ΚατασκευασεΠοδηλατο

# ID: UC 1

# Description and Goal

Η use case «ΚατασκεύασεΠοδήλατο» υλοποιεί την βασική λειτουργία κατασκευής ενός ποδήλατο. Πιο συγκεκριμένα, συλλέγει τις επιλογές του χρήστη για την κατασκευή ενός ποδηλάτου.

# Actors (esp. primary actor)

Ο μαθητής.

# Preconditions

-

# Basic Flow

1. H UC ξεκινάει όταν ο χρήστης της εφαρμογής επιλέξει από το μενού την δημιουργία νέου ποδηλάτου.
2. Το σύστημα συλλέγει από τον χρήστη τις κατάλληλες πληροφορίες για την κατασκευή ενός ποδηλάτου.
   1. Για κάθε ποδήλατο
      1. Το σύστημα συλλέγει το όνομα του ποδηλάτη
      2. Το σύστημα συλλέγει το είδος των φρένων που θα χρησιμοποιηθούν στο ποδήλατο
      3. Το σύστημα συλλέγει το είδος των πεταλιών που θα χρησιμοποιηθούν στο ποδήλατο.
      4. Το σύστημα συλλέγει την αρχική ταχύτητα του ποδηλάτου.

# Extensions / Variations

Καμία

# Post conditions

Το ποδήλατο έχει καταχωρηθεί στην λίστα με τα διαγωνιζόμενα ποδήλατα.

ΠροσομοιωσεΑγωναΤαχυτητασ

# ID: UC 2

# Description and Goal

Το use case «ΠροσομοίωσεΑγώναΤαχύτητας» υλοποιεί την λειτουργία της εκτέλεσης του αγώνα ταχύτητας μεταξύ των διαγωνιζόμενων ποδηλάτων.

# Actors (esp. primary actor)

Ο μαθητής.

# Preconditions

Πρέπει να υπάρχουν διαθέσιμα ποδήλατα στην λίστα με τους διαγωνιζόμενους.

# Basic Flow

1. Το use case ξεκινάει όταν ο χρήστης επιλέγει την επιλογή του αγώνα ταχύτητας.
2. Το σύστημα εκτελεί την προσομοίωση του αγώνα ταχύτητας.

2.1 Για κάθε διαδρομή

2.1.1 Για κάθε ποδήλατο

2.1.1.1 Το σύστημα υπολογίζει την επιτάχυνση από τα πετάλια

2.1.1.2 Το σύστημα υπολογίζει την επιβράδυνση από τα φρένα

2.1.1.3 Το σύστημα υπολογίζει τον χρόνο ολοκλήρωσης της διαδρομής.

2.1.1.4 Αν το ποδήλατο έχει χαλάσει,

2.1.1.4.1 Το σύστημα αποσύρει από τον αγώνα τον ποδηλάτη

2.1.1.5 Το σύστημα εμφανίζει τα τρέχοντα στοιχεία του ποδηλάτη

2.2 Το σύστημα υπολογίζει το νικητή.

1. Το σύστημα εμφανίζει στην κονσόλα τα αποτελέσματα του αγώνα ταχύτητας.

# Post conditions

Ο αγώνας ταχύτητας έχει ολοκληρωθεί και τα αποτελέσματα έχουν αναφερθεί στον χρήστη της εφαρμογής.