

**CASOS DE USO**



Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información

Análisis y Diseño de Sistemas de Información

**Integrantes:**

Ibai Munné

Aitana Niño

Ziyan Jiang

Adrián Vinagre

Sofía Granja

Mateo Ortiz

Diego Pomares

***ÍNDICE***

[DIAGRAMA DE CASOS DE USO 2](#_Toc24128214)

[FUNCIONALIDAD 1: Gestión de usuarios – Ziyan Jiang 3](#_Toc1340515271)

[FUNCIONALIDAD 2: Crear equipos Pokemón - Adrián Vinagre 11](#_Toc439574822)

[FUNCIONALIDAD 3: ChangeLog - Aitana Niño 22](#_Toc407416711)

[FUNCIONALIDAD 4: Lista Completa de Pokémon y Búsquedas con Filtros - Ibai Munné 24](#_Toc1112222355)

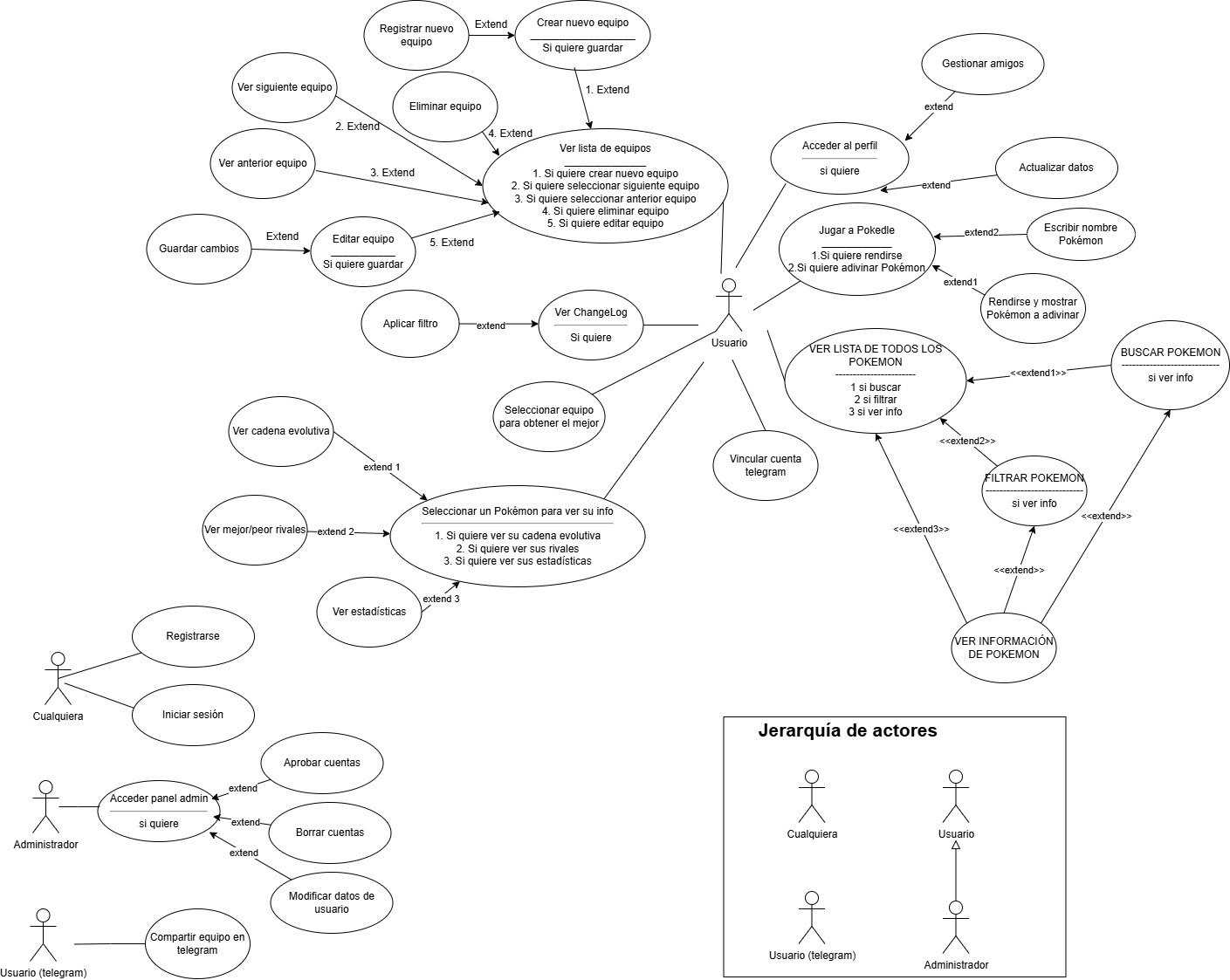
[FUNCIONALIDAD 5: ChatBot – Mateo Ortiz 28](#_Toc2078961093)

