

Documentación de la aplicación local del cliente de PINFbet.

Caso de Uso: Registro del usuario en el sistema.

Descripción.

Registrar a un nuevo usuario en el sistema de PINFbet.

Actores.

El usuario que desea registrarse.

Precondiciones.

El usuario selecciona la opción "Registrarse" del menú principal de la aplicación local del cliente de PINFbet (caso de uso Menú de inicio).

Postcondiciones.

El usuario es registrado en el sistema.

Escenario principal.

1. El usuario introduce su nombre con el cual se presentará a todos los demás usuarios de PINFbet.
2. El sistema comprueba que el nombre introducido por el usuario está disponible.
3. El usuario introduce su contraseña con la que acceder a su cuenta.
4. El sistema comprueba que la contraseña introducida por el usuario tiene mínimo 8 caracteres.
5. El sistema muestra al usuario el contrato de responsabilidad.
6. El usuario acepta el contrato de responsabilidad.
7. El sistema envía al servidor de PINFbet una petición para crear un nuevo usuario en el sistema, enviándole al mismo el nombre y la contraseña introducidos por el usuario.

Extensiones.

2a. Nombre no disponible.

1. El sistema comprueba que el nombre introducido por el usuario no está disponible, informa al usuario del error y le solicita que introduzca un nuevo nombre (paso 1).

2b. Error de conexión al comprobar el nombre.

1. El sistema informa al cliente de que se ha producido un error de conexión a la hora de comunicarse con el servidor PINFbet, le comunica que compruebe su conexión a la red y que lea el manual de la aplicación si sigue sin poder registrarse.
2. El sistema muestra una opción al usuario para que el sistema intente volver a mandar el nombre de usuario.
3. El usuario selecciona la opción "Volver a mandar datos".
 - 3a. El usuario introduce otro nombre de usuario (paso 1).
4. El sistema intenta volver a mandar el nombre de usuario al servidor para ver si está disponible (paso 2).

3a. Volver a introducir el nombre de usuario.

1. El usuario selecciona la opción "Volver atrás" (paso 1).

4a. Contraseña demasiado corta.

1. El sistema comprueba que la contraseña introducida por el usuario no tiene mínimo 8 caracteres, informa al usuario del error y le solicita que introduzca una nueva contraseña (paso 3).

6a. Contrato de responsabilidad no aceptado.

1. El usuario no acepta el contrato de responsabilidad mostrado por el sistema.
2. El sistema informa al usuario de que para registrarse en PINFbet debe aceptar el contrato de responsabilidad y vuelve a mostrarle el contrato de responsabilidad (paso 5).

6b. Volver a introducir la contraseña.

1. El usuario selecciona la opción "Volver atrás" (paso 3).

7a. Error de conexión con el servidor.

1. El sistema informa al cliente de que se ha producido un error de conexión a la hora de comunicarse con el servidor PINFbet, le comunica que compruebe su conexión a la red y que lea el manual de la aplicación si sigue sin poder registrarse.
2. El sistema muestra una opción al usuario para que el sistema intente volver a mandar los datos que ya ha introducido.
3. El sistema intenta volver a mandar los datos del registro al servidor (paso 6).

*a. Cancelar registro.

1. El usuario selecciona la opción "Cancelar" de la pantalla de registro.
2. El sistema cancela el registro del usuario.
3. Se inicializa el caso de uso Menú de inicio.

*b. Salir de la aplicación.

1. El usuario selecciona la opción "Salir" de la pantalla de registro.
2. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Requisito de seguridad. Cifrado de las contraseñas.

Las contraseñas que se envíen al servidor deben ser cifradas antes de enviarlas para que en caso de una violación de seguridad de interceptación de los datos las contraseñas tengan ese cifrado para que los elementos no autorizados que se hayan apropiado de ellas no puedan usarlas de forma tan sencilla y que pueda dar tiempo a detectar el robo de información y avisar a los usuarios para que cambien las contraseñas para proteger sus cuentas.

Requisito de portabilidad. Multiplataforma.

