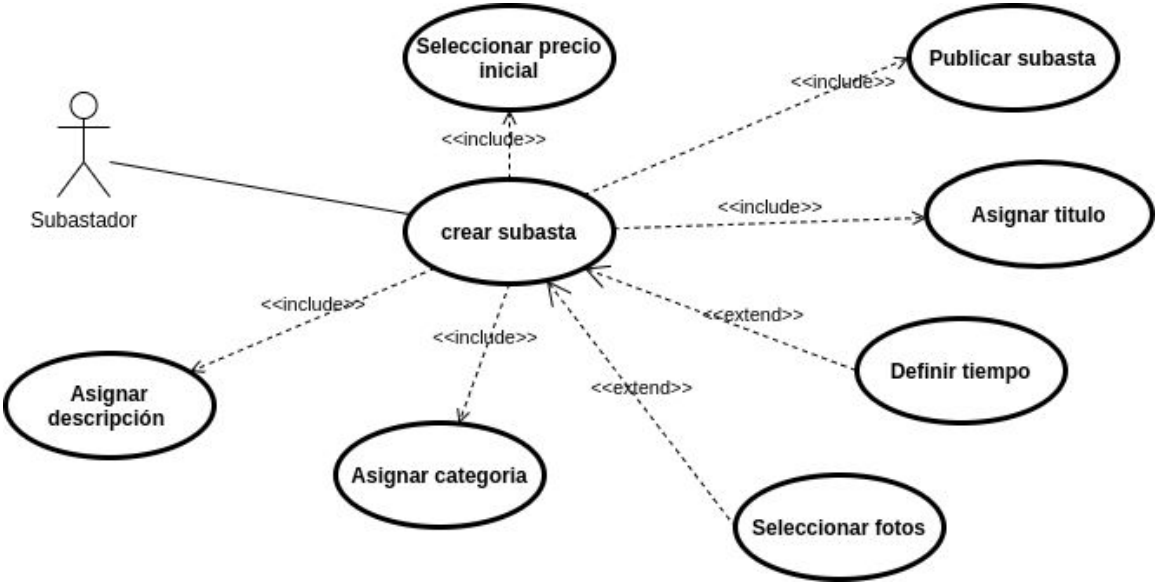
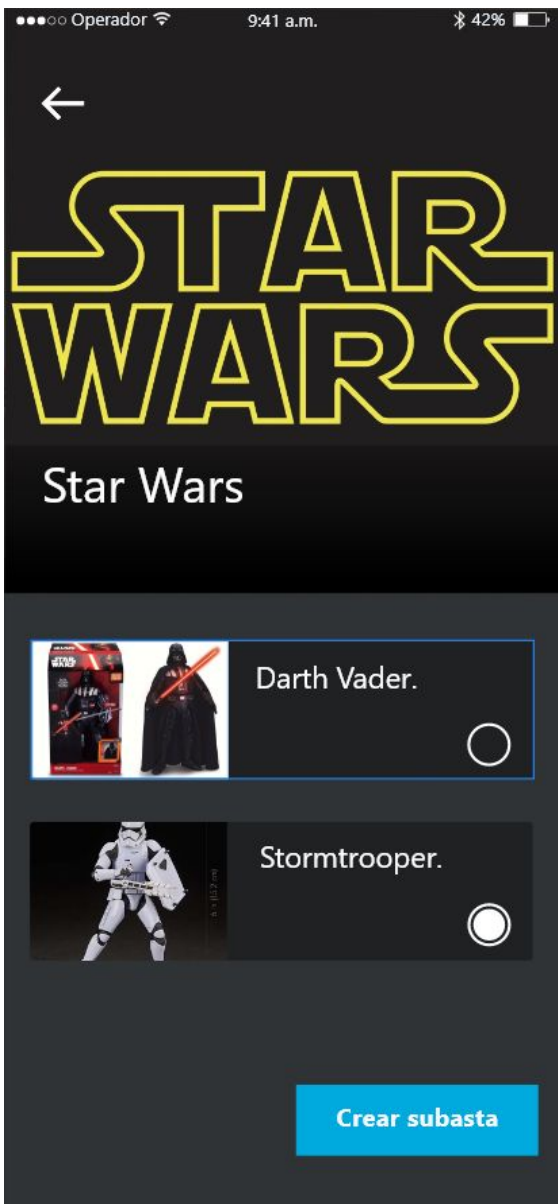
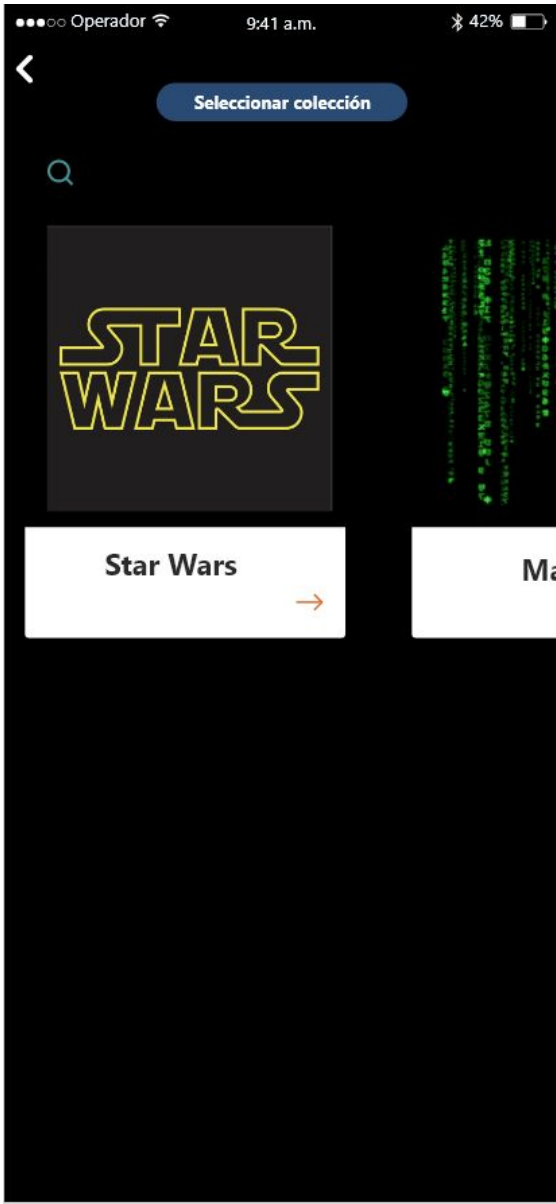


<b>Caso de Uso</b>	Crear subasta		
<b>Versión</b>	1.0	<b>Fecha</b>	28/10/2020
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego		
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones		
<b>Propósito</b>	Se hace necesario crear las subastas para permitir a los usuarios interactuar en ellas teniendo en cuenta sus respectivos parámetros de subasta.		
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar al sistema la creación de las subastas para luego ofrecer a los interesados la posibilidad de que pujen lo que a su parecer es lo que vale dicha pieza o colección para ellos. Además de eso, busca proporcionar más opciones de mercado dentro del mismo sistema para que dichas transacciones no dependan de software de terceros para ser efectuados.		
<b>Resumen</b>	En este caso de uso se realiza la creación completa de la subasta incluyendo toda su información referente a cuando finaliza, precio en el que inicia la subasta, categoría y demás información necesaria para que los interesados puedan interactuar con la subasta luego de su respectiva creación.		
<b>Actores</b>	Subastador		
<b>Precondición</b>	La colección completa o las piezas a subastar deben existir en el sistema y además de eso deben pertenecer al subastador.		
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>SUBASTADOR</b>	<b>SISTEMA</b>	
<b>1</b>	Selecciona la opción "Crear subasta"	Muestra la interfaz de "Seleccionar colección"	
<b>2</b>	Selecciona de entre sus colecciones la que va a subastar o la que contiene la pieza a subastar	Muestra interfaz de la colección seleccionada con todos los elementos pertenecientes a ella para ser seleccionados	
<b>3</b>	Selecciona todos los elementos a ser subastados y da clic en siguiente	Muestra la interfaz de "crear subasta"	
<b>4</b>	Selecciona el precio inicial		
<b>5</b>	Da clic en asignar tiempo de cierre	Muestra la interfaz de "fecha"	
<b>6</b>	Selecciona la fecha y hora de cierre	Muestra la interfaz de "crear subasta" con la información que ya se ha asignado	
<b>7</b>	Asigna un título a la subasta		
<b>8</b>	Asigna una descripción a la subasta		
<b>9</b>	Da clic en agregar fotos	Muestra la interfaz del SO para seleccionar las fotos que ya se encuentran en el	

		dispositivo
10	Selecciona las fotos relacionadas con la subasta.	Muestra la interfaz de “crear subasta”
11	Da clic en la lista de categoría.	Despliega la lista de categorías registradas en el sistema
12	Selecciona una categoría acorde a los/el elemento(s) que será(n) subastados luego presiona el botón publicar.	Cierra la interacción y realiza el registro de la subasta
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>SUBASTADOR</b>	<b>SISTEMA</b>
2-3	Puede dar clic en “Atrás” para cancelar la acción.	Muestra la interfaz en la cual estaba el usuario antes de estar en la actual
4-12	En cualquier momento el subastador puede dar clic en cancelar.	Muestra alert para verificar si está seguro
4-12’	Da clic en sí al mensaje del alert.	Cierra la interacción y no realiza el registro de la subasta
<b>Demora</b>	Este proceso no debería tardar más de 10 minutos.	
<b>Frecuencia</b>	Se espera que este proceso se realice 30 veces cada día.	
<b>Tipo</b>	Primario.	
<b>Postcondiciones</b>	Se registra una subasta con sus datos.	
<b>Gráfico</b>	 <pre> graph TD     Actor[Subastador] --- UC_Crear[crear subasta]     UC_Crear -- "&lt;&lt;include&gt;&gt;" --&gt; UC_SeleccionarPrecio[Seleccionar precio inicial]     UC_Crear -- "&lt;&lt;include&gt;&gt;" --&gt; UC_Publicar[Publicar subasta]     UC_Crear -- "&lt;&lt;include&gt;&gt;" --&gt; UC_AsignarTitulo[Asignar titulo]     UC_Crear -- "&lt;&lt;extend&gt;&gt;" --&gt; UC_DefinirTiempo[Definir tiempo]     UC_Crear -- "&lt;&lt;extend&gt;&gt;" --&gt; UC_SeleccionarFotos[Seleccionar fotos]     UC_Crear -- "&lt;&lt;include&gt;&gt;" --&gt; UC_AsignarCategoria[Asignar categoría]     UC_Crear -- "&lt;&lt;include&gt;&gt;" --&gt; UC_AsignarDescripcion[Asignar descripción] </pre>	


Pantalla



Operator

9:41 a.m.

42%



Stormtrooper.