[FUNCIONALIDAD 6: Compartir equipo a través de Telegram - Diego Pomares 33](#_Toc1114342343)

[FUNCIONALIDAD 7: Pokedle - Sofía Granja 37](#_Toc2126567585)



# DIAGRAMA DE CASOS DE USO



**EXPLICACIÓN ACTORES:**

* Usuario: persona identificada, con una cuenta activa. Puede usar la mayoría de las funcionalidades (crear equipo de Pokémon, acceder al perfil, ChangeLog, ChatBot o Pokedle)
* Cualquiera: actor no identificado en el sistema. Puede registrarse e iniciar sesión.
* Usuario (telegram): usuario del sistema que tiene vinculado su cuenta con Telegram.
* Administrador: actor identificado con privilegios especiales. Puede aprobar, borrar y modificar cuentas de usuario. Además, hereda las mismas funcionalidades que puede ejecutar el usuario.

# FUNCIONALIDAD 1: Gestión de usuarios – Ziyan Jiang

|  |  |
| --- | --- |
| Insertando imagen... | |
| **Nombre:** | Registrarse |
| **Descripción**: Permite a un nuevo usuario crear una cuenta en el sistema de Pokédex. | |
| **Actores:** Cualquiera | |
| **Precondiciones:** - | |
| **Requisitos no funcionales:** - | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario selecciona la opción “Registrarse” de la pantalla de inicio. 2. El sistema muestra el formulario de registro con campos: username, email, contraseña, confirmación de contraseña. 3. El usuario completa los campos requeridos. 4. El sistema valida los datos. 5. El sistema crea la cuenta con estado “pendiente de aprobación”. 6. El sistema muestra mensaje de éxito: “Cuenta creada. Pendiente de aprobación administrativa”. 7. El sistema redirige al usuario a la pantalla de Login. | |
| **Postcondiciones:** Se crea una nueva cuenta de usuario en estado “pendiente”. | |
| **Interfaz Gráfica:**    Ilustración 1 - Menú de inicio de sesión    Ilustración 2 – Registrar cuenta | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Iniciar sesión |
| **Descripción:** El usuario autentica su identidad mediante credenciales para acceder al sistema. | |
| **Actores:** Cualquiera | |
| **Precondiciones:** el actor es cualquier persona no identificada y debe existir una cuenta activa y aprobada para este usuario. | |
| **Requisitos no funcionales:** - | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario accede a la pantalla de login. 2. Ingresa credenciales (usuario y contraseña) y hace clic en “Start” para iniciar sesión. 3. El sistema valida: la existencia del usuario, contraseña y estado de la cuenta (debe ser “activa”). 4. Si las credenciales son correctas y la cuenta está activa: el sistema crea una sesión de usuario. 5. Si las credenciales son incorrectas: muestra mensaje de error específico. | |
| **Postcondiciones:** Se activa la sesión del usuario en el sistema. | |
| **Interfaz Gráfica:**    Ilustración 3 - Menú de inicio de sesión | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Acceder al perfil |
| **Descripción:** El usuario accede a su perfil y podrá elegir entre gestionar amigos o modificar sus datos personales. | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:** El usuario debe tener sesión iniciada en el sistema. | |
| **Requisitos no funcionales:** - | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario accede a su perfil desde el menú principal. 2. El sistema muestra las dos opciones que puede realizar:    1. Gestionar amigos       1. El usuario accede a la sección de gestión de amigos.       2. El sistema muestra barra de búsqueda de usuarios y las listas de seguidores y seguidos.       3. El usuario realiza acciones deseadas (por ejemplo, buscar un usuario y seguirle o dejar de seguirle)       4. El sistema procesa y actualiza la información.    2. Actualizar datos       1. El sistema muestra la información actual del usuario en modo lectura.       2. El usuario selecciona “Actualizar datos”.       3. El sistema cambia a modo edición con campos modificables: nombre, email...       4. El usuario modifica los datos deseados.       5. El sistema valida en tiempo real los cambios realizados y actualiza la información en la base de datos.       6. El sistema muestra mensaje de confirmación: “Perfil actualizado correctamente”. | |
| **Postcondiciones:** Los datos quedan actualizadas en la base de datos. | |
| **Interfaz Gráfica:**  Ilustración 4 – Menú principal del usuario - Perfil    Ilustración 5 – Pantalla para editar datos | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Gestionar cuentas |
| **Descripción:** El administrador podrá aprobar cuentas de usuarios pendientes para activarlas en el sistema, borrar cuentas y modificar datos de usuario. | |
| **Actores:** Administrador | |
| **Precondiciones:** El administrador debe tener sesión iniciada y debe existir la cuenta que quiera aprobar, borrar o modificar. | |
| **Requisitos no funcionales:** - | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El administrador accede al panel de administración. 2. El sistema muestra las distintas opciones que puede realizar el administrador:    1. Aprobar cuentas       1. El administrador revisa los datos de cada cuenta pendiente.       2. Para cada cuenta, el administrador puede: aprobar o rechazar la cuenta.       3. Al aprobar una cuenta: el sistema actualiza el estado a “activa” y quita la cuenta aprobada de la lista de pendientes.    2. Borrar cuentas       1. El administrador selecciona una cuenta a borrar y lo revisa.    3. Modificar datos de usuario       1. El administrador busca la cuenta que desea modificar los datos.       2. Una vez encontrado, selecciona editar y modifica los campos necesarios. 3. El sistema muestra confirmación de la acción realizada. 4. El sistema valida los cambios y el administrador confirma modificaciones. 5. El sistema actualiza base de datos. | |
| **Postcondiciones:** Se refleja los cambios realizados. | |
| **Interfaz Gráfica:**    Ilustración 6 - Menú principal del administrador    Ilustración 7 – Pantalla de gestión de cuentas    Ilustración 8 – Panel de cuentas pendientes    Ilustración 9 – Panel para el borrado o modificación de cuentas | |