El usuario debe ser capaz de registrarse independientemente de si lo hace con un dispositivo móvil como una tablet o un teléfono móvil o si lo hace con un computador, con la gran mayoría de sistemas operativos y entornos que usen todos estos dispositivos.

Cuestiones.

Ninguna.

Caso de Uso: Inicio de sesión en el sistema.

Descripción.

Iniciar la sesión de un usuario en el sistema de PINFbet.

Actores.

El usuario que desea iniciar su sesión.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El usuario inicia su sesión en el sistema.

Escenario principal.

1. El usuario introduce el nombre de usuario.
2. El sistema comprueba que existe una cuenta con el nombre de usuario introducido.
3. El usuario introduce la contraseña.
4. El sistema comprueba que la contraseña introducida corresponde a la cuenta especificada por el nombre de usuario introducido.
5. El sistema inicia la sesión del usuario.
6. El sistema comprueba que el usuario ya ha subido su expediente del curso anterior.
7. El sistema comprueba que el usuario ya ha especificado las asignaturas de las que está matriculado.
8. El sistema comprueba todas las apuestas que han finalizado del usuario y le muestra y aplica el resultado de éstas a su cantidad actual de PINFcoins.

Extensiones.

2a. Nombre de usuario inexistente.

1. El sistema detecta que no existe cuenta con el nombre de usuario introducido en PINFbet, informa al usuario del error y le solicita que introduzca un nuevo nombre (paso 1).

2b. Error de conexión al comprobar el nombre.

1. El sistema informa al cliente de que se ha producido un error de conexión a la hora de comunicarse con el servidor PINFbet, le comunica que compruebe su conexión a la red y que lea el manual de la aplicación si sigue sin poder registrarse.
2. El sistema muestra una opción al usuario para que el sistema intente volver a mandar el nombre de usuario.
3. El usuario selecciona la opción "Volver a mandar datos".
 - 3a. El usuario introduce otro nombre de usuario (paso 1).
4. El sistema intenta volver a mandar el nombre de usuario al servidor para ver si está disponible (paso 2).

3a. Volver a introducir el nombre de usuario.

1. El usuario selecciona la opción "Volver atrás" (paso 1).

4a. Contraseña incorrecta.

1. El sistema detecta que la contraseña introducida no coincide con la de la cuenta especificada con el nombre de usuario introducido, informa al usuario del error y le solicita que introduzca un nuevo la contraseña (paso 3).

4b. Error de conexión al comprobar la contraseña.

1. El sistema informa al cliente de que se ha producido un error de conexión a la hora de comunicarse con el servidor PINFbet, le comunica que compruebe su conexión a la red y que lea el manual de la aplicación si sigue sin poder registrarse.
2. El sistema muestra una opción al usuario para que el sistema intente volver a mandar la contraseña introducida.
3. El usuario selecciona la opción "Volver a mandar datos".
 - 3a. El usuario introduce otra contraseña (paso 3).
 - 3b. El usuario selecciona la opción "Volver atrás" (paso 1).
4. El sistema intenta volver a mandar la contraseña al servidor para ver si es la correspondiente con la cuenta especificada por el nombre de usuario introducido (paso 4).

6a. Expediente del curso anterior no subido.

1. El sistema detecta que el usuario no ha subido el expediente con las notas del curso anterior, informa al usuario del error y le pide que suba su expediente en formato PDF.
2. El usuario sube su expediente del curso anterior en formato PDF.
3. Al usuario se le asignan una cantidad determinada de PINFcoins en base a las notas del expediente (paso 7).

7a. Asignaturas matriculadas no especificadas.

1. El sistema comprueba que el usuario no ha especificado las asignaturas de las que está matriculado este curso, informa al usuario del error.
2. El sistema muestra al usuario una lista de todas las asignaturas en las que es posible que se haya matriculado, mostrando si están ya marcadas o no.
3. El usuario selecciona una de las asignaturas de la lista.
4. El sistema marca esa asignatura seleccionada si no lo estaba y le quita la marca si la tenía.
5. Volver al paso 2 hasta que el usuario seleccione la opción "Confirmar".
6. El sistema almacena en el servidor todas las asignaturas marcadas de la lista como asignaturas en las cuales se ha matriculado el usuario (paso 8).