Precio inicial \$59.999

Título

Inicio

Finaliza

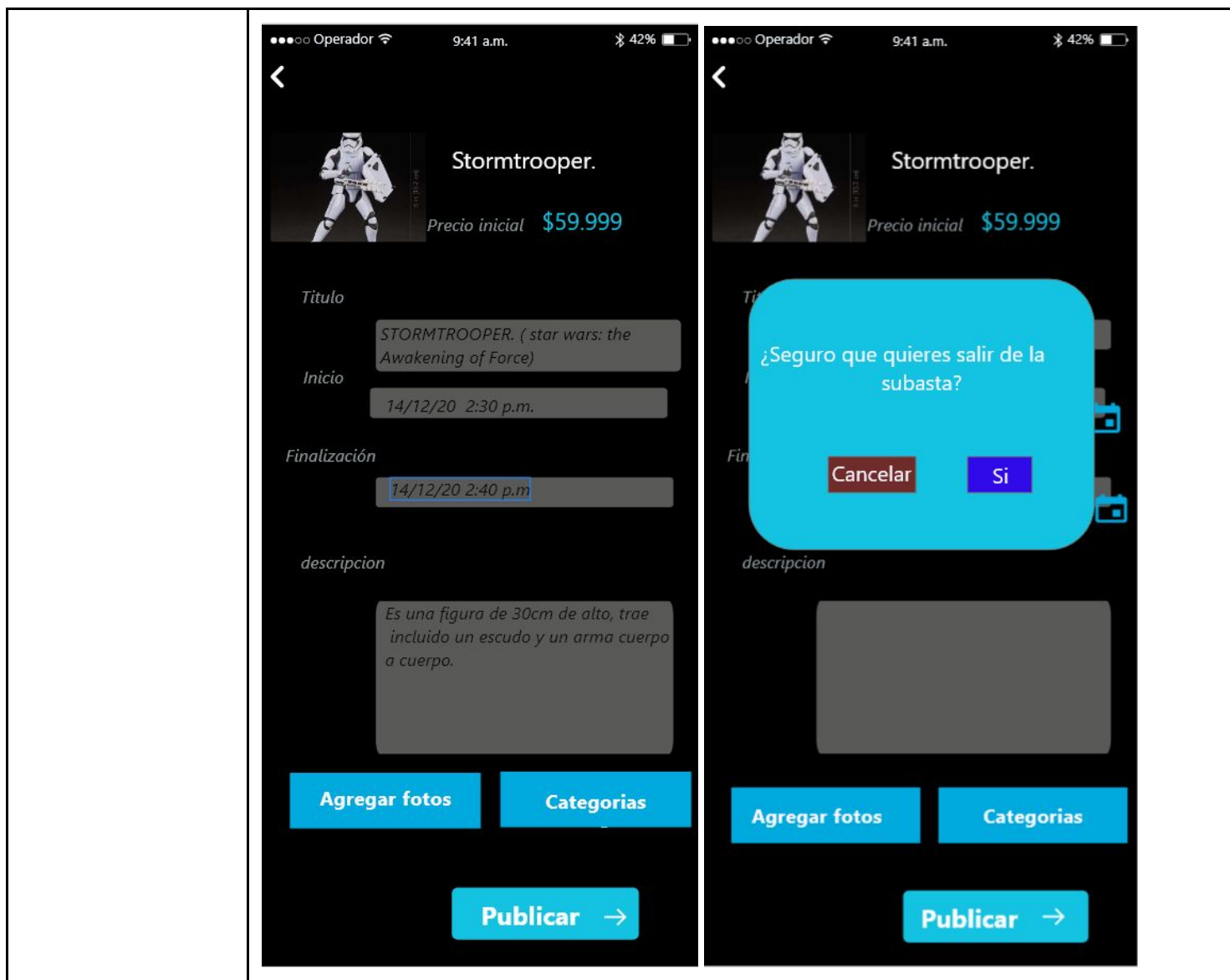
descripcion

Agregar fotos

Categorías

Publicar →

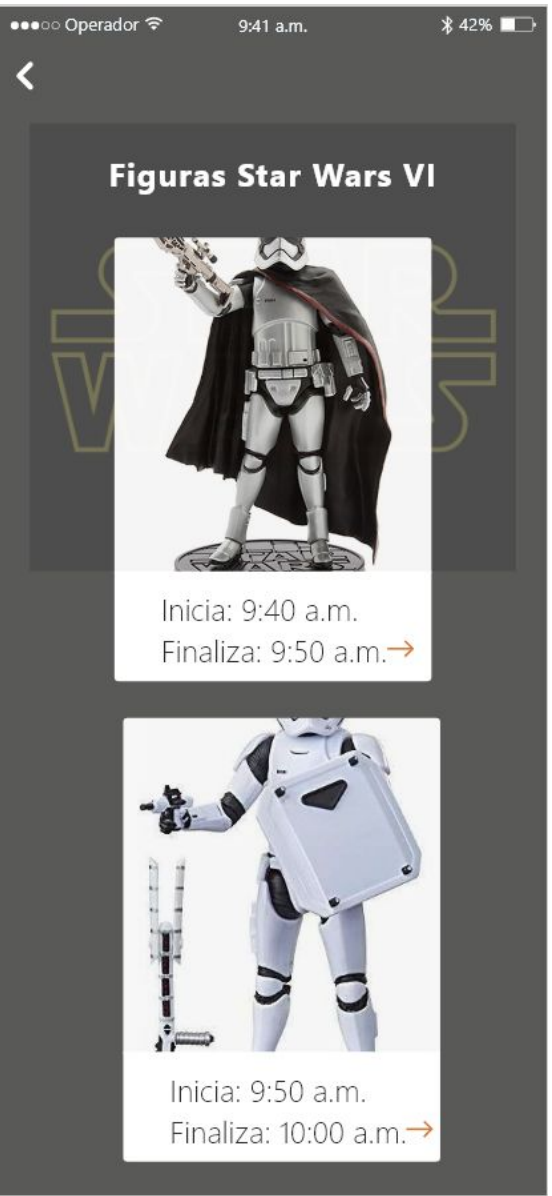
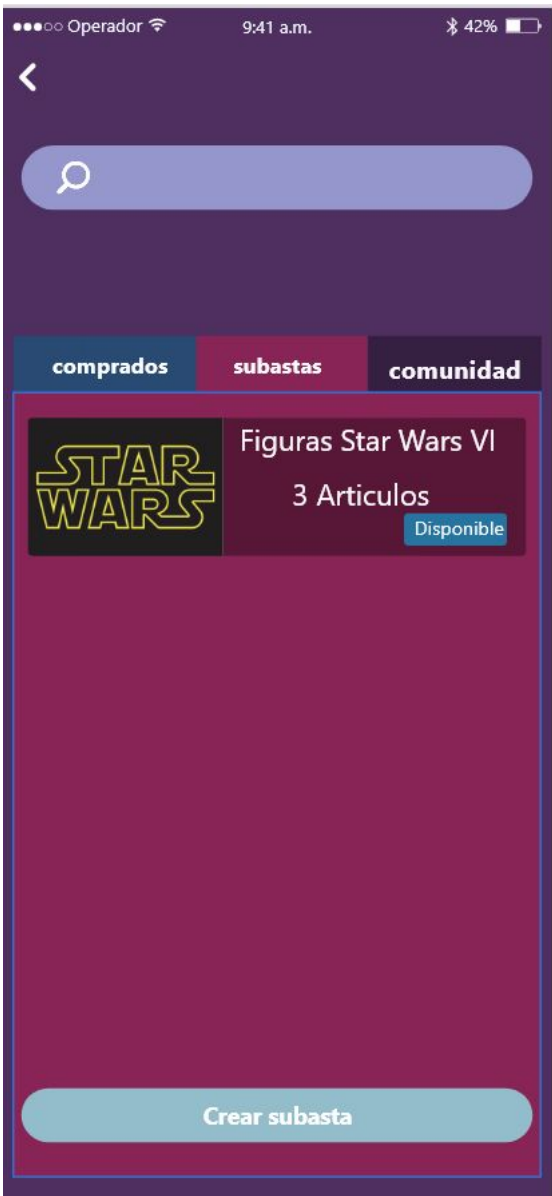




<b>Caso de Uso</b>	Pujar		
<b>Versión</b>	1.0	<b>Fecha</b>	28/10/2020
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego		
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones		
<b>Propósito</b>	Se hace necesario crear la posibilidad de que los usuarios interactúen mediante pujas en las subastas para que estas tengan sentido y razón de ser.		
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo permitir a los usuario pujar en las subastas existentes durante cierto tiempo para que al final se tenga la información del ganador de la subasta para que finalmente el sistema procese y consolide la compra.		

<b>Resumen</b>	Este caso de uso cubre todo el proceso entorno a la interacción mediante pujas de los usuarios con las subastas. Adicionalmente procesa y guarda la información referente al actual puntero o ganador de la subasta para cuando el tiempo finalice se pueda realizar el envío y demás procesos que requieran la información del usuario ganador de la subasta.	
<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	La subasta en la cual se quiere pujar debe estar publicada y disponible.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>1</b>	Selecciona la subasta dentro de la lista de objetos subastados	Muestra la interfaz “ <i>Subasta</i> ” con toda la información referente a la subasta seleccionada
<b>2</b>	Asigna el valor a pujar y da clic en “Aceptar”	Muestra la interfaz de la pasarela de pago y verifica el pago
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>2</b>	Da clic en “Cancelar” para cancelar la acción de pujar	Cierra la interacción y no guarda la información referente a la puja
<b>Demora</b>	Este proceso no debería tardar más de 5 minutos	
<b>Frecuencia</b>	Se espera que este caso de uso ocurra 29 veces por cada subasta registrada en el sistema	
<b>Tipo</b>	Secundario	
<b>Postcondiciones</b>	Se registra el nuevo puntero en la subasta que se hizo la interacción	
<b>Gráfico</b>	<pre> graph LR     Usuario((Usuario)) --- Pujar((Pujar))     Pujar -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  Abandonar_puja((Abandonar puja))     Pujar -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  Subir_puja((Subir puja))     Pujar -.-&gt; &lt;&lt;extend&gt;&gt;  Verificar_saldo((Verificar saldo))     Subir_puja -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  Pagar((Pagar))     Verificar_saldo -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  Subir_informacion_bancaria((Subir información bancaria))   </pre>	

Pantalla





[Ver fotos](#)

Figura de 20cm, articulación en la cabeza y brazos.

valor a superar

**\$60.000**

**Pujar** →

Finaliza: 9:50 a.m.



valor a superar

**\$60.000**

Agregar Valor

**0.000**

Agregar tarjeta de credito o débito

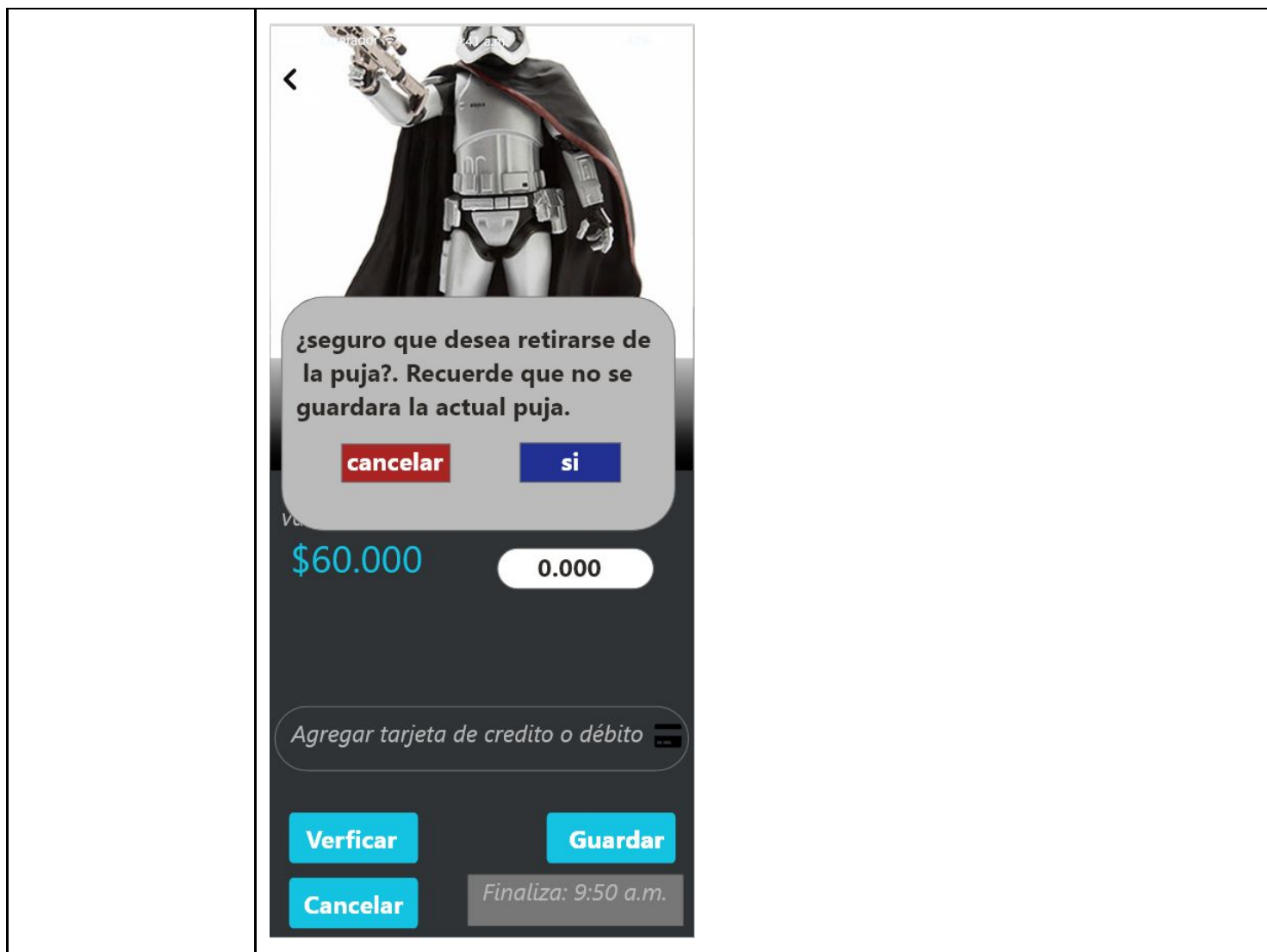
**Verficar**

**Guardar**

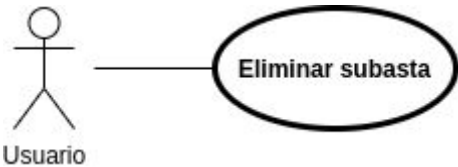
**Cancelar**

Finaliza: 9:50 a.m.

