

Casos de uso de la aplicación local del cliente de PINFbet.

Caso de Uso: Registro del usuario.

Descripción.

Registrar a un nuevo usuario en el sistema de PINFbet.

Actores.

El usuario que desea registrarse.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El usuario es registrado en el sistema.

Escenario principal.

1. El sistema inicializa los campos "Nombre" y "Contraseña" respectivamente con el siguiente texto: "Nombre" y "Contraseña".
2. El sistema muestra al usuario los campos: "Nombre" y "Contraseña" con sus respectivos valores.
3. El usuario modifica los campos "Nombre" y "Contraseña" para introducir su nombre y su contraseña.
4. El sistema comprueba que los campos mencionados tienen valores correctos.
5. El sistema muestra al usuario el contrato de responsabilidad.
6. El usuario acepta el contrato de responsabilidad seleccionando la opción "Confirmar".
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.
8. El sistema informa al usuario de que el registro se ha realizado satisfactoriamente.
9. El sistema inicia la sesión del usuario con la cuenta que acaba de crear.

Extensiones.

4a. 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 2).

4b. 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 2).

4c. Error de conexión al comprobar datos.

1. El sistema informa al usuario de que se ha producido un error de conexión a la hora de comunicarse con el servidor PINFbet e informa de ello al usuario (paso 2).

5-6a. Volver a modificar los datos de la cuenta.

1. El usuario selecciona la opción "Atrás"
2. El sistema vuelve a mostrar los campos "Nombre" y "Contraseña" (paso 2).

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 para registrar al usuario e informa a éste de ello.
2. El usuario selecciona la opción "Reintentar" (paso 7).

2a. Volver al contrato.

1. El usuario selecciona la opción "Atrás"
2. El sistema vuelve a mostrar al usuario el contrato de responsabilidad (paso 5).

*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 muestra al usuario el menú de inicio de sesión.

*b. Inicio de sesión del usuario.

1. El usuario selecciona la opción "Log in".
2. Se cancela el registro y se inicializa el menú de inicio de sesión.

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 sistema inicializa los campos "Nombre" y "Contraseña" respectivamente con el siguiente texto: "Nombre" y "Contraseña".
2. El sistema muestra al usuario los campos: "Nombre" y "Contraseña" con sus respectivos valores.
3. El usuario modifica los campos "Nombre" y "Contraseña" para introducir su nombre y su contraseña.
4. El sistema comprueba que los campos mencionados corresponden a una cuenta registrada.
5. El sistema inicia la sesión del usuario.
6. El sistema comprueba que el usuario ya ha introducido las notas 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 aplica el resultado de éstas a su cantidad actual de PINFcoins.

Extensiones.

4a. 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 2).

- 4b. 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 de nuevo la contraseña (paso 2).
- 4c. 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 para comprobar el nombre introducido e informa al usuario de ello.
 2. El usuario introduce otro nombre de usuario (paso 2).
- 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 para comprobar la contraseña e informa al usuario de ello.
 2. El usuario introduce otra contraseña (paso 2).
- 6a. Notas del curso anterior no subidas.
1. Incluye Subir notas.
 2. Volver al paso 6.
- 6b. Error de conexión al comprobar el expediente.
1. El sistema un error de conexión a la hora de comprobar si el usuario ha subido el expediente del curso anterior e informa al usuario de ello (paso 2).
- 7a. Asignaturas matriculadas no especificadas.
1. Incluye Especificar asignaturas matriculadas.
 2. Volver al paso 7.
- 7b. Error de conexión al comprobar las asignaturas.
1. El sistema detecta un error de conexión a la hora de comprobar si el usuario ya especificó todas las asignaturas en las que está matriculado e informa a éste de ello (paso 2).
- 8a. Error de conexión al comprobar todas las apuestas que han finalizado.
1. El sistema detecta un error de conexión a la hora de comprobar las apuestas que han finalizado del usuario e informa a éste de ello (paso 2).
- *a. Cancelar inicio de sesión.
1. El usuario selecciona la opción "Cancelar".
 2. El sistema cancela el inicio de sesión.
 3. Se inicializa el menú de inicio de la aplicación.
- *b. Registro de usuario.
1. El usuario selecciona la opción "Sign in".
 2. Se cancela el inicio de sesión y se inicializa el menú de registro del usuario.

Caso de Uso: Ver ranking.

Descripción.

Un usuario comprueba los 30 usuarios con más PINFcoins de PINFbet.

Actores.

El usuario.

Precondiciones.

El usuario ha iniciado sesión.

Postcondiciones.

El usuario obtiene una lista de los 30 usuarios con más PINFcoins de PINFbet.

Escenario principal.

1. El sistema muestra al usuario el ranking de usuarios con los 30 primeros usuarios con más PINFcoins de PINFbet.
2. El usuario selecciona la opción "Atrás" y se inicializa el menú principal del usuario con la sesión iniciada.

Extensiones.

- 1a. Error de conexión a la hora de mostrar el ranking.
 1. El sistema detecta un error de conexión a la hora de mostrar al usuario el ranking, informa a éste de ello e inicializa el menú del usuario.

Caso de Uso: Eliminar cuenta.

Descripción.

Un usuario decide borrar su cuenta en PINFbet.

Actores.

El usuario.

Precondiciones.

El usuario ha iniciado sesión.

Postcondiciones.

La cuenta del usuario es borrada de PINFbet.

Escenario principal.