5-8a. Error de conexión al hacer las comprobaciones.

1. El sistema informa al cliente de que se ha producido un error de conexión a la hora de comunicarse con el servidor PINFbet, le comunica que compruebe su conexión a la red y que lea el manual de la aplicación si sigue sin poder registrarse.
2. El sistema muestra una opción al usuario para intentar volver a establecer la conexión con el servidor.
3. El usuario selecciona la opción "Reintentar conexión".
4. El sistema intenta volver a establecer la conexión con el servidor (paso 5).

*a. Cancelar inicio de sesión.

1. El usuario selecciona la opción "Cancelar".
2. El sistema cancela el inicio de sesión.
3. Se inicializa el caso de uso Menú de inicio.

*b. Salir de la aplicación.

1. El usuario selecciona la opción "Salir".
2. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Requisito de seguridad. Cifrado de las contraseñas.

A la hora de comprobar las contraseñas introducidas por los usuarios, las contraseñas que se envíen al servidor deben ser cifradas antes de enviarlas para protegerlas en caso de una violación de seguridad de interceptación de datos.

Requisito de portabilidad. Multiplataforma.

El usuario debe ser capaz de iniciar sesión independientemente de si lo hace con un dispositivo móvil como una tablet o un teléfono móvil o si lo hace con un computador, con la gran mayoría de sistemas operativos y entornos que usen todos estos dispositivos.

Cuestiones.

Ninguna.

Caso de Uso: Menú de inicio.

Descripción.

Inicio de la aplicación y mostrar las opciones iniciales al usuario

Actores.

El usuario que desea iniciar la aplicación.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El usuario inicia la aplicación local PINFbet y selecciona alguna de las opciones que se le muestra.

Escenario principal.

1. El sistema muestra al usuario las siguientes opciones: "Registrarse", "Iniciar sesión", "Contrato de responsabilidad" y "Créditos".
2. El usuario selecciona la opción "Iniciar sesión".
3. Incluye (Inicio de sesión en el sistema).
4. Volver al paso 1.

Extensiones.

2a. Opción "Registrarse" seleccionada.

1. El usuario selecciona la opción "Registrarse".
2. Incluye (Registro del usuario en el sistema).
3. Volver al paso 1.

2b. Opción "Contrato de responsabilidad" seleccionada.

1. El usuario selecciona la opción "Contrato de responsabilidad".
2. El sistema muestra al usuario el contrato de responsabilidad.
3. El usuario selecciona la opción "Atrás" (paso 1).

2d. Opción "Créditos" seleccionada.

1. El usuario selecciona la opción "Créditos".
2. El sistema muestra los créditos de la aplicación.
3. El usuario selecciona la opción "Atrás" (paso 1).

*a. Opción "Salir" seleccionada.

1. El usuario selecciona la opción "Salir".
2. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Ninguno.

Cuestiones.

Ninguna.

Caso de Uso: Menú principal usuario.

Descripción.

Mostrar las opciones disponibles al usuario con sesión iniciada en el sistema.

Actores.

El usuario que ha iniciado sesión.

Precondiciones.

El usuario debe haber iniciado su sesión en el sistema.

Postcondiciones.

El usuario selecciona alguna de las opciones que se le muestra.

Escenario principal.

1. El sistema muestra al usuario la cantidad actual de PINFcoins que tiene y las siguientes opciones: "Realizar apuesta", "Comprobar apuestas", "Social", "Ranking", "Contrato de responsabilidad" y "Salir".
2. El usuario selecciona la opción "Realizar apuesta".
3. Include (Realizar apuesta).
4. Volver al paso 1.

Extensiones.

2a. Opción "Comprobar apuestas" seleccionada.