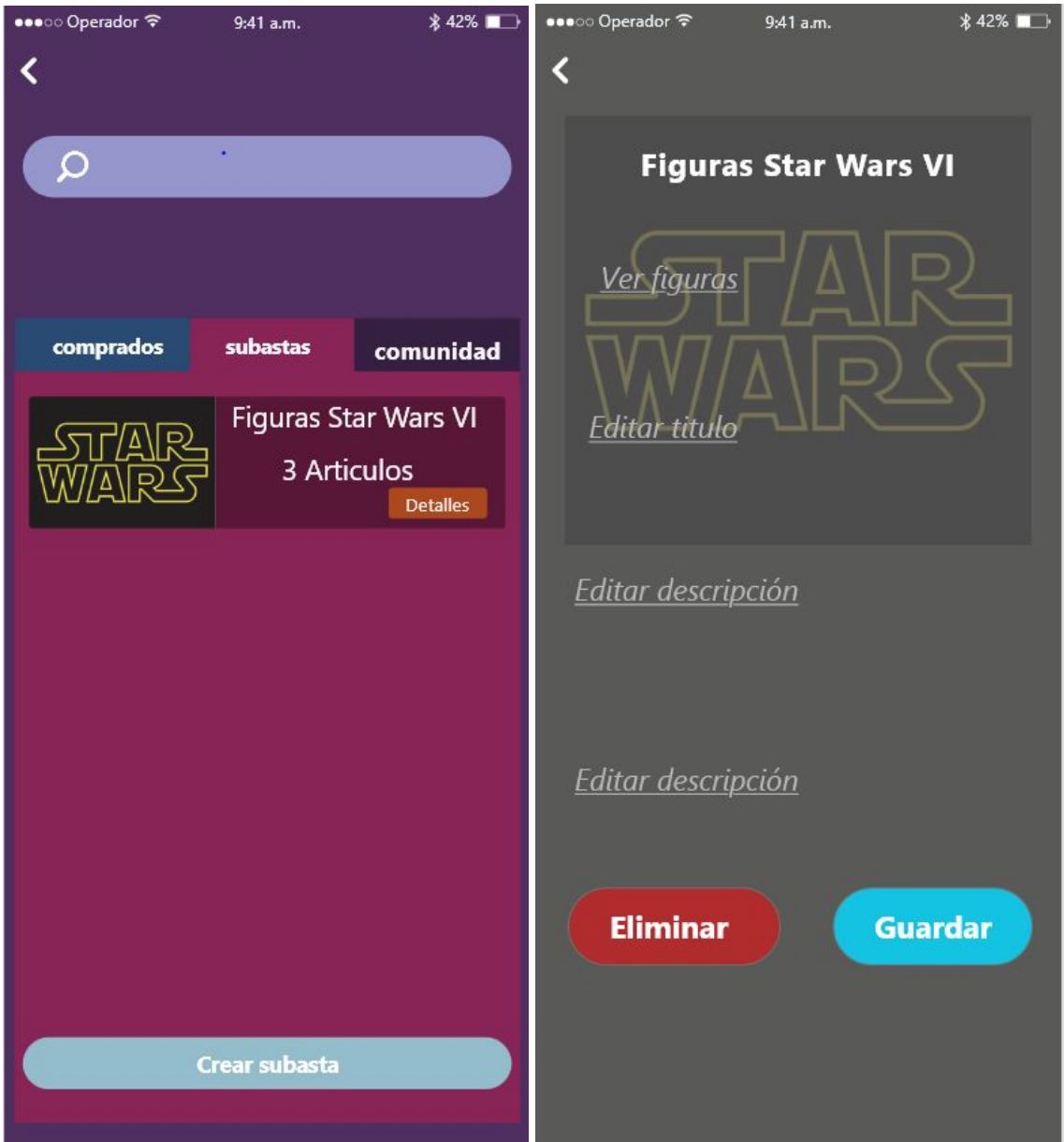


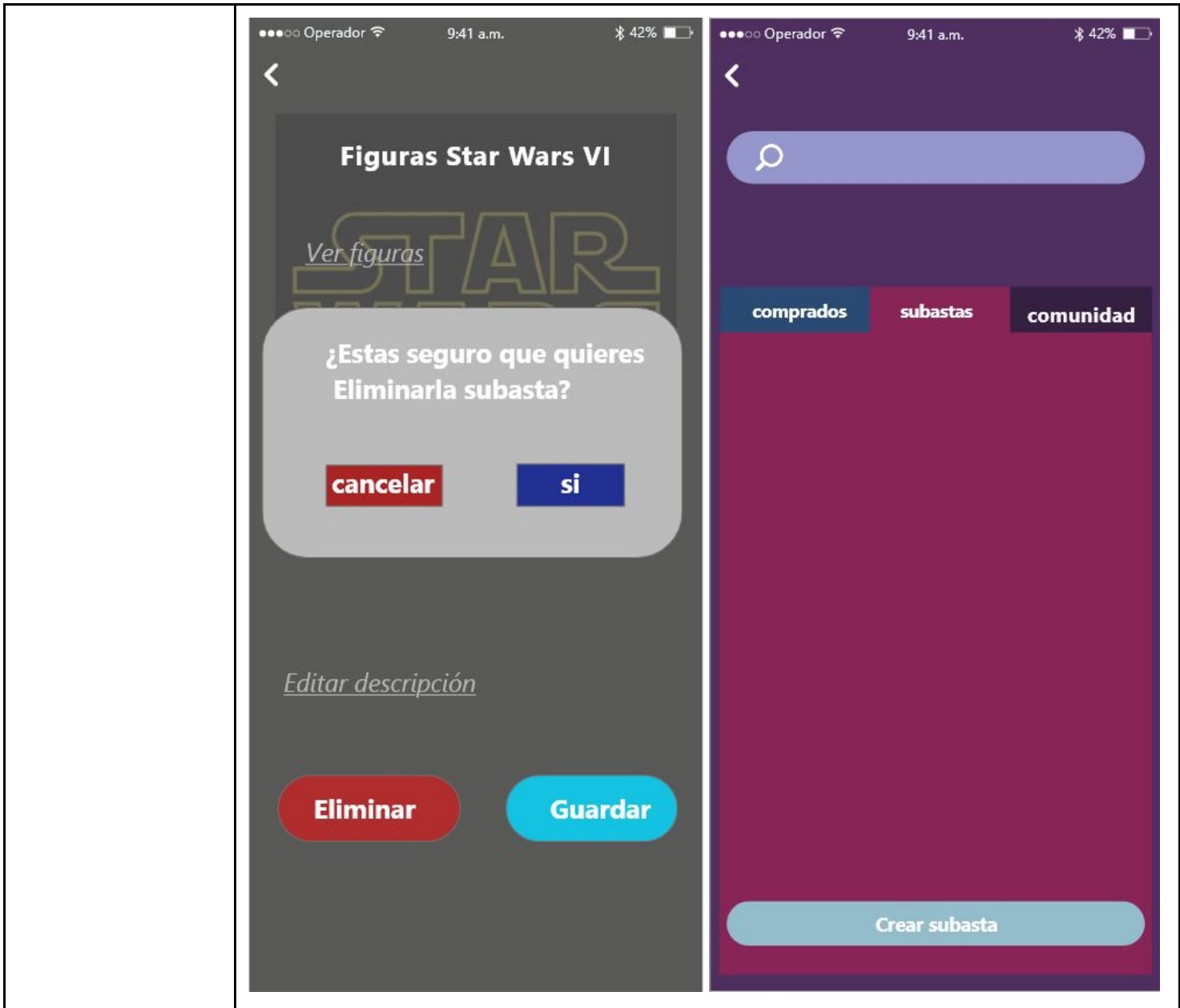


<b>Caso de Uso</b>	Eliminar subasta		
<b>Versión</b>	1.0	<b>Fecha</b>	28/10/2020
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego		
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones		
<b>Propósito</b>	Se hace necesario permitir al subastador eliminar la subasta teniendo en cuenta las restricciones de tiempo.		
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo permitir al subastador eliminar la subasta en determinado intervalo de tiempo independientemente de las causas que tenga para realizar dicha acción.		
<b>Resumen</b>	Este caso de uso permite al subastador eliminar su subasta y el respectivo retorno del dinero para el usuario que iba de ganador si es que dicho usuario existe		

<b>Actores</b>	Subastador	
<b>Precondición</b>	La subasta en la cual se quiere pujar debe estar publicada y disponible.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>SUBASTADOR</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>1</b>	Da clic en el icono de detalles, que se encuentra en cada una de las subastas propias	Despliega la lista de opciones para administrar la subasta
<b>2</b>	Selecciona la opción de “ <i>eliminar subasta</i> ”	Muestra alert para verificar si está seguro
<b>3</b>	Da clic en sí al mensaje del alert	Cierra la interacción y se elimina la subasta
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>2</b>	Da clic en “Atrás” para retroceder la acción	Cierra la interacción y no guarda ningún cambio
<b>Demora</b>	Este proceso no debería tardar más de 3 minutos	
<b>Frecuencia</b>	Se espera que este caso de uso ocurra 1 vez por cada 20 subastas publicadas.	
<b>Tipo</b>	Secundario	
<b>Postcondiciones</b>	Se elimina la subasta y se retorna el dinero al usuario que iba de ganador si es que existe dicho usuario	
<b>Gráfico</b>	 <pre> graph LR     Usuario[Usuario] --- EliminarSubasta((Eliminar subasta)) </pre>	



Pantalla



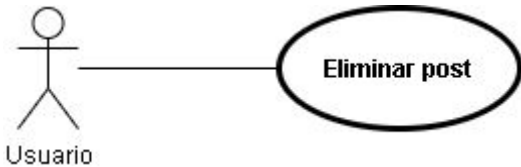


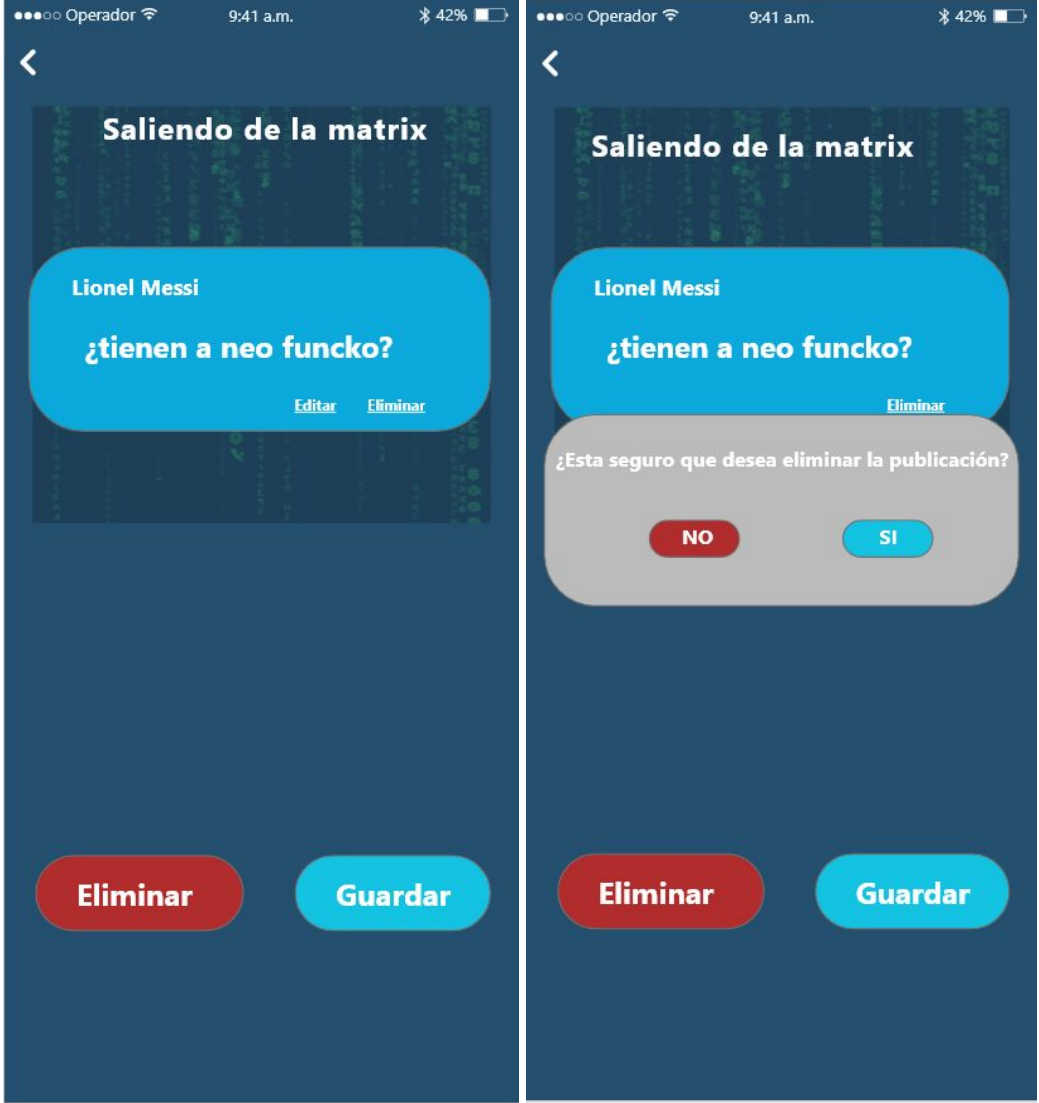
<b>Caso de Uso</b>	Crear post	
<b>Versión</b>	1.0	28/10/2020
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones	
<b>Propósito</b>	Se hace necesario crear post para la interacción entre usuarios interesados en temas relacionados y/o colecciones similares	
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar al sistema la creación de post para que los usuarios se expresen y los foros sean dinámicos con la interacción entre usuarios que a su vez pueden comentar el post y así incentivar una comunidad entre	

	los coleccionistas con intereses similares, siendo esta parte como un Facebook con lo cual se haría atractivo ya que el ser humano tiende a ser social.	
Resumen	En este caso de uso se explica cómo publicar un post en la aplicación.	
Actores	Usuario	
Precondición	El foro al que se va a postear debe existir en el sistema.	
Secuencia normal de interacciones	USUARIO	SISTEMA
1	Selecciona la opción “Postear”	Presenta la interfaz para crear post
2	Escribe lo que desea postear	
3	Selecciona la opción de “Imagen”	Se presenta la galería del dispositivo
4	Click en el botón publicar	Se cierra la interacción y se publica el post
Secuencia alternativa de interacciones	USUARIO	SISTEMA
2-4	En cualquier momento se puede cancelar la acción	Se cierra la interacción y no se publica el post
Demora	Este proceso no debe demorarse más de 2 minutos en hacerse	
Frecuencia	Se espera un promedio de 150 post diarios	
Tipo	Primario	
Postcondiciones	Se realiza un post con la información escrita y las imágenes subidas.	
Gráfico	<pre>graph LR; Usuario[Usuario] --- Postear(Postear); Postear -.-&gt; «include»  Subir foto(Subir foto);</pre>	

<b>Pantalla</b>	<div data-bbox="395 208 946 1393">  </div> <div data-bbox="954 208 1505 1393">  </div>
-----------------	---

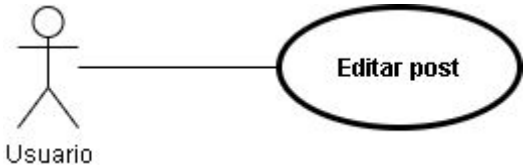
<b>Caso de Uso</b>	Eliminar post	
<b>Versión</b>	1.0	28/10/2020
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones	
<b>Propósito</b>	Es fundamental que los usuarios tengan la oportunidad de eliminar los posts publicados por ellos mismos.	
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar al sistema la opción de los usuarios de eliminar posts y que se elimine completamente de la plataforma.	
<b>Resumen</b>	En este caso de uso se explica cómo eliminar un post en la aplicación.	

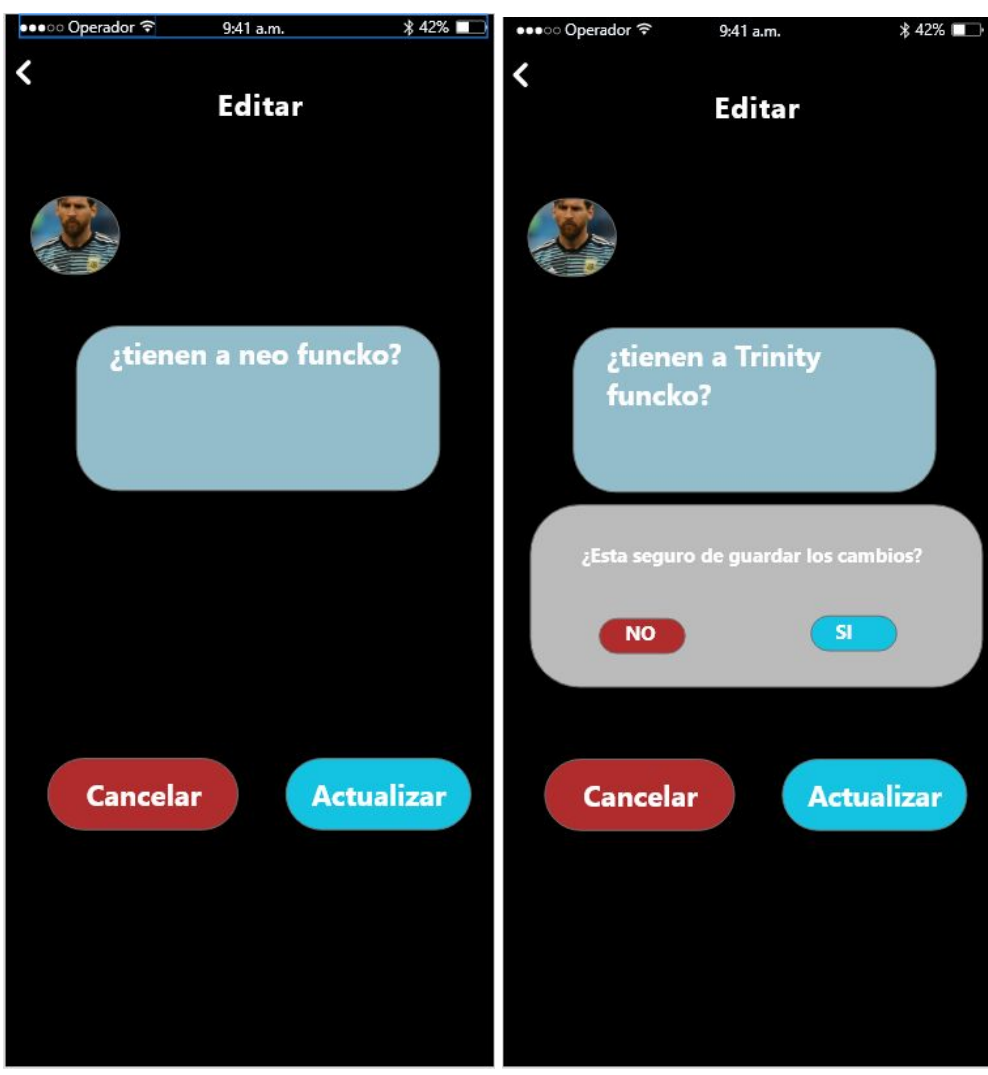
<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	El foro al que se va a postear y el post debe existir en el sistema, además de que el post debe ser publicado por el usuario que quiere borrarlo.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>1</b>	Busca el post a eliminar	
<b>2</b>	Selecciona la opción de "Eliminar"	Muestra una advertencia con un texto mostrando "¿Está seguro de eliminar el post?" con dos opciones, "Si" y "No"
<b>3</b>	Selecciona la opción de "Si"	Se cierra la interacción y se elimina el post
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>3</b>	Selecciona la opción de "No"	Se cierra la interacción y no se elimina el post
<b>Demora</b>	Este proceso no debe demorarse más de 5 minutos en hacerse	
<b>Frecuencia</b>	Se espera un promedio de 10 post borrados diarios	
<b>Tipo</b>	Secundario	
<b>Postcondiciones</b>	Se elimina el post del sistema.	
<b>Gráfico</b>	 <pre> graph LR     Usuario((Usuario)) --- EliminarPost([Eliminar post]) </pre>	