# FUNCIONALIDAD 2: Crear equipos Pokemón - Adrián Vinagre

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Crear equipos Pokémon |
| **Descripción:** Permite ver un listado de todos los equipos Pokémon anteriormente creados. Además, permite editarlos, eliminarlos, e incluso crear un nuevo equipo desde cero. | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:** Estar identificado como usuario | |
| **Requisitos no funcionales:** Se tiene un límite máximo de 10 equipos Pokémon almacenados por usuario. No se puede superar la cantidad de 6 Pokémon en un equipo. | |
| **Flujo de Eventos:**  1.- El Usuario selecciona “Ver equipos” en el menú principal.  (Ilustración 10)  2.- Se muestra al usuario el primer equipo de la lista de equipos (que haya creado  anteriormente). El usuario puede seleccionar y ver los distintos equipos de la lista,  utilizando los botones en forma de flecha que aparecen a los lados del nombre del  Equipo. Además, al pulsar sobre los distintos Pokemons del equipo, se muestra la  imagen del Pokémon seleccionado en grande, a la derecha de la lista.  (Ilustraciones 11, 18 ,19)  [Si el usuario pulsa sobre “Crear nuevo equipo”]  3.- Se muestra al usuario una pantalla en donde se pueden observar las 6 ranuras  destinadas a los Pokémon que formarán parte del equipo, pero vacías. Además,  a  la derecha de esta lista de ranuras, se le permite al usuario buscar los Pokémon  que quiera añadir al equipo. También permite expulsar Pokemons del equipo, y  renombrar al equipo.  (Ilustraciones 20, 21, 22, 24 y 25)  [Si el usuario pulsa sobre “Guardar equipo”]  4.- a. Aparecerá una pantalla para asegurarse que de que el usuario  realmente quiera guardar su equipo en su lista de equipos.  (Ilustraciones 23, 24)  [Si responde que sí]  4.-b. Se guarda el equipo en su lista de equipos, y se vuelve a la  pantalla de lista de equipos.  [Si responde que no]  4.-c. Se cancela la operación de guardar equipo, y se vuelve a la  pantalla de crear equipo, para continuar creándolo.  [Si el usuario pulsa sobre “Eliminar equipo”]  5.a- Se muestra al usuario una pantalla en donde el sistema se asegura de que el  usuario realmente quiere eliminar el equipo  (Ilustración 12)  [Si el usuario responde que sí]  5.- b. Se borra el equipo de su lista de equipos.    [Si el usuario responde que no]  5.-c. Se cancela la operación y se regresa a la lista de equipos.    [Si el usuario pulsa sobre “Editar equipo”]  6.- en donde se pueden observar las 6 ranuras  destinadas a los Pokémon que forman parte del equipo. Además, a  la derecha de esta lista de ranuras, se muestra una pantalla que da acceso a la  Pokedex, lo cual permite al usuario buscar los Pokémon que quiera añadir al  Equipo. También permite eliminar Pokemons del equipo, y renombrar el equipo.  (Ilustraciones 13, 14, 15, 16)  [Si el usuario pulsa sobre “Guardar equipo”]  7.- a. Aparecerá una pantalla para asegurarse que de que el usuario  realmente quiera guardar su equipo en su lista de equipos.  (Ilustraciones 17, 18)  [Si responde que sí]  7.-b. Se guarda el equipo en su lista de equipos, y se vuelve a la  pantalla de lista de equipos.  [Si responde que no]  7.-c. Se cancela la operación de guardar equipo, y se vuelve a la  pantalla de editar equipo, para continuar editándolo.  8.- a. En todo momento, excepto en cuadros de texto de confirmación, como los que aparecen al eliminar o guardar un equipo, el usuario puede pulsar la flecha de la esquina superior izquierda, lo cual le permite volver a la pantalla anterior.  8.- b. En caso de pulsarla en la lista de equipos, volverá al menú principal.  8.- c. En caso de pulsarla al crear o editar un equipo, aparecerá el aviso de que los  cambios serán cancelados.  (Ilustraciones 26 y 27)  [Si responde que sí]  8.-c.1. Se regresará a al listado de equipos (al primer equipo) y se cancelarán  los cambios.  [Si responde que no]  8.-c.2. Se continuará editando o creando el equipo | |
| **Postcondiciones:** Ninguna | |
| **Interfaz Gráfica:**    Ilustración 10 – Menú principal    Ilustración 11 – Lista de equipos    Ilustración 12 – Eliminar equipo    Ilustración 13 – Editar equipo (botón)    Ilustración 14 – Pantalla de edición de equipo    Ilustración 15 – Botón añadir    Ilustración 16 – Botón añadir (sustitución)    Ilustración 17 – Botón guardar (Sí)    Ilustración 18 – Selección de equipo (derecha)    Ilustración 19 – Selección de equipo (izquierda)    Ilustración 20 – Crear nuevo equipo (botón)    Ilustración 21 – Pantalla de creación de equipo (Añadir y cambiar nombre del equipo)    Ilustración 22 – Pokémon añadido en ranura vacía en equipo nuevo    Ilustración 23 – Guardar un equipo nuevo (No)    Ilustración 24 – Botón expulsar    Ilustración 25 – Botón expulsar (resultado)    Ilustración 26 – Botón volver atrás (se cancelan los cambios)    Ilustración 27 – Listado de equipos (tras cancelar cambios) | |

# FUNCIONALIDAD 3: ChangeLog **-** Aitana Niño

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Ver ChangeLog |
| **Descripción:** Permite al usuario consultar los cambios realizados en el equipo Pokémon o las capturas de otros usuarios a los que sigue | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:** Estar identificado | |
| **Requisitos no funcionales:** Se almacenarán las últimas 20 notificaciones | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario accede a la opción seleccionándola en el menú principal. 2. El sistema consulta la base de datos asociada a los eventos de los usuarios que sigue. 3. El sistema muestra la lista de eventos en orden cronológico. (Ilustración 1) 4. Si el usuario lo desea, podrá filtrar las notificaciones en función del usuario, el tipo de cambio o la fecha. (Ilustración 2) | |
| **Postcondiciones:** | |
| **Interfaz Gráfica:**    Ilustración 28 – Lista de eventos  Insertando imagen...  Ilustración 29 – Lista de filtros | |