1. El usuario selecciona la opción "Comprobar apuestas".
2. Include (Comprobar apuestas).
3. Volver al paso 1.

2b. Opción "Social" seleccionada.

1. El usuario selecciona la opción "Social".
2. Incluye (Menú social).
3. Volver al paso 1.

2c. Opción "Ranking" seleccionada.

1. El usuario selecciona la opción "Ranking".
2. Incluye (Ver ranking).
3. Volver al paso 1.

2d. Opción "Contrato de responsabilidad" seleccionada.

1. El usuario selecciona la opción "Contrato de responsabilidad".
2. El sistema muestra al usuario el contrato de responsabilidad.
3. El usuario selecciona la opción "Atrás" (paso 1).

*a. Opción "Salir" seleccionada.

1. El usuario selecciona la opción "Salir".
2. El sistema cierra su sesión.
3. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Requisito de portabilidad. Multiplataforma.

El usuario debe ser capaz de usar la aplicación independientemente de si lo hace con un dispositivo móvil como una tablet o un teléfono móvil o si lo hace con un computador, con la gran mayoría de sistemas operativos y entornos que usen todos estos dispositivos.

Cuestiones.

Ninguna.

Caso de Uso: Realizar apuesta.

Descripción.

El usuario realiza una apuesta sobre las calificaciones de asignaturas en las que está matriculado o en las que está matriculado un amigo del usuario.

Actores.

El usuario que desea realizar la apuesta.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El usuario realiza una nueva apuesta.

Escenario principal.

1. El sistema muestra al usuario una lista de posibles usuarios sobre los que apostar (él mismo o sus amigos).
2. El usuario selecciona sobre quién apostará de la lista.
3. El sistema muestra al usuario una lista con las asignaturas en las que está matriculado el usuario sobre el que se está apostando, mostrando si están ya marcadas o no.
4. El usuario que desea hacer la apuesta selecciona una asignatura de la lista.
5. El sistema marca esa asignatura si no estaba antes marcada o le quita la marca si ya estaba marcada antes.
6. Volver al paso 3 hasta que el usuario seleccione la opción "Confirmar asignaturas".
7. El sistema muestra al usuario una lista de las asignaturas marcadas.
8. El usuario selecciona una asignatura de la lista e introduce la nota final esperada.
9. El sistema comprueba que la nota final introducida es válida (mayor o igual que 0 y menor o igual que 10).
10. Volver al paso 7 hasta que el usuario seleccione la opción "Confirmar notas".
11. El usuario introduce la cantidad de PINFcoins que desea apostar.
12. El sistema comprueba que el usuario dispone de PINFcoins suficientes para realizar la apuesta.
13. El sistema crea la apuesta e informa al usuario de que se ha creado exitosamente.
14. El sistema inicializa el caso de uso Menú principal usuario.

Extensiones.

3-6a. Volver a seleccionar usuario de la apuesta.

1. El usuario selecciona la opción "Usuario" (paso 1).

7-10a. Volver a seleccionar las asignaturas.

1. El usuario selecciona la opción "Asignaturas" (paso 3).

9a. Nota no válida.

1. El sistema comprueba que la nota final introducida no es válida, informa al usuario de ello y le solicita que de nuevo seleccione la nota y introduzca una nota (paso 7).

11a. Volver a introducir las notas finales.

1. El usuario selecciona la opción "Notas finales" (paso 7).

12a. Cantidad de PINFcoins insuficiente.

1. El sistema comprueba que el usuario no dispone de PINFcoins suficientes para realizar la apuesta, informa al usuario del error y le solicita que introduzca una nueva cantidad de PINFcoins a apostar (paso 11).

13a. Error de conexión al crear la apuesta.

1. Se produce un error de conexión con el servidor de PINFbet para crear la nueva apuesta, el sistema informa al usuario de ello y le muestra la opción "Reenviar datos de la apuesta".
2. El usuario selecciona la opción "Reenviar datos de la apuesta".
3. El sistema reintenta enviar los datos de la apuesta al servidor de PINFbet (paso 13).