<b>Pantalla</b>	
-----------------	---

<b>Caso de Uso</b>	Editar post	
<b>Versión</b>	1.0	
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones	
<b>Propósito</b>	Es fundamental que los usuarios tengan la oportunidad de editar los posts publicados por ellos mismos.	
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar al sistema la opción de los usuarios de editar posts y que se cambie la información en la plataforma.	
<b>Resumen</b>	En este caso de uso se explica cómo editar un post en la aplicación.	
<b>Actores</b>	Usuario	



<b>Precondición</b>	El foro al que se va a postear y el post debe existir en el sistema, además de que el post debe ser publicado por el usuario que quiere editarlo.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>1</b>	Busca el post a editar	
<b>2</b>	Selecciona la opción de <i>“Editar”</i>	Habilita la edición del texto y las imágenes editadas
<b>3</b>	Selecciona la opción de <i>“Aceptar”</i>	Muestra una alerta con el texto <i>“¿Está seguro de guardar los cambios?”</i>
<b>4</b>	Selecciona la opción <i>“Sí”</i> de la alerta	Termina la interacción y se guardan los cambios hechos.
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	
<b>2-3</b>	Se puede cancelar en cualquier momento la operación	Termina la interacción y ni guarda los cambios
<b>3</b>	Selecciona la opción <i>“No”</i>	Cierra la alerta y regresa a editar post
<b>Demora</b>	Este proceso no debe demorarse más de 5 minutos en hacerse	
<b>Frecuencia</b>	Se espera un promedio de 56 post editados diarios	
<b>Tipo</b>	Secundario	
<b>Postcondiciones</b>	Se edita el post en el sistema.	
<b>Gráfico</b>	 <pre> graph LR     Usuario((Usuario)) --- EditarPost([Editar post]) </pre>	

Pantalla	
----------	---

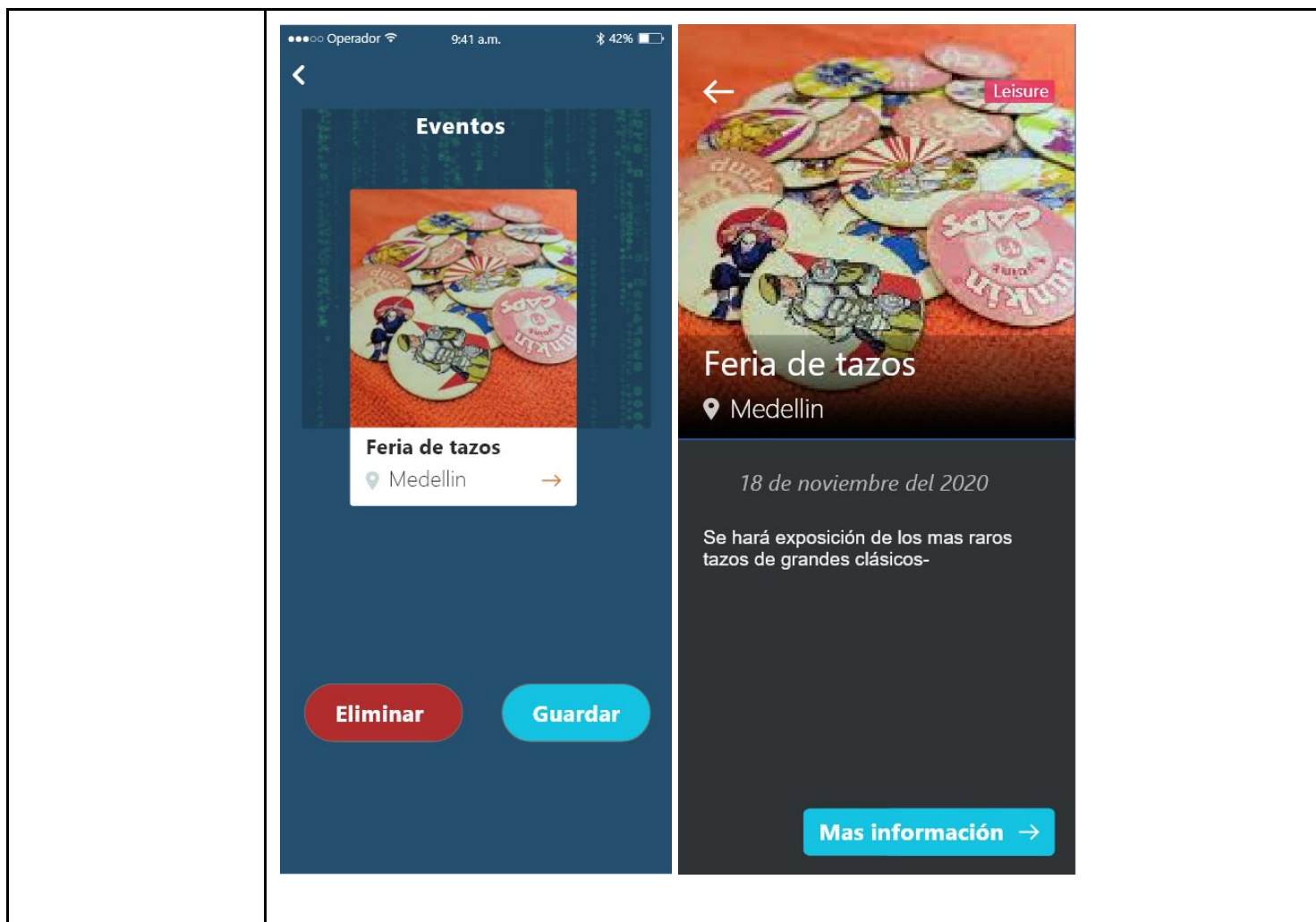
Caso de Uso	Anunciar evento	
Versión	1.0	28/10/2020
Autor	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
Fuente	Gerente de la gestión de colecciones	
Propósito	Es fundamental que los eventos oficiales sobre colecciones se registren en el sistema y se validen antes de que se anuncien a todos los usuarios de la aplicación.	
Objetivo	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar al sistema la opción de subir la información completa de los eventos próximos a realizarse y así tener de forma precisa información relacionada y validada.	
Resumen	En este caso de uso se explica cómo subir la información de un evento para luego difundirlo masivamente a todos los usuarios de la aplicación.	
Actores	Administrador	

<b>Precondición</b>	El evento debe tener alguna página web como soporte de validez, ya sea propiamente una página en la web o en cualquier red social.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>ADMINISTRADOR</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>1</b>	Selecciona el botón “ <i>Anunciar evento</i> ”	Se muestra la interfaz para poner la información del evento
<b>2</b>	Ingresa el nombre del evento	
<b>3</b>	Da click en <i>Departamento</i>	Se despliega una lista con los departamentos de Colombia
<b>4</b>	Da click en <i>Ciudad</i>	Se despliega una lista con las ciudades o municipios del Departamento seleccionado
<b>5</b>	Ingresa dirección del evento	
<b>6</b>	Describe brevemente el evento a ingresar	
<b>7</b>	Se ingresa el link del evento en la casilla correspondiente a url	Valida la url
<b>8</b>	Se da click en el botón “ <i>Difundir</i> ”	Cierra la interacción y se anuncia el evento a todos los usuarios de la aplicación mediante una notificación
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>ADMINISTRADOR</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>2-8</b>	Se puede cancelar el proceso ya sea usando el botón “ <i>Cancelar</i> ” y/o saliendo de la aplicación	Se cierra la interacción y no se guarda la información del evento
<b>Demora</b>	Este proceso no debe demorarse más de 10 minutos en hacerse	
<b>Frecuencia</b>	Se espera un promedio de 4 eventos anuales	
<b>Tipo</b>	Primario	
<b>Postcondiciones</b>	Queda registrado el evento en el sistema y es difundido a todos los usuarios.	

<p><b>Gráfico</b></p>	<pre> graph LR     Admin[Administrador] --- UC1((Anunciar evento))     UC1 -.-&gt; UC2((Ingresar nombre evento))     UC1 -.-&gt; UC3((Ingresar descripción))     UC1 -.-&gt; UC4((Ingresar lugar))     UC2 -.-&gt; UC3     UC3 -.-&gt; UC4     style UC2 stroke-dasharray: 5 5     style UC3 stroke-dasharray: 5 5     style UC4 stroke-dasharray: 5 5 </pre> <p>The diagram shows an actor 'Administrador' connected to a use case 'Anunciar evento'. This use case includes three other use cases: 'Ingresar nombre evento', 'Ingresar descripción', and 'Ingresar lugar'. There are also dependencies between these three sub-use cases.</p>
<p><b>Pantalla</b></p>	<p>The left screen, titled 'Saliendo de la matrix', features a Matrix-style background and buttons for 'Anunciar evento', 'Publicar', 'Miembros', and 'Publicaciones'. It displays a list of members with profile pictures and names: Fernán Alonso Alto Mando, Yulisa Alto Mando, and Lionel Messi Maestro. Each member entry includes a 'ver colección' link.</p> <p>The right screen is a form for creating an event, with fields for 'Ingrese título', 'Departamento', 'Ciudad', 'Direccion', 'Descripción del evento', and 'URL'. It has 'Cancelar' and 'Difundir' buttons at the bottom.</p>

<b>Caso de Uso</b>	Visualizar evento	
<b>Versión</b>	1.0	
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro	

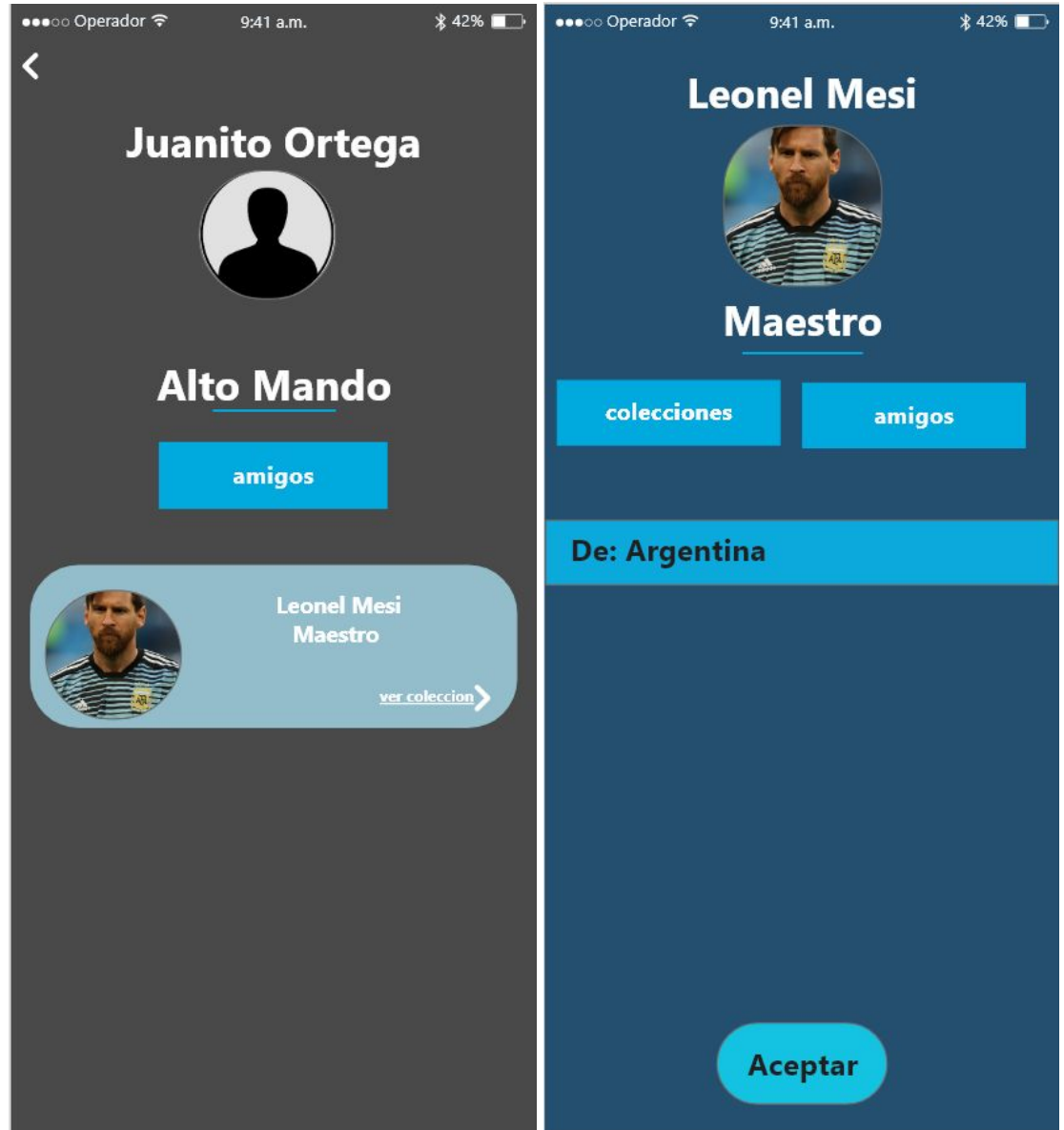
	Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones	
<b>Propósito</b>	Es fundamental que los eventos oficiales sobre colecciones se notifiquen a los usuarios y estos los visualicen para incentivar la asistencia y así aumentar sus colecciones.	
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo explicar cómo funcionan las notificaciones de los eventos y cómo las verá cada usuario de la aplicación, además de cómo conseguir más información sobre los eventos de interés.	
<b>Resumen</b>	En este caso de uso se explica cómo se ven los eventos difundidos.	
<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	El evento debe estar registrado en el sistema y haberse difundido.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
1	Selecciona la notificación del evento	Muestra la información relacionada al evento
2	Da click en más información	Redirige a la página oficial del evento y se termina la interacción
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
2	Selecciona el botón “Regresar”	Regresa a la pantalla principal
<b>Demora</b>	Este proceso no debe demorarse más de 2 minutos en hacerse	
<b>Frecuencia</b>	Se espera un promedio de 300 clicks por evento	
<b>Tipo</b>	Primario	
<b>Postcondiciones</b>	Ninguna	
<b>Gráfico</b>	<pre> graph LR     Usuario((Usuario)) --- Notificar((Notificar evento))     Notificar -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  Visualizar((Visualizar evento))     IrWeb((Ir a sitio web del anunciante)) -.-&gt; &lt;&lt;extends&gt;&gt;  Notificar           </pre> <p>The diagram shows a stick figure actor labeled 'Usuario' connected to a central use case 'Notificar evento'. From 'Notificar evento', a dashed arrow labeled '&lt;&lt;include&gt;&gt;' points to a use case 'Visualizar evento'. Another dashed arrow labeled '&lt;&lt;extends&gt;&gt;' points from a use case 'Ir a sitio web del anunciante' back to 'Notificar evento'.</p>	
<b>Pantalla</b>		



