłany raport do księgowości.
- 5a. Mimo wykonanej pracy, raport nie dociera do księgowości.

1. Raport jest również zapisywany na stacji roboczej konsultanta.

Specjalne wymagania:

- System, który pozwoli na autoryzację konsultantów.
- Automatyczne generowanie raportów, które mówi o ilości wykonanej pracy (zależnej od ilości artykułów oraz ich długości).
- Bezpieczne połączenie między Biurem Obsługi Klienta a konsultantem naukowym.
- Automatyczne buforowanie zmian dokonanych przez konsultanta (tak, aby zmiany, jakie dokonać w razie awarii nie zostały utracone).

Częstość użycia: bardzo częste; konsultant pracuje kilka razy w tygodniu.

Otwarte pytania:

- Sposób przeliczania pracy konsultanta

### **3 Przypadek użycia 3: Użytkownik dodaje muzykę lub film**

Aktor główny: Użytkownik

Cele:

- Użytkownik zwykły lub Pasjonat: Chce dodać muzykę lub film aby uatrakcyjnić artykuły i zdobyć punkty.
- Naukowiec: Chce rzetelnie wywiązywać się ze swoich obowiązków, dodawać załączniki do artykułów, by ugruntować wiedzę lub rostrzygnąć niuanse.
- Dział Weryfikujący Encyklopedie: Chce zwiększyć nawet o 50% czas rostrzygania czy artykuł jest obiektywny i wiedza w nim zgromadzona jest rzetelna.

Założenia wstępne:

- Użytkownik jest zalogowany

Założenia końcowe:

- Plik zawierający muzykę lub film zostać dodany do bazy danych i jest dostępny wraz z artykułem, do którego jest przypisany; liczba punktów na koncie użytkownika zostaje uaktualniona.

Scenariusz optymistyczny:

1. Użytkownik wybiera artykuł, do którego chce dodać plik.
2. System sprawdza, czy użytkownik jest właścicielem artykułu.

3. System sprawdza, czy plik mieści się w limicie 100kB.
4. System umieszcza film/muzykę w bazie danych.
5. System podłącza film/muzykę pod konkretny wskaźnik w artykule.

Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- \*a. W każdym momencie serwis może ulec awarii.
  1. System prosi użytkownika o dodanie jeszcze raz muzyki/filmu, jeśli sytuacja się powtarza system proponuje zrobić to w innym terminie.
- 1-5a. Użytkownik rezygnuje z dodania muzyki/filmu.
  1. System usuwa z serwera niepodłączony załącznik, jeśli istnieje.
  2. System przekierowuje użytkownika do serwisu głównego.
- 2a. Użytkownik nie jest właścicielem artykułu.
  1. System informuje użytkownika, że nie może zmienić artykułu.
- 3a. Załącznik przekracza określoną pamięć.
  1. System informuje użytkownika, że nie może dodać załącznika.

Szczegółowe wymagania:

- Komputer obsługujący system graficzny z możliwością podłączenia do Internetu wraz z przeglądarką internetową.
- Dodawanie muzyki/filmu ma zająć nie dłużej niż 1 minutę.
- Odpowiadanie na zapytania przez serwis nie dłużej niż 20 sekund w 95% przypadkach.

Częstość użycia:

- Kilka razy w miesiącu dla pojedynczego użytkownika

## **4 Przypadek użycia 4: Użytkownik chce znaleźć informacje**

Aktor główny: Użytkownik, Dział Weryfikacji Encyklopedii

Cele:

- Użytkownik zwykły lub Pasjonat: Chce przeczytać artykuł.
- Naukowiec: Chce przeczytać artykuł i sprawdzić czy ma go poprawić.

- Dział Weryfikacji Encyklopedii: Chce przeczytać artykuł by w razie nieścisłości skierować go do naukowca.

Założenia wstępne:

- Użytkownik jest zalogowany

Scenariusz optymistyczny:

1. Wpisanie szukanego hasła i informacji pomocniczych o hasle.
2. Wybranie spośród spełniających zapytanie i uszeregowanie je według przyznanych ocen.
3. Przeczytanie artykułu.
4. Wystawienie oceny i wysłanie jej na serwer.

Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- \*a. W każdym momencie serwis może mieć awarię.
  1. Użytkownik zostaje zawiadomiony o awarii i jest skierowana prośba o kolejna próba.
- \*b. W każdym momencie użytkownik może zrezygnować z dalszych czynności.
  1. Przejście do strony głównej serwisu.
- 2a. Nic nie zostało znalezione.
  1. Prośba o wpisanie ponownie zapytania.

Przejście do podpunktu wcześniejszego.
- 2-4a. Użytkownik chce zmienić hasło wyszukiwania.
  1. Przejście do punktu 1 w scenariuszu głównym.
- 3a. Chęć obejrzenia nowych artykułów na ten temat.
  1. Wyświetlana jest lista nowych artykułów.
  2. Użytkownik wybiera interesujący go artykuł.
- 3b. Chęć wybrania innego hasła z danego zapytania.
  1. Wyświetlanie listy z hasłami spełniającymi zapytanie.
  2. Użytkownik wybiera interesujący go artykuł.
- 3c. Chęć obejrzenia załącznika.
  1. Odtwarzanie muzyki/filmu/zdjęć.

- 4a. Użytkownik nie wystawia oceny.
  1. Użytkownik korzysta dalej z serwisu.
- 4b. Awaria systemu.
  1. Użytkownik jest o tym informowany i proszony o wystawienie oceny w późniejszym terminie.

Szczegółowe wymagania:

- Komputer obsługujący system graficzny z możliwością podłączenia do Internetu wraz z przeglądarką internetową.
- Odpowiadanie na zapytania przez serwis nie dłużej niż 20 sekund w 95% przypadkach.

Częstość użycia: Kilka razy na dzień na jednego użytkownika użytkownika

## **5 Przypadek użycia 5: Użytkownik chce się porozumieć z konsultantem**

Aktor główny: Użytkownik

Cele:

- Użytkownik chce uzyskać dostęp do zweryfikowanej i wiarygodnej informacji dostarczonej przez specjalistę w określonej dziedzinie wiedzy.
- Konsultant chce utrzymać zorganizowaną komunikację ze stroną zainteresowaną.

Założenia wstępne:

- Klient i konsultant serwisu są zalogowani.

Założenia końcowe:

- Klientowi udaje się skontaktować z konsultantem.
- Klient otrzymuje informacje zgodne z wymaganiami.

### **5.1 personal message**

Scenariusz optymistyczny:

1. Klient uzyskuje dostęp do specjalnego modułu poprzez odnośnik na stronie głównej interfejsu WWW.

2. Klient określa dziedziną wiedzy, do której odnosi się jego pytanie - zaznacza określoną pozycję na liście. Klient może zaznaczyć kilka pozycji, jeśli informacja, której poszukuje obejmuje kilka kategorii.
3. Klient podaje treść pytania w oknie modułu.
4. Klient zatwierdza zawartość modułu.
5. System wysyła wiadomość z treścią pytania na adres konsultanta - zapisuje ją w lokalnej skrzynce konsultanta. System kolejny adres wybiera cyklicznie spośród listy adresów wszystkich specjalistów w danej dziedzinie(-ach).
6. Konsultant uzyskuje dostęp do prywatnej skrzynki pytań poprzez odnośnik na stronie głównej interfejsu WWW.
7. Konsultant wybiera pozycję z listy otrzymanych pytań.
8. Konsultant uzyskuje dostęp do treści danego pytania oraz modułu do wysłania odpowiedzi.
9. Konsultant podaje treść odpowiedzi w oknie modułu.
10. Konsultant zatwierdza zawartość modułu.
11. System wysyła wiadomość z treścią odpowiedzi na adres klienta - zapisuje ją w lokalnej skrzynce klienta.
12. Klient uzyskuje dostęp do prywatnej skrzynki odpowiedzi poprzez odnośnik na stronie głównej interfejsu WWW.
13. Klient wybiera pozycję z listy uzyskanych odpowiedzi.
14. Klient uzyskuje dostęp do treści danej odpowiedzi.
15. Klient potwierdza, że jest zadowolony z jakości uzyskanej informacji.
16. System wysyła konsultantowi potwierdzenie odebrania odpowiedzi przez klienta.

#### Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- \*. Awaria systemu w dowolnym momencie. System zapewnia spójność wprowadzonych danych. System po restarcie rekonstruuje poprzedni stan bazy danych lub, w skrajnych przypadkach, czyści niezatwierdzone dane i prosi o ich ponowne podanie przez użytkownika.
- 8-10a. Konsultant otrzymuje pytanie nie odpowiadające jego specjalizacji.
  1. – a. Konsultant przekazuje wiadomość z pytaniem klienta bardziej kompetentnemu specjalistcie.

- (a) Konsultant zostaje przeniesiony do strony z listą dostępnych dziedzin.
  - (b) Konsultant wybiera pozycje z listy odpowiadające zakresowi pytania.
    - \* a. Konsultant wybiera zestaw dziedzin inny niż pierwotny.
      - i. Konsultant zatwierdza stan modułu.
      - ii. System wysyła wiadomość z treścią pytania do specjalisty z innej dziedziny (zgodnie z pkt. 6).
    - \* b. Konsultant nie zmienia wstępnego zestawu dziedzin.
      - i. Konsultant zatwierdza stan formularza.
      - ii. System wysyła wiadomość z treścią pytania do innego specjalisty z tej samej dziedziny (zgodnie z pkt. 6).
- Przypadek powtarzany, aż do momentu, gdy pytanie klienta trafi do odpowiedniego specjalisty lub zostanie odesłane do systemu.
- b. Konsultant zgłasza systemowi niemożność odpowiedzi na pytanie.
    - (a) System wysyła powiadomienie klientowi - zapisuje wiadomość o nieudanej operacji w prywatnej skrzynce odpowiedzi klienta.
    - (b) Klient uzyskuje dostęp do prywatnej skrzynki odpowiedzi poprzez interfejs WWW.
    - (c) Klient ponownie wysyła wiadomość ze zmienionymi parametrami.
- 15-16a. Klient nie jest zadowolony z jakości uzyskanej odpowiedzi.
    - 1. – a. Klient doprecyzowuje treść pytania.
      - (a) Klient uzyskuje dostęp do specjalnego modułu z treścią pierwotnego pytania.
      - (b) Klient modyfikuje treść pytania.
      - (c) Klient zatwierdza zawartość modułu.
      - (d) System podejmuje akcję zgodnie z pkt. 5 scenariusza głównego.

Przypadek powtarzany aż do momentu, gdy klient dokona pozytywnego potwierdzenia uzyskanej odpowiedzi.
    - b. Klient rezygnuje z dalszych operacji.
  - 2. System powiadamia konsultanta o decyzji klienta. System zapisuje odpowiednią wiadomość w prywatnej skrzynce konsultanta.

## 5.2 w czasie rzeczywistym - chat

Scenariusz optymistyczny:

1. Klient uzyskuje dostęp do specjalnego modułu poprzez odnośnik na stronie głównej interfejsu WWW.

2. Klient określa dziedzinę wiedzy, do której odnosi się jego pytanie - zaznacza określoną pozycję na liście. Klient może zaznaczyć kilka pozycji, jeśli informacja, której poszukuje, obejmuje kilka kategorii.
3. Klient uzyskuje dostęp do apletu tworzącego interfejs do komunikacji w czasie rzeczywistym - chat.
4. System łączy klienta z dostępnym (także podłączonym do apletu) konsultantem z danej dziedziny.
5. Klient i Konsultant komunikują się ze sobą. Klient wprowadza tekst pytania z wejścia klawiatury. Konsultant odpowiada na kolejne pytania klienta.
6. Klient/Konsultant zamyka okno apletu.
7. System pyta klienta, czy chce on się podłączyć jeszcze raz/czy chce zmienić kategorię.

Przypadek powtarza się do momentu, gdy klient zrezygnuje z dalszych operacji.

Kolejność łączenia się klientów z konsultantami z danej kategorii określona jest przez kolejność zgłaszania.

Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- 4a. Żaden konsultant z danego zestawu dziedzin nie jest dostępny (nie jest zalogowany lub jest już podłączony do innej rozmowy).
  1. Aplet na bieżąco wyświetla klientowi informacje o szacowanym czasie oczekiwania na rozmowę oraz ilości użytkowników w kolejce do specjalisty z danej dziedziny.
  2. – a. Użytkownik zamyka okno apletu - opuszcza kolejkę.  
– b. Użytkownik czeka na wolne łącze - stoi się w kolejce.
    - (a) Użytkownik znajduje się na pierwszym miejscu w kolejce.
      - i. System czeka na sygnał od pierwszego dostępnego konsultanta (zalogowanie lub opuszczenie innej rozmowy).
      - ii. System powiadamia klienta o połączeniu.
      - iii. System łączy konsultanta z klientem.
- 5a. Konsultant określa, czy bieżąca rozmowa jest jego ostatnią w tej sesji - zaznacza odpowiednią opcję w oknie apletu. Po zakończeniu rozmowy, aplet nie będzie przekierowywał konsultanta do nowego łącza.
  1. – a. Konsultant zamyka okno apletu i kończy sesję.  
– b. Konsultant kontynuuje sesję - wybiera odpowiednią opcję w oknie dialogowym apletu.

Wymagania specjalne:

- Czas między udostępnieniem się konsultanta a połączeniem do zainteresowanego klienta < 10s.
- Wyposażenie appletu w podstawowy edytor tekstowy.
- Synchronizacja rozmowy (eliminacja tzw. „lagów”).

Technologia:

- platforma .NET lub Java (applet)
- Dodatkowe 60 Mb/s przepustowości

## **6 Przypadek użycia 6: Księgowy chce wyliczyć wpływy i wydatki**

Aktor główny: Księgowy

Cele:

- Księgowy chce sprawdzić i zweryfikować przychody, wydatki, określone transakcje, ich daty i charakter.
- Firma chce utrzymać finanse pod stałym nadzorem.

Założenia wstępne:

- System logowania rozpoznał księgowego jako specjalny typ użytkownika. Interfejs takiego użytkownika posiada gamę narzędzi dla potrzeb księgowości i nadzoru finansowego.

Założenia końcowe:

- Księgowy dokonał udanego wyliczenia wpływów i wydatków na dany okres działalności.

Scenariusz optymistyczny:

1. Księgowy wywołuje odpowiedni moduł.
2. Księgowy wpisuje identyfikator użytkownika do odpowiedniej części modułu.
3. Księgowy dostaje informacje o płatnościach klienta.

## **7 Przypadek użycia 7: Zarząd chce zobaczyć, jaka jest popularność systemu (statystyki)**

Główny aktor: Członek zarządu

Cele:

- Zarząd chce sprawdzić statystyki.

Założenia wstępne:

- Członek zarządu jest zalogowany.

Założenia końcowe:

- Członek zarządu zbadał statystyki systemu w wersji elektronicznej bądź papierowej.

Scenariusz optymistyczny:

1. Członek zarządu wybiera opcję „sprawdź statystyki”.
2. Członek zarządu wybiera profil statystyki:
  - a. Czas.
  - b. Jakie działy chce zbadać.
  - c. Co chce zbadać (ilość użytkowników, ilość ściągniętych multimediiów).
  - d. Wybiera również dokładność wykresu (w zależności od tego, czy chce patrzeć na lata działania systemu, miesiące, dni, czy może godziny).
3. Członek zarządu wybiera formę wykresu.
4. Członek zarządu drukuje bądź ogląda w wersji elektronicznej statystyki.

Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- System nie jest w stanie wygenerować statystyk potrzebnych dla zarządu. Jeśli powinna być udostępniona taka możliwość, to członek zarządu może skontaktować się z administratorem systemu.

Specjalne wymagania:

- Czas działania, odczytu statystyk. Najistotniejsze dane są raz na miesiąc buforowane, aby potem był do nich szybki dostęp.

Częstość użycia:

- W początkowej fazie wprowadzania encyklopedii często (kilka razy w tygodniu) w celu zbadania rynku. Potem coraz rzadziej, tylko jako narzędzie kontroli.

## 8 Przypadek użycia 8: Użytkownik ocenia artykuł

Główny aktor: Użytkownik (zwykły, pasjonat, naukowiec)

Cele:

- Użytkownik chce wpłynąć na artykuły, które pojawiają się w encyklopedii.
- Zarząd chce, aby dzięki temu mechanizmowi encyklopedia ulegała ciągłej weryfikacji.