*a. Cancelar creación de apuesta.

1. El usuario selecciona la opción "Cancelar".
2. El sistema cancela la creación de la apuesta.
3. Se inicializa el caso de uso Menú principal usuario.

*b. Salir de la aplicación.

1. El usuario selecciona la opción "Salir".
2. El sistema cierra su sesión.
3. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Ninguno.

Cuestiones.

Ninguna.

Caso de Uso: Comprobar apuestas.

Descripción.

El usuario comprueba toda las apuestas que ha realizado y que todavía no se han terminado.

Actores.

El usuario que desea comprobar sus apuestas realizadas.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El usuario comprueba sus apuestas y puede que elimine apuestas suyas, con una penalización en sus PINFcoins en el último caso.

Escenario principal.

1. El sistema muestra al usuario una lista de todas las apuestas que ha realizado y que todavía no han finalizado.
2. El usuario selecciona una de las apuestas.
3. El sistema muestra al usuario la información relativa a la apuesta seleccionada.
4. El usuario selecciona la opción "Apuestas".
5. Se vuelve al paso 1.

Extensiones.

- 4a. El usuario selecciona la opción "Eliminar apuesta".
 1. El sistema muestra al usuario la cantidad de PINFcoins que tendrá que pagar para eliminar la apuesta seleccionada.
 2. El usuario paga dicha cantidad de PINFcoins
 - 2a. PINFcoins insuficientes.
 1. El sistema detecta que el usuario no dispone de suficientes PINFcoins para eliminar la apuesta, informa al usuario del error y no elimina la apuesta seleccionada (paso 1).
 - 2b. El usuario no decide pagar dicha cantidad de PINFcoins
 1. El sistema no elimina la apuesta seleccionada (paso 1).
 3. El sistema elimina la apuesta seleccionada (paso 1).
 - 3a. Error de conexión para eliminar la apuesta.
 1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor para eliminar la apuesta, informa de ello al usuario y le muestra la opción "Reenviar solicitud de borrado".
 2. El usuario selecciona la opción "Reenviar solicitud de borrado" (paso 3 de 4a).

*a. Dejar de comprobar.

1. El usuario selecciona la opción "Inicio".
2. Se inicializa el caso de uso Menú principal usuario.

*b. Salir de la aplicación.

1. El usuario selecciona la opción "Salir".
2. El sistema cierra su sesión.
3. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Ninguno.

Cuestiones.

Ninguna.

Caso de Uso: Menú social.

Descripción.

El usuario comprueba sus amigos y solicitudes de amigos pendientes.

Actores.

El usuario que desea comprobar sus amigos y solicitudes de amigos pendientes.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El usuario comprueba sus amigos y solicitudes de amigos pendientes.

Escenario principal.

1. El usuario selecciona la opción "Lista de amigos"
2. Incluye (Gestionar amigos e interactuar).
3. Volver al paso 1.

Extensiones.

1a. Seleccionar solicitud de amistad de la lista.

1. El usuario selecciona la opción "Solicitudes de amistad".
2. Incluye (Gestionar solicitudes de amistad).

*a. Volver al menú inicial del usuario.

1. El usuario selecciona la opción "Inicio".
2. El sistema inicializa el caso de uso Menú principal usuario.

*b. Salir de la aplicación.

1. El usuario selecciona la opción "Salir".
2. El sistema cierra su sesión.
3. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Ninguno.

Cuestiones.

Ninguna.

Caso de Uso: Gestionar solicitudes de amistad.

Descripción.

El usuario gestiona las solicitudes de amistad.

Actores.

El usuario que desea gestionar las solicitudes de amistad.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El usuario gestiona sus solicitudes de amistad que ha enviado y que ha recibido.

Escenario principal.