<b>Caso de Uso</b>	Ver perfil	
<b>Versión</b>	1.0	
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones	
<b>Propósito</b>	Es indispensable que los usuarios tengan acceso a la información relacionada a su perfil, tales como nombres, información de contacto.	
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar a los usuarios la opción de ver la información de su perfil personal.	
<b>Resumen</b>	En este caso de uso se explica cómo ver la información de su perfil.	
<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	El usuario debe estar activo.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>

1	Dar click en “Ver perfil”	Muestra la información subida por el usuario y demás opciones
2	Selecciona la opción de “Aceptar”	Cierra la interacción y no se cambia la información
Secuencia alternativa de interacciones	USUARIO	SISTEMA
2	Selecciona la opción de “Editar”	Sistema habilita los campos editables
Demora	Este proceso no debe demorarse más de 1 minuto en hacerse	
Frecuencia	Se espera un promedio de 60 perfiles vistos	
Tipo	Primario	
Postcondiciones	Ninguno.	
Gráfico	<pre>graph LR     Usuario((Usuario)) --- VisualizarPerfil(Visualizar perfil)     VisualizarPerfil -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  DatosPersonales(Datos personales)     VisualizarPerfil -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  DatosSeguridad(Datos de seguridad)     VisualizarPerfil -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  InformacionContacto(Información de contacto)</pre> <p>The diagram illustrates the 'Visualizar perfil' use case. A stick figure labeled 'Usuario' is connected to an oval use case labeled 'Visualizar perfil'. From this central use case, three dashed arrows point to other oval use cases: 'Datos personales', 'Datos de seguridad', and 'Información de contacto'. Each of these arrows is labeled with the stereotype '&lt;&lt;include&gt;&gt;'. The use cases are arranged horizontally, with 'Visualizar perfil' on the left and the three included use cases to its right.</p>	

**Pantalla**

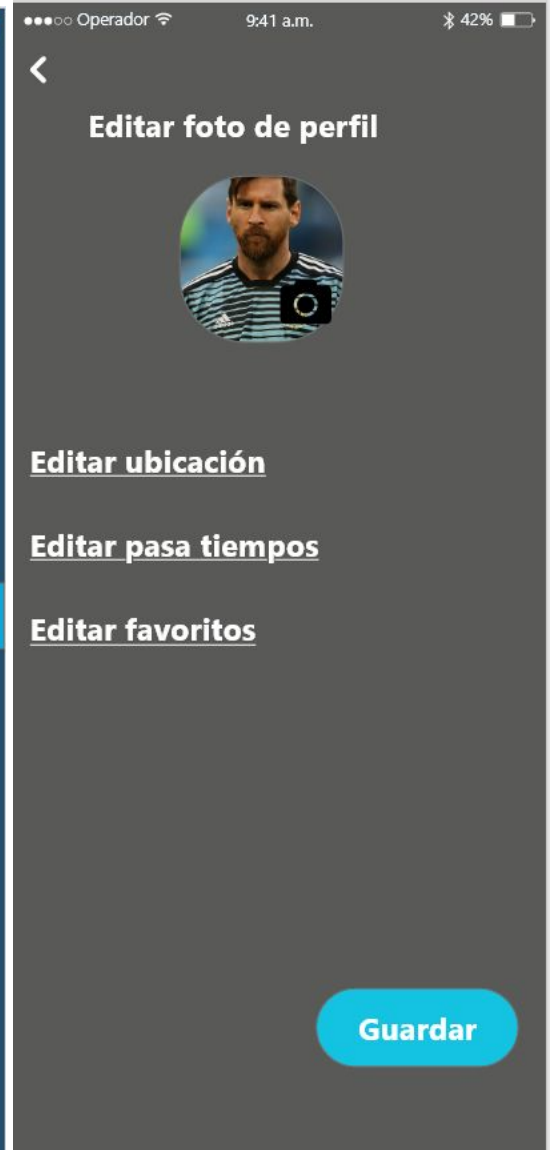


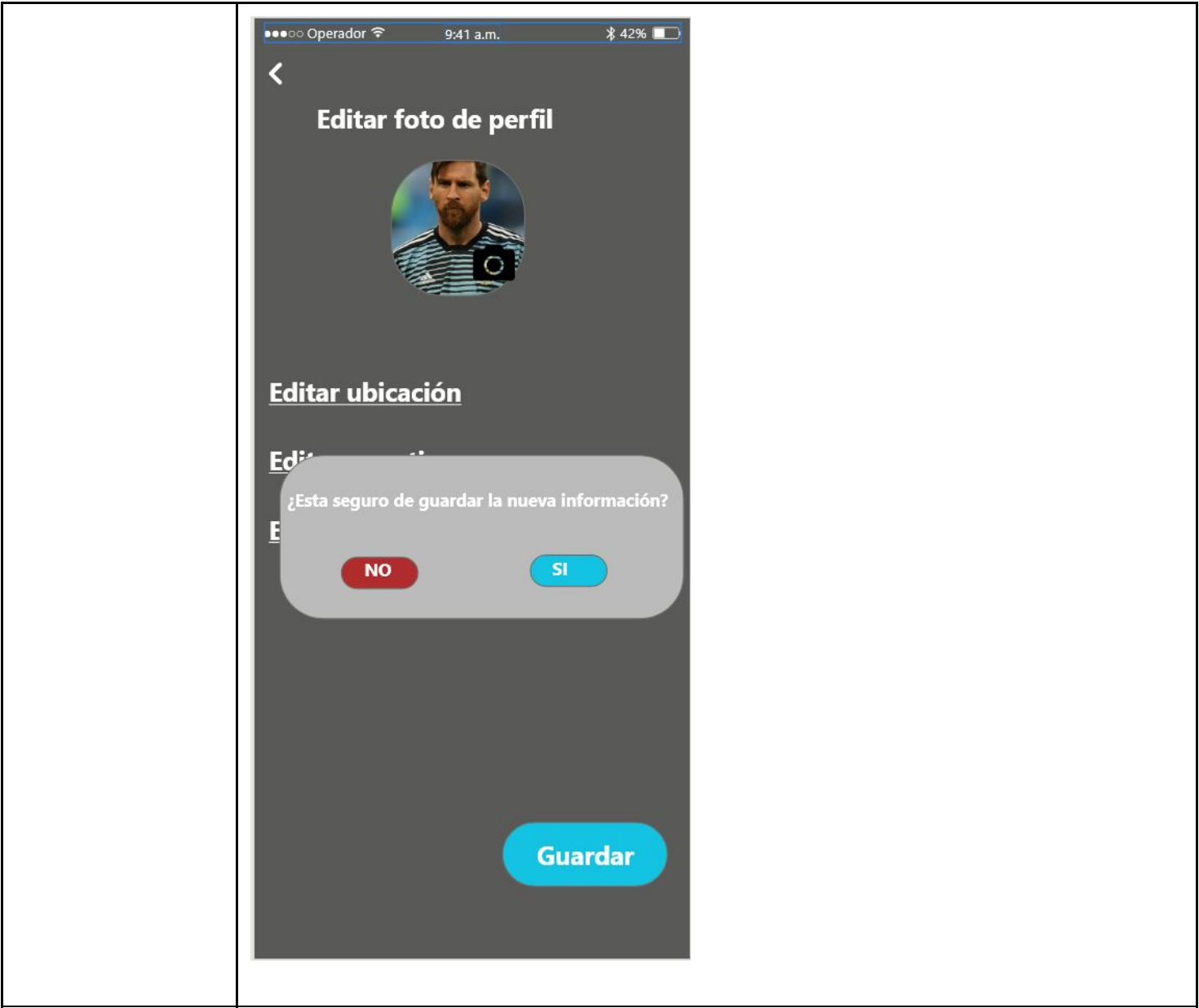
Caso de Uso	Editar perfil	
Versión	1.0	
Autor	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
Fuente	Gerente de la gestión de colecciones	
Propósito	Es indispensable que los usuarios tengan acceso a la información relacionada a su perfil, tales como nombres, información de contacto y que además la pueda editar a su antojo	
Objetivo	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar a los usuarios la opción de editar la información de su perfil personal.	



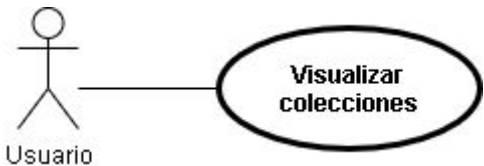
<b>Resumen</b>	En este caso de uso se explica cómo editar la información de su perfil.	
<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	El usuario debe estar activo.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>1</b>	Dar click en <i>“Editar perfil”</i>	Se habilitan todos los campos para editarse
<b>2</b>	Edita la información que desea	
<b>3</b>	Da click en <i>“Guardar”</i>	Muestra una alerta con el texto <i>“¿Está seguro de guardar la nueva información?”</i> y dos botones <i>“Si”</i> y <i>“No”</i>
<b>4</b>	Hunde el botón <i>“Si”</i>	Cierra la interacción y se guardan los datos editados en el sistema
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>2-3</b>	Se puede cancelar la acción en cualquier momento	Cierra la interacción y no guarda los datos editados
<b>4</b>	Unde el botón <i>“No”</i>	Regresa a la edición de perfil.
<b>Demora</b>	Este proceso no debe demorarse más de 5 minutos en hacerse	
<b>Frecuencia</b>	Se espera un promedio de 60 perfiles editados diarios	
<b>Tipo</b>	Primario	
<b>Postcondiciones</b>	Ninguno.	
<b>Gráfico</b>	<pre> graph LR     Usuario((Usuario)) --- EditarPerfil((Editar perfil))     EditarPerfil -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  DatosPersonales((Datos personales))     EditarPerfil -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  DatosSeguridad((Datos de seguridad))     EditarPerfil -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  InformacionContacto((Información de contacto)) </pre> <p>The diagram illustrates the 'Editar perfil' (Edit profile) use case. It is initiated by the 'Usuario' (User) actor. The use case itself is represented by an oval labeled 'Editar perfil'. Three dashed arrows, each labeled with the stereotype '&lt;&lt;include&gt;&gt;', point from the 'Editar perfil' use case to three other use cases: 'Datos personales' (Personal data), 'Datos de seguridad' (Security data), and 'Información de contacto' (Contact information). The 'Usuario' actor is represented by a stick figure icon.</p>	

## Pantalla

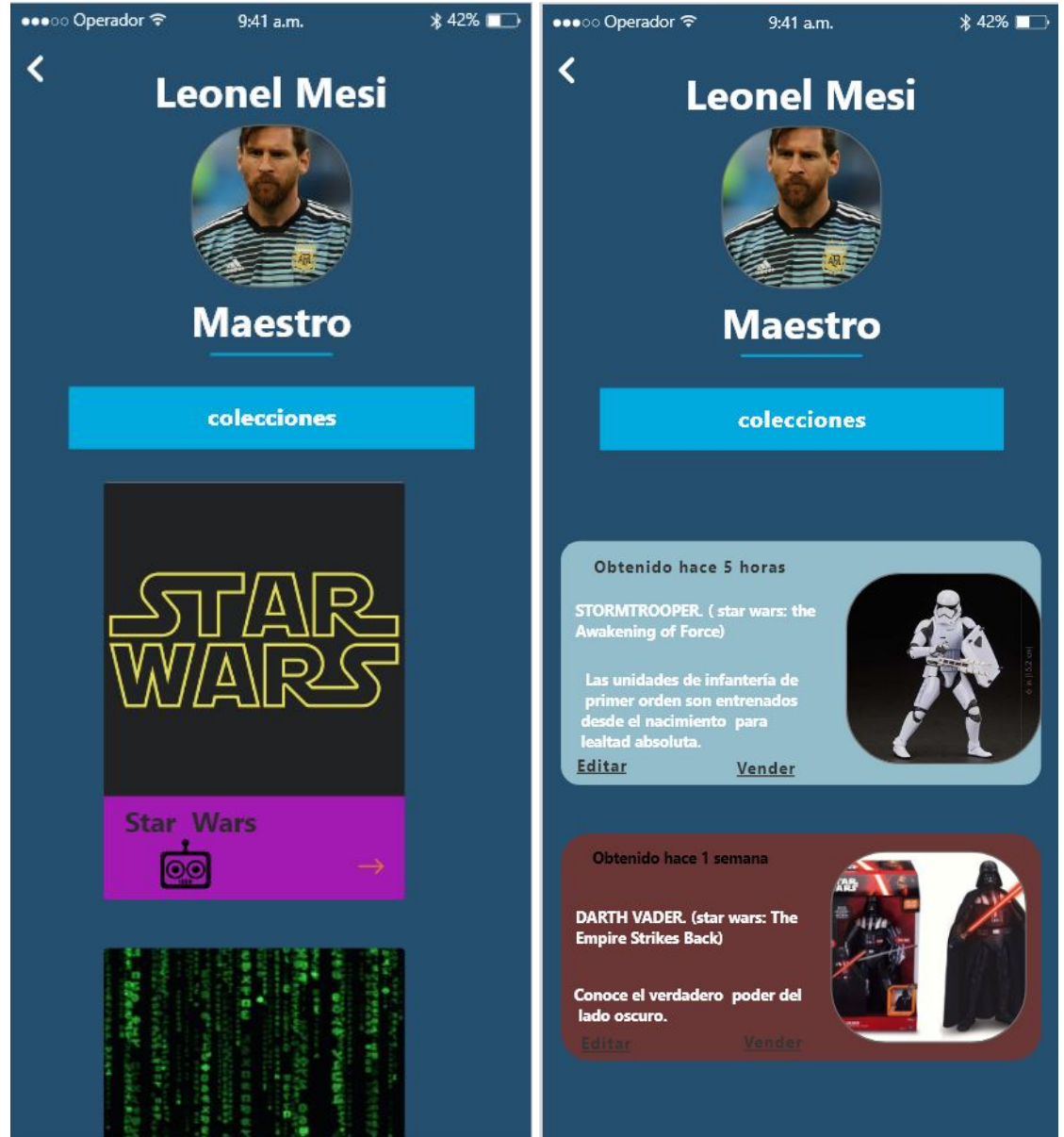




Caso de Uso	Visualizar colecciones	
Versión	1.0	
Autor	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
Fuente	Gerente de la gestión de colecciones	
Propósito	Es indispensable que los usuarios tengan acceso a las colecciones propias subidas en el sistema	
Objetivo	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar a los usuarios la opción de ver sus colecciones en el sistema.	