1. El sistema pregunta al usuario de si está seguro de que quiere borrar su cuenta, advirtiéndole de que no se podrá recuperar la cuenta una vez borrada.
2. El usuario selecciona la opción "Sí".
3. El sistema borra la cuenta del usuario.
4. El sistema inicializa el menú de inicio de sesión.

Extensiones.

- 2a. El usuario no quiere borrar la cuenta.

1. El usuario selecciona la opción "No".
 2. El sistema inicializa el menú de usuario.
- 3a. Error de conexión al borrar la cuenta.
1. El sistema detecta un error de conexión a la hora de borrar la cuenta del usuario, informa a éste de ello e inicializa el menú del usuario.

Caso de Uso: Cerrar sesión.

Descripción.

Un usuario cierra su sesión en PINFbet.

Actores.

El usuario.

Precondiciones.

El usuario ha iniciado sesión.

Postcondiciones.

El usuario finaliza su sesión.

Escenario principal.

1. El usuario selecciona la opción "Cerrar sesión".
2. El sistema cierra su sesión y inicializa el menú de inicio de sesión.

Caso de Uso: Subir notas.

Descripción.

Un usuario sube sus notas del año pasado.

Actores.

El usuario.

Precondiciones.

Postcondiciones.

Las notas del usuario del curso pasado quedan registradas en PINFbet y se otorga al usuario las PINFcoins correspondientes a las notas introducidas.

Escenario principal.

1. El sistema muestra al usuario una lista de todas las asignaturas y sus notas correspondientes e informa al usuario de que las notas van del 0 al 10 y que un -1 significa que no se cursó dicha asignatura. Las notas están inicializadas a -1.
2. El usuario selecciona una de las asignaturas de la lista e introduce una nota.
3. El sistema comprueba que la nota es válida.
4. Volver al paso 2 hasta que el usuario seleccione la opción Confirmar.
5. El sistema otorga al usuario las PINFcoins equivalentes a las notas sacadas el año pasado.

Extensiones.

3a. Nota no válida.

1. El sistema detecta que la nota introducida no es válida, no modifica la nota de esa asignatura e informa al usuario del error (paso 1).

5a. Error de conexión al otorgar las PINFcoins.

1. El sistema detecta que no se puede comunicar con el servidor de PINFbet e informa al usuario de ello (paso 2).

Caso de Uso: Especificar asignaturas matriculadas.

Descripción.

El usuario especifica las asignaturas en las que está matriculado este año.

Actores.

El usuario.

Precondiciones.

Postcondiciones.

El servidor almacena las asignaturas en las que el usuario está matriculado este año.

Escenario principal.

1. El sistema muestra al usuario una lista de todas las asignaturas en las que es posible matricularse, mostrando si están ya marcadas o no. Por defecto ninguna está marcada.
2. El usuario selecciona una de las asignaturas de la lista.
3. El sistema marca esa asignatura seleccionada si no lo estaba y le quita la marca si la tenía.
4. Volver al paso 2 hasta que el usuario seleccione la opción "Confirmar".
5. El sistema almacena en el servidor todas las asignaturas marcadas de la lista como asignaturas en las cuales se ha matriculado el usuario.

Extensiones.

5a. Error de conexión al registrar las asignaturas.

1. El sistema detecta un error de conexión a la hora de almacenar el en servidor todas las asignaturas en las que se ha matriculado el usuario e informa a éste de ello (paso 2).

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 por él.
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 existosamente.
14. El sistema inicializa el caso de uso Menú principal usuario.

Extensiones.

3-6a. Volver a seleccionar usuario sobre el que se apuesta.

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

7-10a. Volver a seleccionar las asignaturas.

1. El usuario selecciona la opción "Atrás" (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 "Atrás" (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 e inicializa el menú principal del usuario.

*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 menú principal del usuario.

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.

- 1a. Error de conexión al obtener las apuestas.
 1. El sistema detecta un error de conexión al obtener la lista de apuestas realizadas y no finalizadas del usuario, informa a éste de ello e inicializa el menú principal del usuario.
- 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 e inicializa el menú principal del usuario.
- *a. Dejar de comprobar.
 1. El usuario selecciona la opción "Atrás".
 2. Se inicializa el menú principal del usuario.

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 "Reintentar" (paso 4).
5. Volver al paso 1.

Extensiones.

- 1a. Error de conexión al obtener la lista de solicitudes.
 1. El sistema detecta un error a la hora de obtener la lista de solicitudes de amistad pendientes del usuario, informa a éste de ello.
- 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 e inicializa el menú principal del usuario.
- 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 "Reintentar" (paso 2 de 3a).

3-4a. Volver a lista.

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

*a. Volver al menú social.

1. El usuario selecciona la opción "Social".
2. El sistema inicializa el menú social.

*b. Volver al menú inicial del usuario.

1. El usuario selecciona la opción "Inicio".
2. El sistema inicializa el menú principal del usuario.

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 registra la nueva solicitud y la envía a dicho usuario.
4. El sistema informa al usuario de que se ha creado la solicitud exitosamente.
5. 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 1).

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, informa al usuario de ello e inicializa el menú principal del usuario.

*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.

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, informa a éste de ello e inicializa el menú principal del usuario.

3a. Borrar amigo.

1. El usuario selecciona la opción "Borrar".
2. El sistema registra 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, informa al usuario de ello e inicializa el menú principal del usuario.

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, informa al usuario de ello e inicializa el menú principal del usuario.

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, informa a dicho usuario del error e inicializa el menú principal del usuario.

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.