

## Nõudmised (*Requirements*)

Millised punktid võiksid sisalduda nõudmiste dokumentatsioonis?

- ***Lühiülevaade***
- ***Kliendid***
- ***Eesmärgid***
- ***Süsteemi funktsioonid***

X on süsteemi funktsioon kui kehtib lause: Süsteem peab tegema X-i.

- ***Süsteemi atribuudid***

Kasutusmugavus

Veakindlus

Reageerimisaeg

Hind

Platvormid

Kasutajaliidese metafoor

Selline kuju pärineb raamatust “Applying UML and Patterns”, C. Larman ega ole mingil juhul ainuvõimalik ega kohustuslik.

## Use Case 'i definitsioon

***A use case is a narrative document that describes the sequence of events of an actor (an external agent) using a system to complete a process [Ivar Jacobson]***

*Use case* on narratiivne dokument, mis kirjeldab sündmuste jada, mis tekib, kui *actor* (süsteemiväline agent) kasutab süsteemi mingi protsessi läbiviimiseks.

*Use case* on suhteliselt mahukas protsessi kirjeldus, selle algusest kuni lõpuni, mis tüüpiliselt sisaldab palju samme ja transaktsioone. *Use case* 'iks ei ole tavaliselt üksik samm või tegevus protsessis.

*Use case* kirjeldab interaktsiooni süsteemiga. Tüüpilisemad viisid süsteemi piiritlemiseks on järgmised:

- Mingi seadme või arvutisüsteemi riistvara/tarkvara
- Osakond organisatsioonis
- Organisatsioon

## Use Case 'ide leidmine

### ***Meetod 1 (põhineb actoritel)***

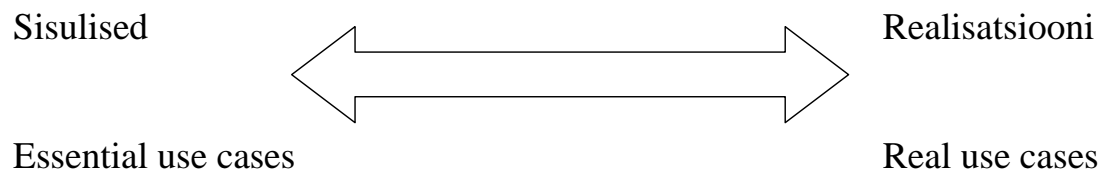
1. Leia *actorid*, kes on seotud süsteemi või organisatsiooniga
2. Identifitseeri iga *actori* jaoks protsessid, mida ta algatab, või milles ta osaleb

### ***Meetod 2 (põhineb sündmustel)***

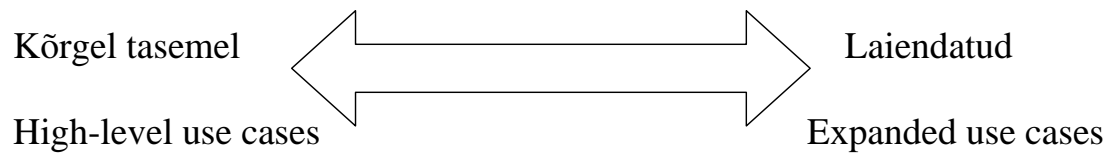
1. Leia välised sündmused, millele süsteem peab reageerima
2. Seosta sündmused *actorite* ja *use case* 'idega

## Use Case' ide liigitus

### *Tehnoloogiast sõltumise järgi*



### *Detailsuse järgi*



### *Prioriteedi järgi*

- Primaarsed (primary)
- Sekundaarsed (secondary)
- Valikulised (optional)