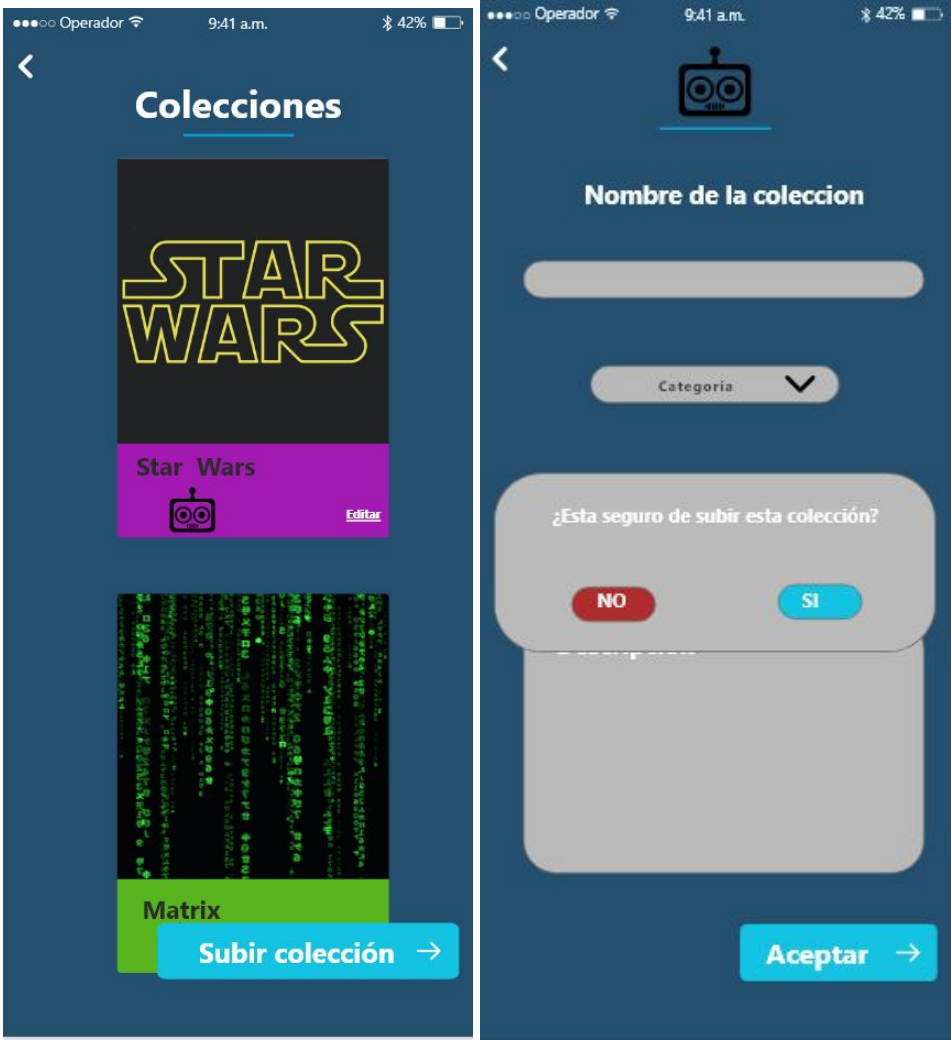
<b>Resumen</b>	En este caso de uso se explica cómo ver sus colecciones subidas al sistema.	
<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	El usuario debe estar activo.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>1</b>	Dar click en “ <i>Ver perfil</i> ”	Muestra la información subida por el usuario y demás opciones
<b>2</b>	Da click en “ <i>Ver colecciones</i> ”	Muestra las colecciones subidas por el usuario
<b>3</b>	Da click en “ <i>Volver</i> ”	Se termina la interacción
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>2-3</b>	Se puede cancelar la acción en cualquier momento	Cierra la interacción
<b>3</b>	Da click en “ <i>Editar</i> ” o “ <i>Agregar</i> ”	Se muestra la interacción correspondiente
<b>Demora</b>	Este proceso no debe demorarse más de 5 minutos en hacerse	
<b>Frecuencia</b>	Se espera un promedio de 60 colecciones vistas diarias	
<b>Tipo</b>	Primario	
<b>Postcondiciones</b>	Ninguno.	
<b>Gráfico</b>	 <pre> graph LR     Usuario((Usuario)) --- VisualizarColecciones([Visualizar colecciones]) </pre>	

Pantalla



Caso de Uso	Crear colecciones	
Versión	1.0	
Autor	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
Fuente	Gerente de la gestión de colecciones	
Propósito	Es indispensable que los usuarios tengan la posibilidad de subir todas las colecciones que tengan en su poder en el sistema.	
Objetivo	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar a los usuarios la opción de cargar sus colecciones al sistema.	

<b>Resumen</b>	En este caso de uso se explica cómo subir colecciones al sistema.	
<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	El usuario debe estar activo.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>1</b>	Dar click en “Ver perfil”	Muestra la información subida por el usuario y demás opciones
<b>2</b>	Da click en “Subir colección”	Muestra el formulario correspondiente a Subir colección
<b>3</b>	Pone un nombre para la colección	
<b>4</b>	Selecciona la categoría de la colección	Despliega una lista de categorías disponibles
<b>5</b>	Selecciona subir fotos	El sistema redirige a una ventana aparte
<b>6</b>	Agrega descripción a la colección	
<b>7</b>	Da click en aceptar	Muestra una alerta con el texto “¿Está seguro de subir esta colección?” y dos botones “Sí” y “No”
<b>8</b>	Da click en “Sí”	Se termina la interacción
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
<b>2-8</b>	Se puede cancelar la acción en cualquier momento	Cierra la interacción
<b>8</b>	Da click en “No”	Se cierra la alerta y no se sube la información
<b>Demora</b>	Este proceso no debe demorarse más de 20 minutos en hacerse	
<b>Frecuencia</b>	Se espera un promedio de 60 colecciones subidas al sistema	
<b>Tipo</b>	Primario	
<b>Postcondiciones</b>	Ninguno.	
<b>Gráfico</b>	<pre> graph LR     Usuario((Usuario)) --- V[Visualizar perfil]     V -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  S[Subir colección]   </pre>	

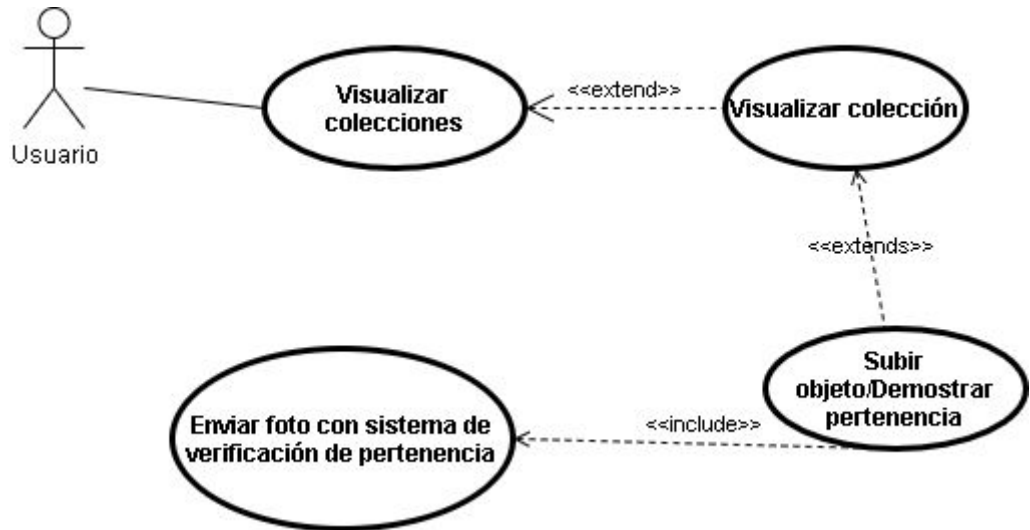
<b>Pantalla</b>	
-----------------	---

<b>Caso de Uso</b>	Demostrar pertenencia	
<b>Versión</b>	1.0	
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones	
<b>Propósito</b>	Es indispensable que los usuarios tengan la utilidad de demostrar que las colecciones en el sistema le pertenecen, para así tener reputación y títulos.	
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar a los usuarios la opción de demostrar la pertenencia de sus colecciones subidas al sistema.	
<b>Resumen</b>	En este caso de uso se explica cómo demostrar la pertenencia de una colección subida al sistema.	
<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	El usuario debe estar activo y la colección subida al sistema.	

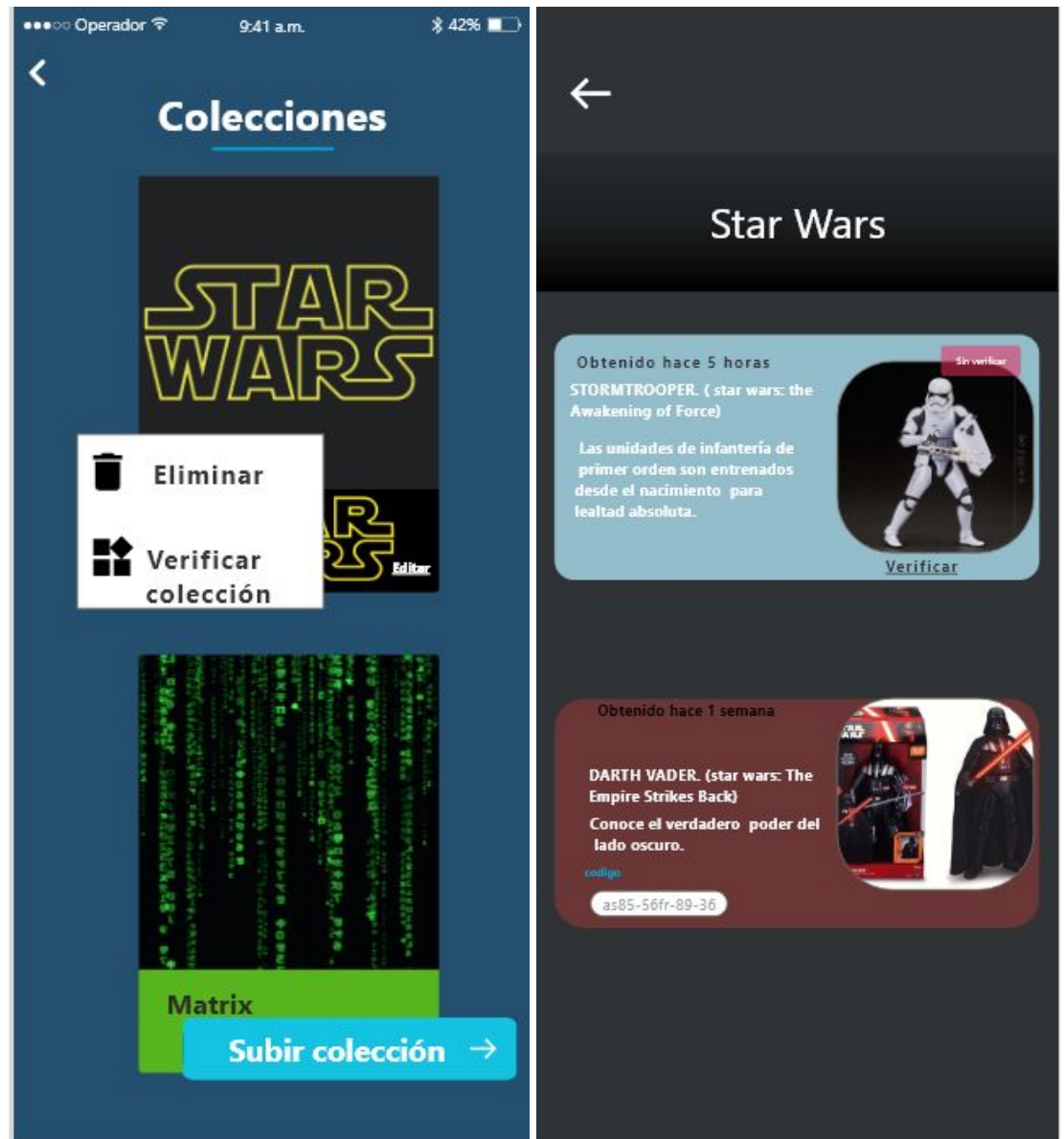
Secuencia normal de interacciones	USUARIO	
1	Dar click en <i>“Ver perfil”</i>	Muestra la información subida por el usuario y demás opciones
2	Da click en <i>“Ver colecciones”</i>	Muestra las colecciones subidas por el usuario
3	Presiona sobre la colección que no esté demostrada como su propiedad 5 segundos	Muestra dos opciones <i>“Eliminar”</i> y <i>“Verificar colección”</i>
4	Selecciona <i>“Verificar colección”</i>	
5	Selecciona el objeto de la colección que quiere verificar	El sistema crea un código aleatorio y abre la cámara del dispositivo
6	Copia el código generado en un papel o en el objeto y lo muestra en la cámara	Analiza que el código sea el generado por el sistema y al validarse muestra en pantalla <i>“Validado con éxito”</i>
7	Da click en otro objeto de la colección	El sistema crea un código aleatorio y abre la cámara el dispositivo
8	Copia el código generado en un papel o en el objeto y lo muestra en la cámara	Analiza que el código sea el generado por el sistema y al validarse muestra en pantalla <i>“Validado con éxito”</i>
9	Da click en aceptar	El sistema termina la interacción y la colección queda como validada en el sistema
Secuencia alternativa de interacciones	USUARIO	
2-9	Se puede cancelar la acción en cualquier momento	El sistema termina la interacción.
9	Da click en <i>“Cancelar”</i>	El sistema termina la interacción.
Demora	Este proceso no debe demorarse más de 20 minutos en hacerse	
Frecuencia	Se espera un promedio de 20 colecciones validadas	
Tipo	Primario	
Postcondiciones	Ninguno.	