# FUNCIONALIDAD 4: Lista Completa de Pokémon y Búsquedas con Filtros - Ibai Munné

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Lista completa de Pokémon y búsqueda con filtros |
| **Descripción:** Permite al usuario consultar la Pokédex, donde podrá ver la lista completa de los Pokémon, y podrá filtrar dicha lista. Al pulsar sobre un Pokémon verá una descripción de ese Pokémon. | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:** El usuario debe estar identificado en la aplicación | |
| **Requisitos no funcionales:** Que se la aplicación sea capaz de mostrar todos los Pokémon sin que la aplicación vaya lenta, y que al aplicar un filtro o seleccionar un Pokémon se actualice o muestre de manera rápida. | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario selecciona en su menú principal la opción de ver la lista completa de los Pokémon, donde podrá ver la lista completa de los Pokémon *(Ver ilustración 1).*    1. El usuario podrá filtrar los Pokémon que aparecen para poder realizar su búsqueda de una manera más rápida (a través de un botón), al pulsar el botón se abrirá un desplegable (o ventana aparte) con varias opciones de filtrado, tipo de Pokémon, si es legendario o no… *(Ver ilustración 2).*   Al aplicar el filtro de búsqueda la lista de Pokémon se actualizará y mostrará solo los Pokémon con ese filtro. Si no existe ningún Pokémon con dichos filtros, la lista aparecerá vacía.   * 1. El usuario además de filtrar podrá hacer una búsqueda de un Pokémon en concreto al escribir su nombre en el apartado de buscar.   2. Cuando el usuario seleccione un Pokémon (ya sea habiendo utilizado un filtro/búsqueda o no), podrá ver la información completa de dicho Pokémon, donde se mostrará en una nueva ventana: imagen del Pokémon, peso, altura, tipos… *(Ver ilustración 3).* | |
| **Postcondiciones:** Ninguna | |
| **Interfaz Gráfica:**    Ilustración 30 – Lista completa de Pokémon    Ilustración 31 – Filtrado de Pokémon  Insertando imagen...  Ilustración 32 – Ver información de Pokémon | |

# FUNCIONALIDAD 5: ChatBot – Mateo Ortiz

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Seleccionar equipo para obtener mejor |
| **Descripción:** Permite al usuario consultar el mejor Pokémon de un equipo suyo. | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:**   * Si el usuario no tiene equipos el botón estará apagado, es decir; no podrá usar el caso de uso. | |
| **Requisitos no funcionales:** | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario selecciona en el menú del ChatBot el botón “seleccionar equipo”. 2. A continuación, podrá ver la lista completa de sus equipos 3. Tras seleccionar uno, el sistema devolverá el mejor | |
| **Postcondiciones:**   * Devuelve el Pokémon con mayor nivel, en caso de haber empate, devuelve uno. | |
| **Interfaz Gráfica:**  Ilustración 33 – Seleccionar equipo ChatBot | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Seleccionar un Pokémon para ver su info |
| **Descripción:** El usuario elige un Pokémon escribiendo su nombre | |
| **Actores:** usuario | |
| **Precondiciones:** | |
| **Requisitos no funcionales:** | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario pulsa el botón de “selecciona Pokémon” 2. A continuación, se le muestra un desplegable para que escriba el Pokémon | |
| **Postcondiciones:** Si el Pokémon existe aparecerá una foto de este y se habilitarán correspondientes botones de abajo (pasarán de apagados a encendidos). | |
| **Interfaz Gráfica:**    *Ilustración 34 - Menú de ChatBot una vez elegido el Pokémon* | |

|  |  |
| --- | --- |
| Extend1 | |
| **Nombre:** | Ver cadena evolutiva |
| **Descripción:** El usuario consigue la cadena evolutiva del Pokémon seleccionado | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:** El usuario ya ha seleccionado un Pokémon y el Pokémon tiene cadena evolutiva. | |
| **Requisitos no funcionales:** | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario pulsa el botón de “Ver cadena evolutiva” 2. A continuación, se le muestra una ventana con los nombres de la cadena evolutiva del Pokémon seleccionado. | |
| **Postcondiciones:** | |
| **Interfaz Gráfica:**    *Ilustración 35 - Menú de funcionalidad “Ver cadena evolutiva”* | |

|  |  |
| --- | --- |
| Extend2 | |
| **Nombre:** | Ver mejor/peor rivales |
| **Descripción:** El usuario consigue los tipos contra los que es fuerte o débil del Pokémon seleccionado. | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:** El usuario ya ha seleccionado un Pokémon y el Pokémon. | |
| **Requisitos no funcionales:** | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario pulsa el botón de “Ver rivales” 2. A continuación, se le muestra una ventana con los nombres de los tipos del Pokémon seleccionado. | |
| **Postcondiciones:** | |
| **Interfaz Gráfica:**    *Ilustración 36 - Menú de funcionalidad “Ver mejor/peor rivales”* | |