1. El sistema muestra al usuario una lista de todas las solicitudes de amistad pendientes.
2. El usuario selecciona una solicitud de amistad que le ha enviado otro usuario.
3. El usuario acepta la solicitud de amistad.
4. El sistema registra que este usuario y el que envió la solicitud son ahora amigos y borra la solicitud en el receptor y en el emisor.
 - 4a. Error de conexión al registrar a los nuevos amigos o borrar las solicitudes.
 1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor de PINFbet a la hora de registrar a los nuevos amigos o borrar las solicitudes e informa al usuario de ello.
 2. El usuario selecciona la opción "Intentarlo de nuevo" (paso 4).
5. Volver al paso 1.

Extensiones.

- 2a. Solicitudes enviadas por el usuario.
 1. El usuario selecciona una solicitud que él mismo ha enviado a otro usuario.
 2. El usuario selecciona la opción "Borrar".
 3. El sistema borra esa solicitud de la cuenta del emisor y del receptor (paso 1).
 - 3a. Error de conexión al borrar la solicitud.
 1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor a la hora de borrar la solicitud e informa al usuario de ello.
 2. El usuario selecciona la opción "Intentarlo de nuevo" (paso 3 de 2a).
 - 2a. Volver a lista.
 1. El usuario selecciona la opción "Volver a la lista"(paso 1).
- 2b. Crear solicitud.
 1. El usuario selecciona la opción "Nueva solicitud".
 2. Include (Crear solicitud).

3a. Rechazar la solicitud de amistad.

1. El usuario selecciona la opción "Rechazar".
2. El sistema borra la solicitud de amistad y cambia la misma solicitud en la cuenta del emisor a estado Rechazada (paso 1).

2a. Error de conexión al borrar la solicitud.

1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor a la hora de rechazar la solicitud e informa al usuario de ello.
2. El usuario selecciona la opción "Intentarlo de nuevo" (paso 2 de 3a).

3b. Bloquear al usuario emisor de la solicitud.

1. El usuario selecciona la opción "Bloquear usuario".
2. El sistema borra la solicitud de amistad, cambia la misma solicitud en la cuenta del emisor a estado Rechazada y bloquea al emisor en la cuenta del usuario (paso 1).

2a. Error de conexión al bloquear al emisor.

1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor a la hora de bloquear al emisor de la solicitud e informa al usuario de ello.
2. El usuario selecciona la opción "Intentarlo de nuevo" (paso 2 de 3b).

3-4a. Volver a lista.

1. El usuario selecciona la opción "Volver a la lista"(paso 1).

*a. Volver al menú social.

1. El usuario selecciona la opción "Social".
2. El sistema inicializa el caso de uso Menú social.

*b. Volver al menú inicial del usuario.

1. El usuario selecciona la opción "Inicio".
2. El sistema inicializa el caso de uso Menú principal usuario.

*c. Salir de la aplicación.

1. El usuario selecciona la opción "Salir".
2. El sistema cierra su sesión.
3. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Ninguno.

Cuestiones.

Ninguna.

Caso de Uso: Crear solicitud

Descripción.

Crear una nueva solicitud de amistad.

Actores.

El usuario que desea crear una nueva solicitud de amistad.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El usuario crea una nueva solicitud de amistad.

Escenario principal.

1. El usuario introduce el nombre del usuario al cual desea enviar una solicitud de amistad.
2. El sistema comprueba que dicho usuario existe.
3. El sistema comprueba que dicho usuario no tiene a el usuario emisor bloqueado.
4. El sistema registra la nueva solicitud y la envía a dicho usuario.
5. El sistema informa al usuario de que se ha creado la solicitud exitosamente.
6. Inicializar el caso de uso Gestionar solicitudes de amistad.

Extensiones.

2a. Usuario inexistente.

1. El sistema comprueba que el usuario especificado por el nombre introducido no existe, informa al usuario que introdujo el nombre de ello y le solicita que introduzca otro nombre (paso 2).

3a. Usuario emisor bloqueado.

1. El sistema comprueba que el usuario especificado por el nombre introducido tiene al usuario emisor bloqueado, informa al usuario que introdujo el nombre de ello y le solicita que introduzca otro nombre (paso 2).

4a. Error de conexión al crear la solicitud.