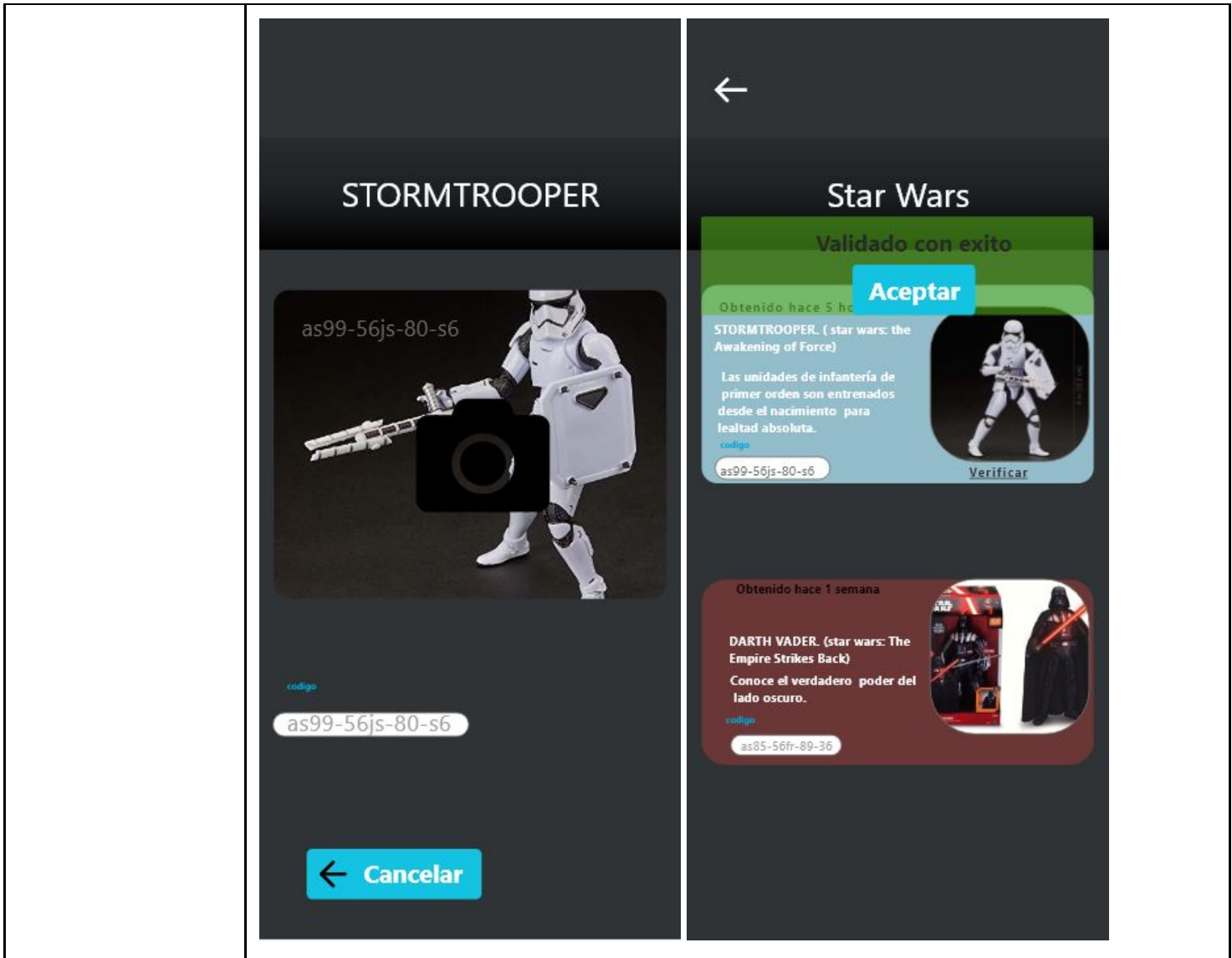


## Gráfico



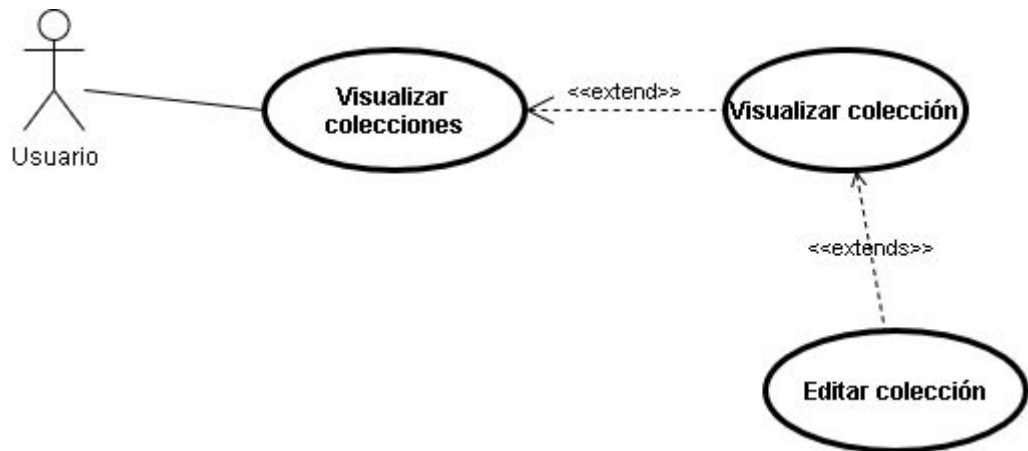
## Pantalla



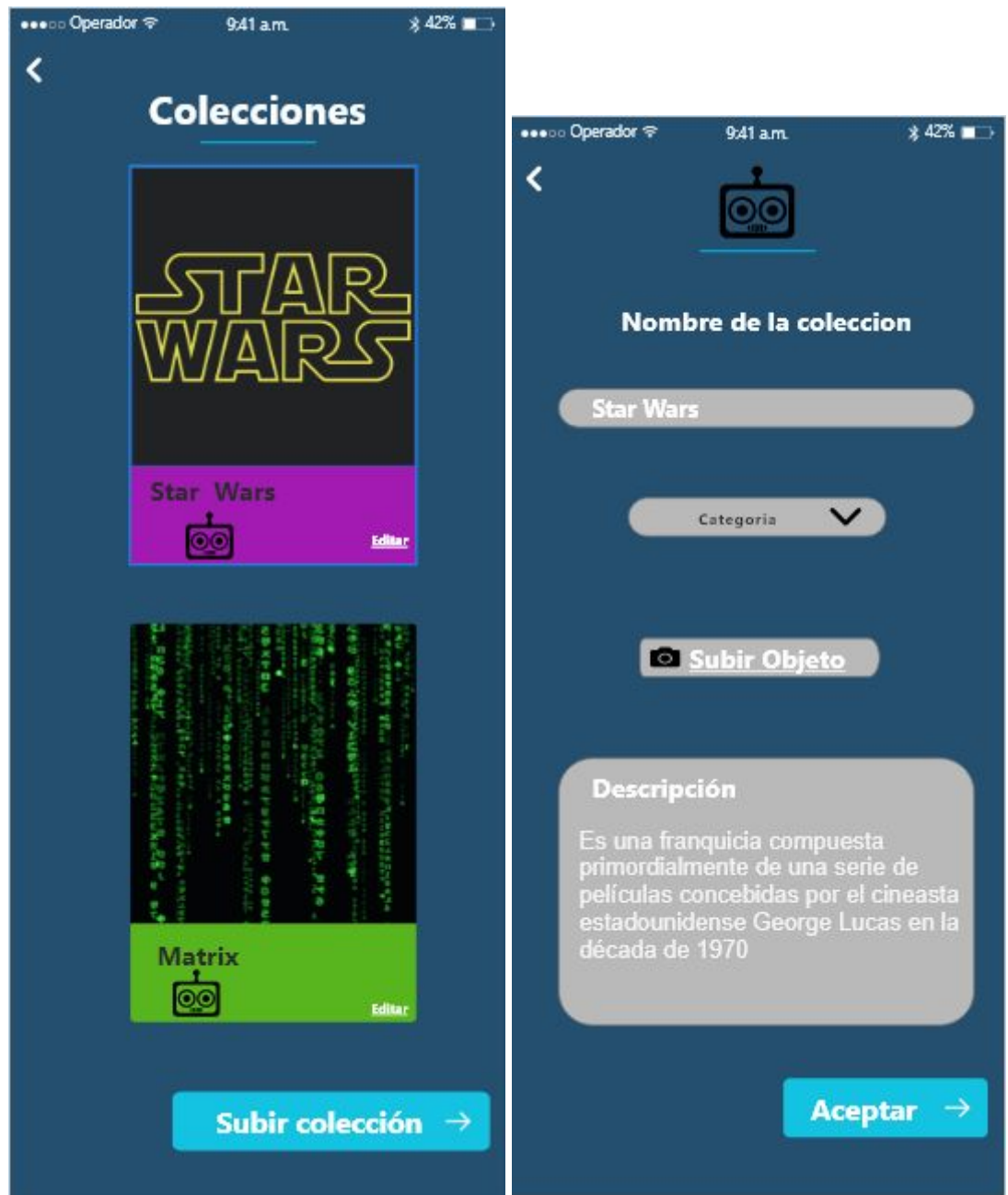


Caso de Uso	Editar colección	
Versión	1.0	
Autor	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
Fuente	Gerente de la gestión de colecciones	
Propósito	Es indispensable que los usuarios tengan la utilidad de demostrar que las colecciones en el sistema le pertenecen, para así tener reputación y títulos.	
Objetivo	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar a los usuarios la opción de demostrar la pertenencia de sus colecciones subidas al sistema.	
Resumen	En este caso de uso se explica cómo demostrar la pertenencia de una colección subida al sistema.	

<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	El usuario debe estar activo y la colección subida al sistema.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	
<b>1</b>	Dar click en <i>“Ver perfil”</i>	Muestra la información subida por el usuario y demás opciones
<b>2</b>	Da click en <i>“Ver colecciones”</i>	Muestra las colecciones subidas por el usuario
<b>3</b>	Selecciona la colección que desea editar	
<b>4</b>	Cambia el nombre de la colección	
<b>5</b>	Da click en <i>“Subir objeto”</i> .	El sistema abre la cámara del dispositivo
<b>6</b>	Cambia la descripción de la colección	Analiza que el código sea el generado por el sistema y al validarse muestra en pantalla <i>“Validado con éxito”</i>
<b>7</b>	Da click en aceptar	Muestra una alerta con el texto <i>“¿Está seguro de guardar los cambios?”</i> y dos botones <i>“Sí”</i> y <i>“No”</i>
<b>8</b>	Da click en <i>“Sí”</i>	Se termina la interacción y guarda los cambios
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	
<b>2-8</b>	Se puede cancelar la acción en cualquier momento	El sistema termina la interacción y no guarda los cambios.
<b>7</b>	Da click en <i>“Cancelar”</i>	El sistema termina la interacción y no guarda los cambios.
<b>Demora</b>	Este proceso no debe demorarse más de 10 minutos en hacerse	
<b>Frecuencia</b>	Se espera un promedio de 10 colecciones editadas	
<b>Tipo</b>	Primario	
<b>Postcondiciones</b>	Ninguno.	
<b>Gráfico</b>		



## Pantalla



BB-8

as8x-s6js-30-p7



codigo

as8x-s6js-30-p7

← Cancelar

BB-8

as8x-s6js-30-p7



¿Esta seguro de subir esta colección?