|  |  |
| --- | --- |
| Extend3 | |
| **Nombre:** | Ver estadísticas |
| **Descripción:** El usuario consigue las estadísticas del Pokémon seleccionado | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:** El usuario ya ha seleccionado un Pokémon correctamente | |
| **Requisitos no funcionales:** | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario pulsa el botón de “Estadísticas” 2. A continuación, se le muestra una ventana con las estadísticas del Pokémon seleccionado. | |
| **Postcondiciones:** | |
| **Interfaz Gráfica:**    *Ilustración 37 - Menú de funcionalidad “Ver estadísticas”* | |

# FUNCIONALIDAD 6: Compartir equipo a través de Telegram - Diego Pomares

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Vincular usuario a telegram |
| **Descripción:** Un usuario vincula su usuario de la aplicación con su id de usuario de telegram | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:** El usuario existe en el sistema y también está identificado en telegram | |
| **Requisitos no funcionales: -** | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario interactúa con el botón de “vincular a telegram” 2. Se rellena la información del usuario de telegram | |
| **Postcondiciones:** En cada usuario ahora se puede identificar su cuenta de telegram | |
| **Interfaz Gráfica:**  Ilustración 38 | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Compartir equipo en telegram |
| **Descripción:** Un usuario comparte su equipo para que se vea mediante un bot de telegram | |
| **Actores:** Usuario de telegram | |
| **Precondiciones:** El usuario existe en el sistema, en telegrama y tiene un equipo | |
| **Requisitos no funcionales: -** | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario interactúa con el bot mediante telegram utilizando un comando 2. El bot consulta la información del usuario y hace al usuario optar por un equipo (el bot sabe su ID en la app de antemano). 3. Una vez se ha seleccionado un equipo, se genera un mensaje a modo de exposición del equipo | |
| **Postcondiciones:** Ninguna | |
| **Interfaz Gráfica:** Chat de telegram | |

(Versión Alternativa, solo requiere un diagrama y es más fácil de implementar, pero requiere que el usuario activamente escriba su ID de la app)

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Compartir equipo en telegram |
| **Descripción:** Un usuario comparte su equipo para que se vea mediante un bot de telegram | |
| **Actores:** Usuario de telegram | |
| **Precondiciones:** El usuario existe en el sistema, en telegrama y tiene un equipo | |
| **Requisitos no funcionales: -** | |
| **Flujo de Eventos:**   1. El usuario interactúa con el bot mediante telegram utilizando un comando y además escribe un ID para que el bot lo identifique dentro de la app. 2. Una vez se ha seleccionado un equipo, se genera un mensaje a modo de exposición del equipo | |
| **Postcondiciones:** Ninguna | |
| **Interfaz Gráfica:** Chat de telegram | |

# FUNCIONALIDAD 7: Pokedle - Sofía Granja

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **Nombre:** | Jugar a Pokedle |
| **Descripción:** El usuario puede jugar a adivinar un Pokémon que se elige aleatoriamente. Con cada intento aparecen pistas que ayudan a adivinarlo. | |
| **Actores:** Usuario | |
| **Precondiciones:** Estar identificado en la plataforma correctamente como usuario. | |
| **Requisitos no funcionales:** - | |
| **Flujo de Eventos:**   1. En el menú principal el usuario pincha en el botón de “Jugar Pokedle”. El programa escoge un Pokémon al azar. 2. El usuario introduce el nombre de un Pokémon en el campo de texto y pulsar de enter en su teclado. Se muestra el Pokémon adivinado, y si no es el correcto, se marcan las casillas que coinciden con el Pokémon adivinado en verde, y en rojo las casillas que no coincidan, a modo de pista. (Ilustración 39) 3. El usuario puede continuar introduciendo nombres o rendirse (Ilustración 40,42). 4. Al finalizar, el usuario puede pulsar el botón de menú principal o jugar de nuevo (Ilustración 40,41,42). | |
| **Postcondiciones:** el sistema muestra la pantalla de resultados (victoria o rendición) o la pantalla de juego con pistas actualizadas. | |
| **Interfaz Gráfica:**    Ilustración 39  *Ilustración 40*  *Ilustración 41*  *Ilustración 42* | |