Warunki wstępne:

- Użytkownik jest zalogowany.

Warunki końcowe:

- Artykuł zostaje oceniony, jego statystyki zostają zmienione.
- Użytkownik nie może już więcej głosować na ten artykuł.

Główny scenariusz:

1. Użytkownik wybiera ocenę od 0-10 (możliwość głosowania przy treści artykułu).
2. Zmiany są wprowadzone.

Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- a\* Użytkownik nie może dokonać oceny z powodu błędu systemu. W takiej sytuacji za-wiadamia o błędzie obsługi klienta.
- 2a. Przy weryfikacji danych okazuje się, że użytkownik w przeszłości głosował na ten dokument. Nie może głosować ponownie.
- 2b. Użytkownik jest na liście współautorów artykułu. Głosowanie jest również zabro-nione.

Często użycia: Kilka razy dziennie na jednego użytkownika

Otwarte pytania:

- Czy użytkownik, którego wkład do artykułu był bardzo mały, może głosować? W jaki sposób można to ew. kontrolować?

## 9 Przypadek użycia 9: Użytkownik chce zapłacić za korzystanie z encyklopedii

Aktor główny: Użytkownik (klient)

Cele:

- Użytkownik chce szybko uzyskać możliwość korzystania z płatnych zasobów encyklopedii.
- Firma chce sprzedać swój produkt, umożliwi klientowi dostęp do płatnych zasobów tak by klient był zadowolony i chciał wciąż korzystać z usług systemu, tzn. nie zniechęcił się zbyt długim czekaniem na zarejestrowanie wpłaty i umożliwienie korzystania z systemu.
- Księgowość chce zapisywać każdą dokonaną transakcję i uaktualniać na bieżąco bilans wpłat i wartość należnego podatku.
- Urząd Skarbowy chce pobrać podatek od każdej przeprowadzonej opłaty.

Założenia wstępne:

- Użytkownik zapoznał się z cennikiem, np. na stronie internetowej encyklopedii.

Założenia końcowe:

- Księgowość zarejestrowała wpłatę, obliczyła podatek, uaktualniła bieżący bilans.
- Urząd Skarbowy w okresie rozliczenia podatków otrzyma należny podatek.

### 9.1 Klient indywidualny

Założenia końcowe:

- Konto użytkownika systemu zostało powiększone o liczbę punktów wyliczoną na podstawie aktualnej taryfy.

Scenariusz optymistyczny:

- A. Użytkownik płaci przelewem bankowym lub pocztowym.
  1. Użytkownik wpłaca pieniądze na konto firmy.
  2. Księgowość uaktualnia bilans, oblicza podatki, rejestruje wpłatę i wprowadza ją na konto encyklopedyczne zleceniodawcy.
  3. System rejestruje wpłatę i na podstawie taryfy z dnia dokonania wpłaty przydziela odpowiednią liczbę punktów.
- B. Użytkownik płaci sms-em.

1. Użytkownik wysyła sms-a na odpowiedni niestandardowo płatny numer.
  2. System dostaje wiadomość z centrum operatora komórkowego o wysłaniu takiego sms-a.
  3. System rejestruje wpłatę i na podstawie taryfy z dnia dokonania wpłaty przydziela odpowiednią liczbę punktów; wysyła do księgowości informację o wpłacie.
  4. Księgowość rejestruje wpłatę i uaktualnia bilans, oblicza podatki.
- C. Użytkownik płaci kartę kredytową.
    1. Użytkownik loguje się do systemu.
    2. Na swojej stronie wybiera opcję zapłaty za korzystanie z encyklopedii.
    3. W wyświetlonym module wpisuje ilość punktów jakie chce zakupić oraz walutę w której chce zapłacić.
    4. System przelicza podaną ilość punktów na kwotę pieniężną według aktualnego cennika i kursu walut i informuje użytkownika o wyliczonej kwocie.
    5. Klient potwierdza chęć zakupu punktów za podaną kwotę.
    6. System przenosi użytkownika do strony internetowej PolCardu - centrum rozliczeń płatności kartami kredytowymi.
    7. Użytkownik bezpiecznie wpisuje dane dotyczące karty: jej typ, numer i datę ważności. Sprzedawca (firma obsługująca encyklopedię internetową) nie pozna tych danych. O tym, że to naprawdę strony PolCardu, należy się upewnić klikając kłódki na pasku stanu.
    8. PolCard przeprowadza weryfikację wpisanych danych.
    9. Informacja o uzyskaniu autoryzacji trafia do systemu.
    10. Użytkownik zostaje poinformowany o zakończeniu transakcji i zostaje przeniesiony na swoją stronę w systemie.
    11. System rejestruje wpłatę i na podstawie taryfy z dnia dokonania wpłaty przydziela odpowiednią liczbę punktów; wysyła do księgowości informację o wpłacie.
    12. Księgowość rejestruje wpłatę i uaktualnia bilans, oblicza podatki.

Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- A i B
  - \*a. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości, uwag bądź reklamacji - np. przy nieprzyznaniu punktów lub przyznaniu zbyt małej ilości punktów należy się skontaktować z Działem Obsługi Klienta, do którego strony można bezpośrednio dojść z każdego zakątka systemu. Dział Obsługi Klienta na podstawie wyciągów z banku i archiwum cenników rozpatruje reklamację.

- C

- 5a. Klient stwierdza, że wyliczona kwota mu nie odpowiada - może zawsze wrócić do poprzedniego etapu.
- 6a. Witryna PolCardu jest niedostępna
  1. System informuje użytkownika o problemie, proponuje spróbować jeszcze raz lub zapisać planowaną transakcję i powrót do niej podczas następnego wyboru opcji zapłaty za korzystanie z encyklopedii.
- 8a. PolCard odrzuca autoryzację transakcji
  1. System informuje użytkownika o problemie, proponuje spróbować jeszcze raz lub zapisać planowaną transakcję i powrót do niej podczas następnego wyboru opcji zapłaty za korzystanie z encyklopedii.
- 9a. System nie potrafi odczytać informacji o autoryzacji z systemu PolCardu.
  1. System informuje użytkownika o problemie, proponuje spróbować jeszcze raz lub zapisać planowaną transakcję i powrót do niej podczas następnego wyboru opcji zapłaty za korzystanie z encyklopedii.

## 9.2 Użytkownik chce wykupić licencję dla swoich pracowników

Założenia wstępne:

- Użytkownik jest zalogowany na koncie należącym do firmy lub uczelni.

Założenia końcowe:

- Wszyscy, których wyznaczył użytkownik otrzymują liczbę punktów wynikającą z taryfy.

Scenariusz optymistyczny:

1. Użytkownik wybiera opcję „wykup licencję”.
2. Użytkownik wskazuje, którym osobom chce wykupić licencję.
3. Dokonuje płatności tak jak w a) - „Użytkownik chce zapłacić za korzystanie z encyklopedii”

Rozszerzenia i scenariusze alternatywne:

- a\* w razie jakichkolwiek problemów użytkownik może wejść na podstronę Działu Obsługi Klienta i wysłać z niej e-mail z opisem problemu.
- 2a. Osoba, której użytkownik chce wykupić licencję nie znajduje się na liście.
  1. Należy zgłosić problem do DOK.

Szczególne wymagania: (do obu podprzypadków)

- Łączny czas operacji trwa krócej niż 30 sekund w 90% przypadków - nie wliczając w to czasu potrzebnego na autoryzację, gdyż zależy on jedynie od funkcjonowania systemu PolCardu.

Częstość użycia: (do obu podprzypadków) Raz na kilka tygodni dla pojedynczego użytkownika, regularnie

## 10 Historia zmian

\$Log: buc.tex,v \$

Revision 1.6 2006/04/23 16:19:54 js219906  
kolejna drobna poprawka

Revision 1.5 2006/04/23 16:09:30 sp219553  
\*\*\* empty log message \*\*\*

Revision 1.4 2006/04/23 16:05:58 sp219553  
\*\*\* empty log message \*\*\*

Revision 1.3 2006/04/23 15:51:40 js219906  
druga poprawka:)

Revision 1.2 2006/04/23 15:41:37 js219906  
poprawki jezykowe i drobne uwagi

Revision 1.1 2006/04/19 09:24:14 ap219551  
\*\*\* empty log message \*\*\*