1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor a la hora de crear la solicitud e informa al usuario de ello.
2. El usuario selecciona la opción "Reintentar conexión" (paso 4).

*a. Volver a la lista de solicitudes.

1. El usuario selecciona la opción "Lista".
2. El sistema inicializa el caso de uso Gestionar solicitudes de amistad.

*b. Volver al menú de amigos.

1. El usuario selecciona la opción "Social".
2. El sistema inicializa el caso de uso Menú social.

*c. Volver al menú inicial del usuario.

1. El usuario selecciona la opción "Inicio".
2. El sistema inicializa el caso de uso Menú principal usuario.

*d. Salir de la aplicación.

1. El usuario selecciona la opción "Salir".
2. El sistema cierra su sesión.
3. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Ninguno.

Cuestiones.

Ninguna.

Caso de Uso: Gestionar amigos e interactuar

Descripción.

El usuario gestiona sus amigos e interactúa con ellos.

Actores.

El usuario que desea gestionar sus amigos e interactuar con ellos.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El usuario gestiona sus amigos e interactúa con ellos.

Escenario principal.

1. El sistema muestra al usuario una lista de todos sus amigos (marcando los amigos que han enviado mensajes sin leer).
2. El usuario selecciona un amigo de la lista.
3. El usuario selecciona la opción "Chat".
4. El sistema muestra al usuario el chat que tiene con ese amigo seleccionado.
5. El usuario escribe un mensaje en el chat.
6. El sistema envía dicho mensaje al amigo del usuario.
7. Volver al paso 4.
8. Volver al paso 1.

Extensiones.

1a. Error de conexión al mostrar la lista.

1. El sistema detecta un error de conexión a la hora de obtener la lista de amigos y solicitudes de amistad del usuario e informa a éste de ello.
2. El usuario selecciona la opción "Intentarlo de nuevo" (paso 1).

3a. Borrar amigo.

1. El usuario selecciona la opción "Borrar".
2. El sistema registrar que éste usuario y el amigo seleccionado de la lista ya no son amigos (paso 1).

2a. Error de conexión al borrar al amigo.

1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor a la hora de registrar que éste usuario y el amigo seleccionado de la lista ya no son amigos e informa al usuario de ello.
2. El usuario selecciona la opción "Reintentar" (paso 2 de 3a).

3b. Bloquear amigo.

1. El usuario selecciona la opción "Bloquear".
2. El sistema registrar que éste usuario y el amigo seleccionado de la lista ya no son amigos y que además éste usuario ha bloqueado a dicho amigo (paso 1).

2a. Error de conexión al bloquear al amigo.

1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor a la hora bloquear al amigo e informa al usuario de ello.
2. El usuario selecciona la opción "Reintentar" (paso 2 de 3b).

4a. Error de conexión al obtener el chat.

1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor para obtener el chat entre el usuario y el amigo seleccionado por el mismo e informa al usuario de ello.
2. El usuario selecciona la opción "Reintentar" (paso 4).

6a. Error de conexión al enviar el mensaje.

1. El sistema detecta un error de conexión con el servidor a la hora de enviar un mensaje al amigo del usuario e informa a dicho usuario del error.
2. El usuario selecciona la opción "Reintentar" (paso 6).

2a. Nuevo mensaje

1. El usuario selecciona la opción "Nuevo mensaje".
2. El sistema desecha el antiguo mensaje (paso 4).

3-7a. Volver a la lista.

1. El usuario selecciona la opción "Lista" (paso 1).

*a. Volver al menú social.

1. El usuario selecciona la opción "Social".
2. El sistema inicializa el caso de uso Menú social.

*b. Volver al menú inicial del usuario.

1. El usuario selecciona la opción "Inicio".
2. El sistema inicializa el caso de uso Menú principal usuario.

*c. Salir de la aplicación.

1. El usuario selecciona la opción "Salir".
2. El sistema cierra su sesión.
3. El sistema se cierra.

Variaciones.

Ninguna.

No funcional.

Ninguno.

Cuestiones.

Ninguna.