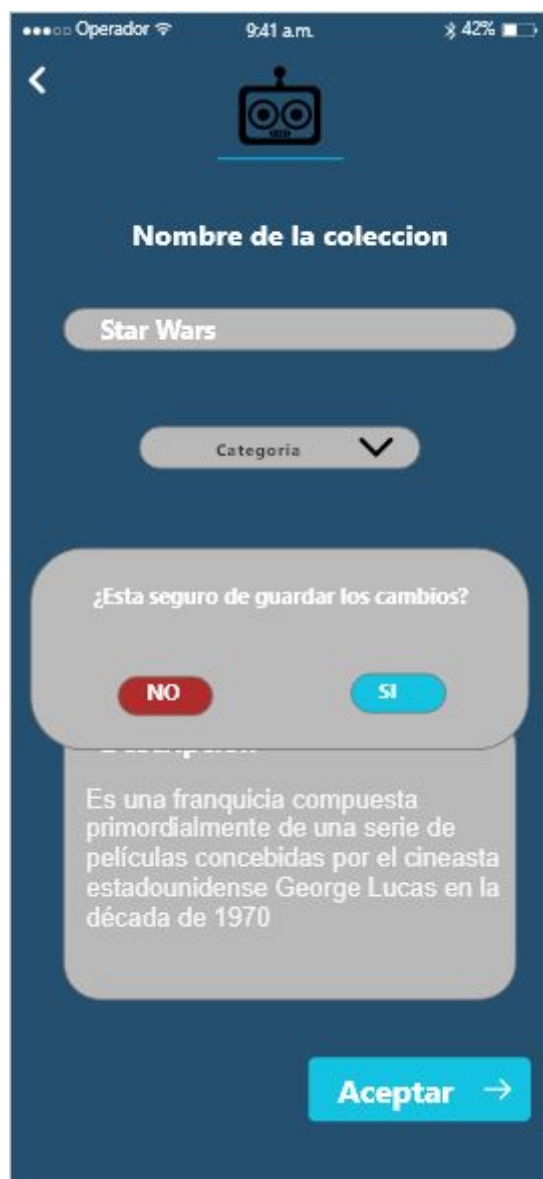
NO

SI

codigo

as8x-s6js-30-p7

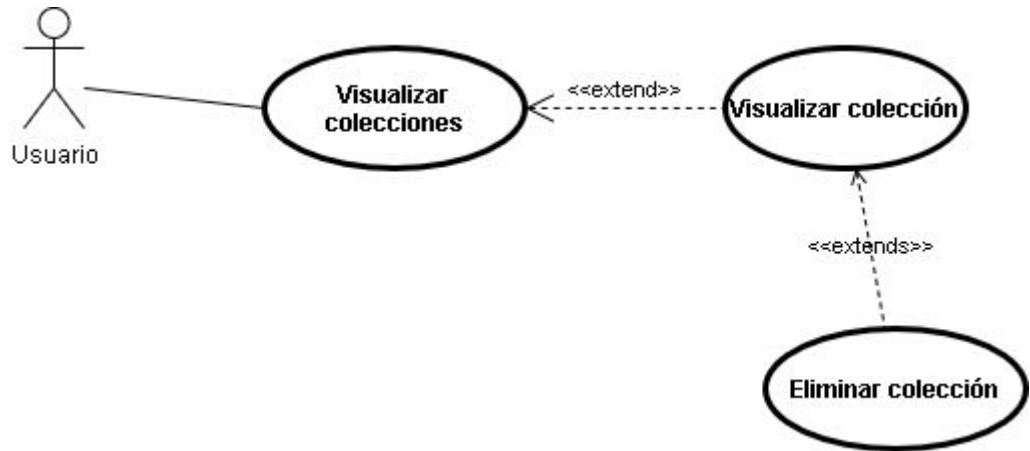
← Cancelar



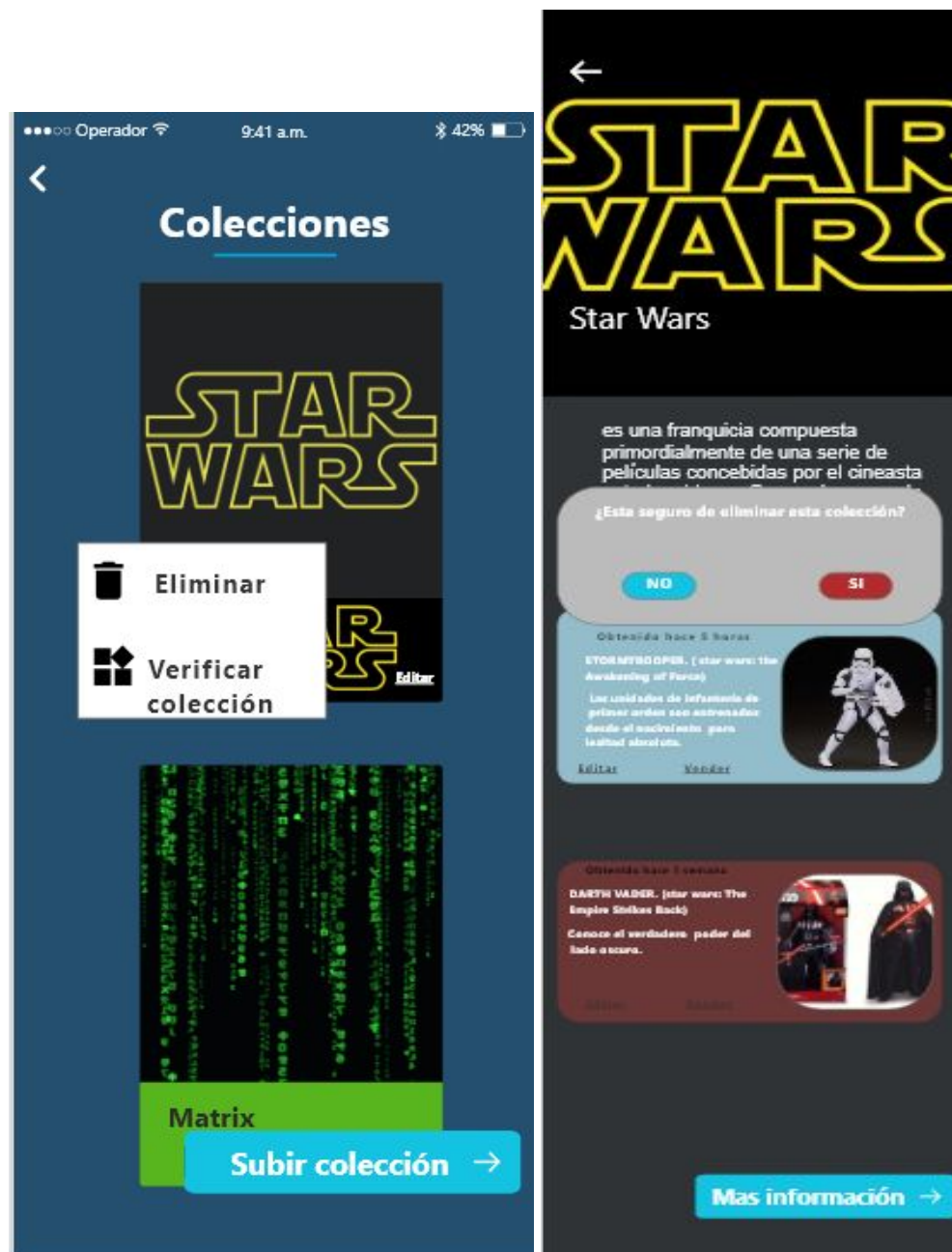
<b>Caso de Uso</b>	Eliminar coleccion	
<b>Versión</b>	1.0	
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego	
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones	
<b>Propósito</b>	Es indispensable que los usuarios tengan la utilidad de demostrar que las colecciones en el sistema le pertenecen, para así tener reputación y títulos.	
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar a los usuarios la opción de demostrar la pertenencia de sus colecciones subidas al sistema.	

<b>Resumen</b>	En este caso de uso se explica cómo demostrar la pertenencia de una colección subida al sistema.	
<b>Actores</b>	Usuario	
<b>Precondición</b>	El usuario debe estar activo y la colección subida al sistema.	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	
<b>1</b>	Dar click en <i>“Ver perfil”</i>	Muestra la información subida por el usuario y demás opciones
<b>2</b>	Da click en <i>“Ver colecciones”</i>	Muestra las colecciones subidas por el usuario
<b>3</b>	Presiona sobre la colección que desea eliminar 5 segundos	Muestra dos opciones <i>“Eliminar”</i> y <i>“Verificar colección”</i>
<b>4</b>	Da click en eliminar	El sistema muestra una alertar con el mensaje <i>“¿Está seguro de eliminar esta colección?, recuerde que después no se podrá recuperar”</i> y dos opciones <i>“Eliminar”</i> y <i>“No”</i>
<b>5</b>	Da click en <i>“Eliminar”</i> .	El sistema elimina la colección y cierra la interacción
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	
<b>2-5</b>	Se puede cancelar la acción en cualquier momento	El sistema termina la interacción.
<b>5</b>	Da click en <i>“No”</i>	El sistema termina la interacción.
<b>Demora</b>	Este proceso no debe demorarse más de 3 minutos en hacerse	
<b>Frecuencia</b>	Se espera un promedio de 3 colecciones eliminadas	
<b>Tipo</b>	Primario	
<b>Postcondiciones</b>	Ninguno.	

## Gráfico



## Pantalla

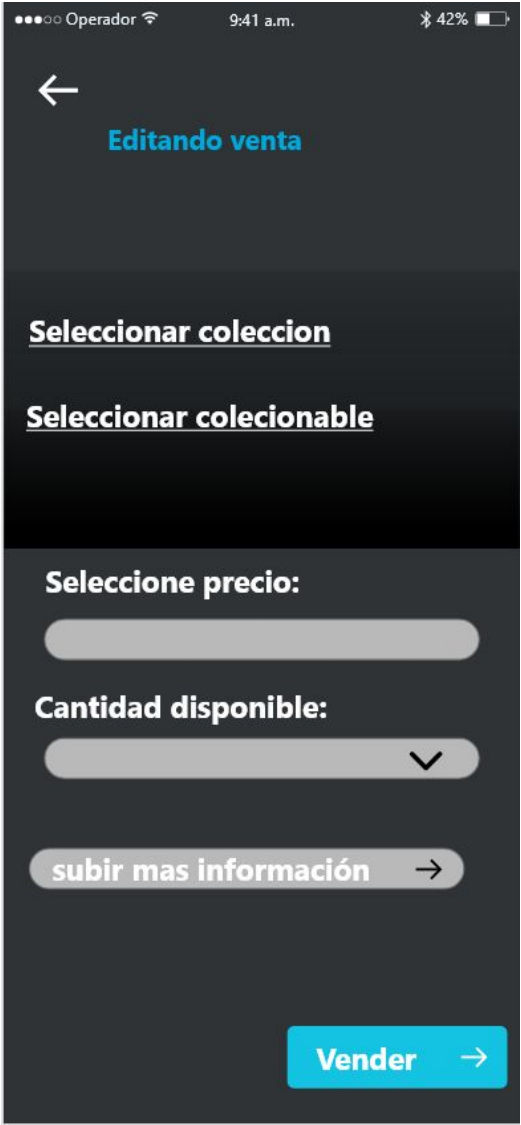




<b>Caso de Uso</b>	Crear venta		
<b>Versión</b>	1.0	<b>Fecha</b>	28/10/2020
<b>Autor</b>	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego		
<b>Fuente</b>	Gerente de la gestión de colecciones		
<b>Propósito</b>	Se hace necesario permitir a los usuarios crear ventas de sus objetos coleccionables o sus colecciones completas		
<b>Objetivo</b>	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar al sistema la creación de las ventas para luego ofrecer a los interesados la posibilidad de adquirirlas por el precio que le asignó su actual dueño. Además de eso busca proporcionar más opciones de mercado dentro del mismo sistema para que dichas transacciones no dependan de software de terceros para ser efectuados.		
<b>Resumen</b>	En este caso de uso se realiza la creación completa de la venta incluyendo toda su información referente a precio, cantidad disponible, categoría y demás información necesaria para que los interesados puedan interactuar con la venta luego de su respectiva creación, ya sea comprar el producto, hacerle preguntas al vendedor y demás cuestiones que giran en torno a las ventas.		
<b>Actores</b>	Vendedor		
<b>Precondición</b>	El objeto el cual se quiere vender debe estar registrado en la colección personal del vendedor.		
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>VENDEDOR</b>	<b>SISTEMA</b>	

1	Da click en “crear ventar”	Se muestra una interfaz para que el vendedor agregue el precio y las cantidades de su coleccionable.
2	Da click en “subir información”	se muestra una interfaz para que el vendedor agregue información externa de sus productos como fotografías.
3	Da click en “guardar”,	Se guarda toda la información que haya sido agregada
4	Da click en “vender”	La venta se publica
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
2	Da click en “Atrás” para retroceder la acción	Lanza alert para confirmar cierre de interacción
3	Da click en “sí”	la interacción finaliza
<b>Demora</b>	Este proceso no debería tardar más de 10 minutos	
<b>Frecuencia</b>	Se espera que este proceso se realice 30 veces cada día.	
<b>Tipo</b>	Secundario	
<b>Postcondiciones</b>	Una vez vendido el artículo se elimina la venta y debe ser enviado al comprador.	
<b>Gráfico</b>	<pre> graph TD     Vendedor((Vendedor)) --- VenderObjeto((Vender objeto))     VenderObjeto -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  SeleccionarPrecio((Seleccionar precio))     VenderObjeto -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  DefinirCantidadDisponible((Definir cantidad disponible))     SeleccionarPrecio -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  PublicarVenta((Publicar venta))     DefinirCantidadDisponible -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  PublicarVenta     SubirInformacion((Subir información)) -.-&gt; &lt;&lt;extend&gt;&gt;  VenderObjeto     SubirInformacion -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  AsignarCategoria((Asignar categoría))     SubirInformacion -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  AsignarTitulo((Asignar título))     SubirInformacion -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  AsignarDescripcion((Asignar descripción))     SubirInformacion -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  DefinirOpcionesPago((Definir opciones de pago))     SubirInformacion -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  DefinirDestinosEnvio((Definir destinos para envío.))     AsignarCategoria -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  SeleccionarFotos((Seleccionar fotos))     AsignarTitulo -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  AsignarDescripcion   </pre>	

Pantalla



--	--

Caso de Uso	Comprar		
Versión	1.0	Fecha	28/10/2020
Autor	David Aristizabal Giraldo, Diego Andres Escobar, Darwin Stiven Cartagena, Alejandro Bedoya Taborda, Jackson Sneider Parra Urrego		
Fuente	Gerente de la gestión de colecciones		
Propósito	Se hace necesario permitir a los usuarios comprar objetos coleccionables de otros usuarios.		
Objetivo	Este caso de uso tiene como objetivo proporcionar a los usuarios adquirir objetos coleccionables permitiéndoles encontrar gran variedad de artículos y de una manera más sencilla.		

<b>Resumen</b>	En este caso de uso se realiza el proceso de búsqueda de los artículos que se encuentren disponibles, selecciona el artículo que desea y llena informacion domiciliaria como bancaria para el pago del producto	
<b>Actores</b>	Comprador	
<b>Precondición</b>	El objeto que desee el usuario comprar debe estar disponible y con disponibilidad de envío	
<b>Secuencia normal de interacciones</b>	<b>Comprador</b>	<b>SISTEMA</b>
1	comprador busca los artículos que desee adquirir	
2	Da click en “comprar”	Muestra una interfaz donde puede ver más información de la venta.
3	Da click en “Comprar”	Muestra una interfaz para que el usuario agregue su domicilio y seleccione la forma de pago
4	Da click en “continuar”	Muestra una interfaz para que el usuario agregue su identificación dependiendo de la forma de pago.
5	Da click en “comprar”	
<b>Secuencia alternativa de interacciones</b>	<b>USUARIO</b>	<b>SISTEMA</b>
2	Da click en “Atrás” para retroceder la acción	Lanza alert para confirmar cierre de interacción
3	Da click en “si”	la interacción finaliza
<b>Demora</b>	Este proceso no debería tardar más de 10 minutos	
<b>Frecuencia</b>	Se espera que este proceso se realice 30 veces cada día.	
<b>Tipo</b>	Secundario	
<b>Postcondiciones</b>	Ninguna	
<b>Gráfico</b>	<pre> graph LR     Comprador((Comprador)) --&gt; Comprar((Comprar))     Comprar -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  Pagar((Pagar))     Pagar -.-&gt; &lt;&lt;extend&gt;&gt;  SubirEnvio((Subir información de envío))     Comprar -.-&gt; &lt;&lt;extend&gt;&gt;  VerificarSaldo((Verificar saldo))     VerificarSaldo -.-&gt; &lt;&lt;include&gt;&gt;  SubirBancaria((Subir información bancaria)) </pre>	

Pantalla

Operator 9:41 a.m. 42%

<

matrix

comprar

subastas

comunidad

Disponible

Mr. Anderson-Neo (The Matrix)

Personaje principal de la película The Matrix del año 2000

comprar

Disponible

Funko pop-Trinity

Películas de Funko POP La figura de acción de Matrix Trinity

Altura de 3.34 pulgadas

comprar

Crear venta →

Funko pop-Trinity

Pasto

Disponible cantidad (1)

60.000 cop

VISA

MasterCard

Interbank

Ver fotos

Películas de Funko POP La figura de acción de Matrix Trinity

Altura de 3.34 pulgadas

envios a nivel nacional

Comprar →

Operator

9:41 a.m.

42%

←

Adomicilio

Sata Moica 2 Manzana 5 Casa 6

#mz 5-casa 6- Pasto, Nariño

Modificar

Funko pop-Trinity

Cantidad (1)

Pagas: 60.000 cop

¿Como quieres pagar?

Tarjeta de credito

Tarjeta debito

Pago por efecty

continuar →

Operator

9:41 a.m.

42%

←

Numero de tarjeta

Nombre y apellido completo

Identificacion

CC

Comprar →

