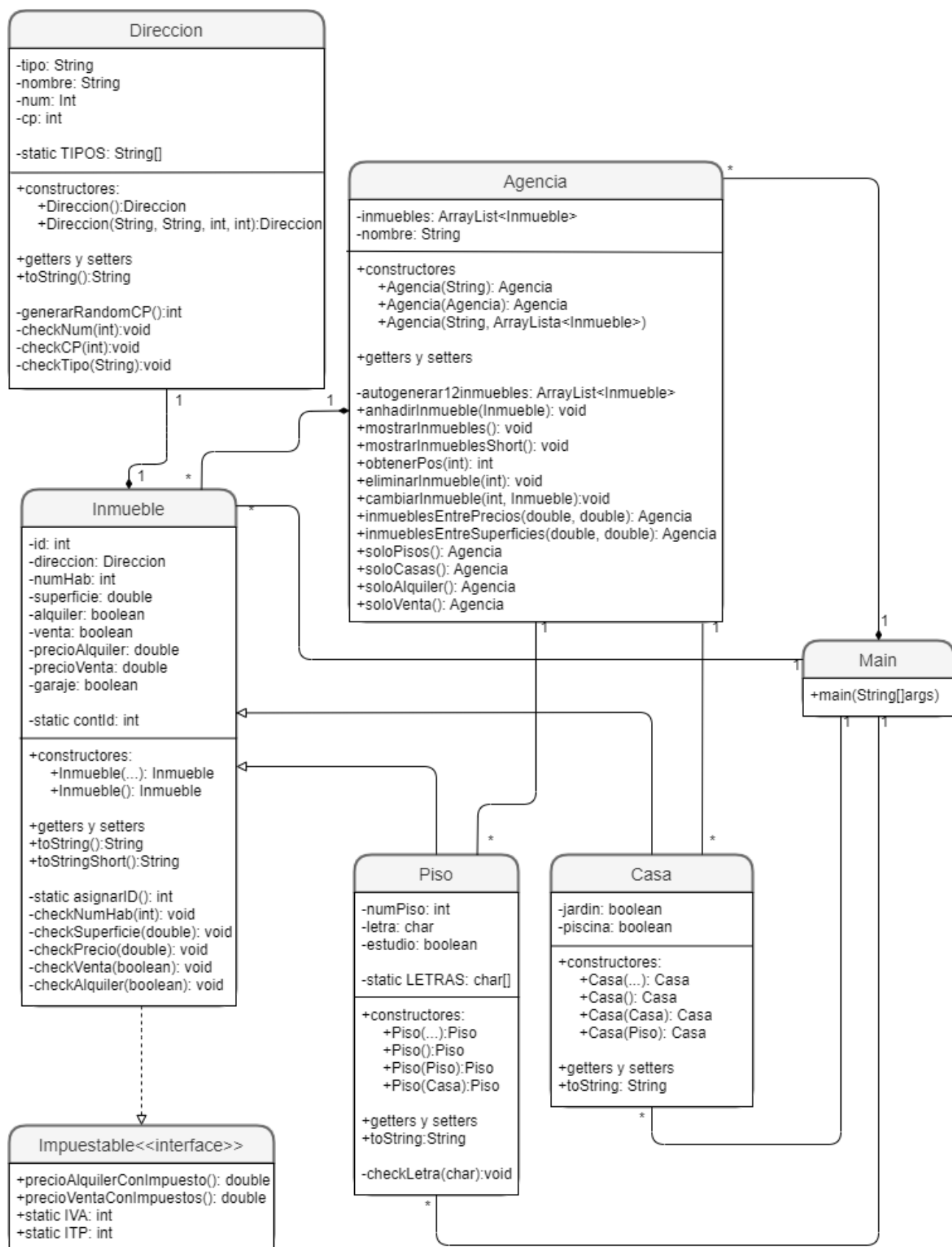
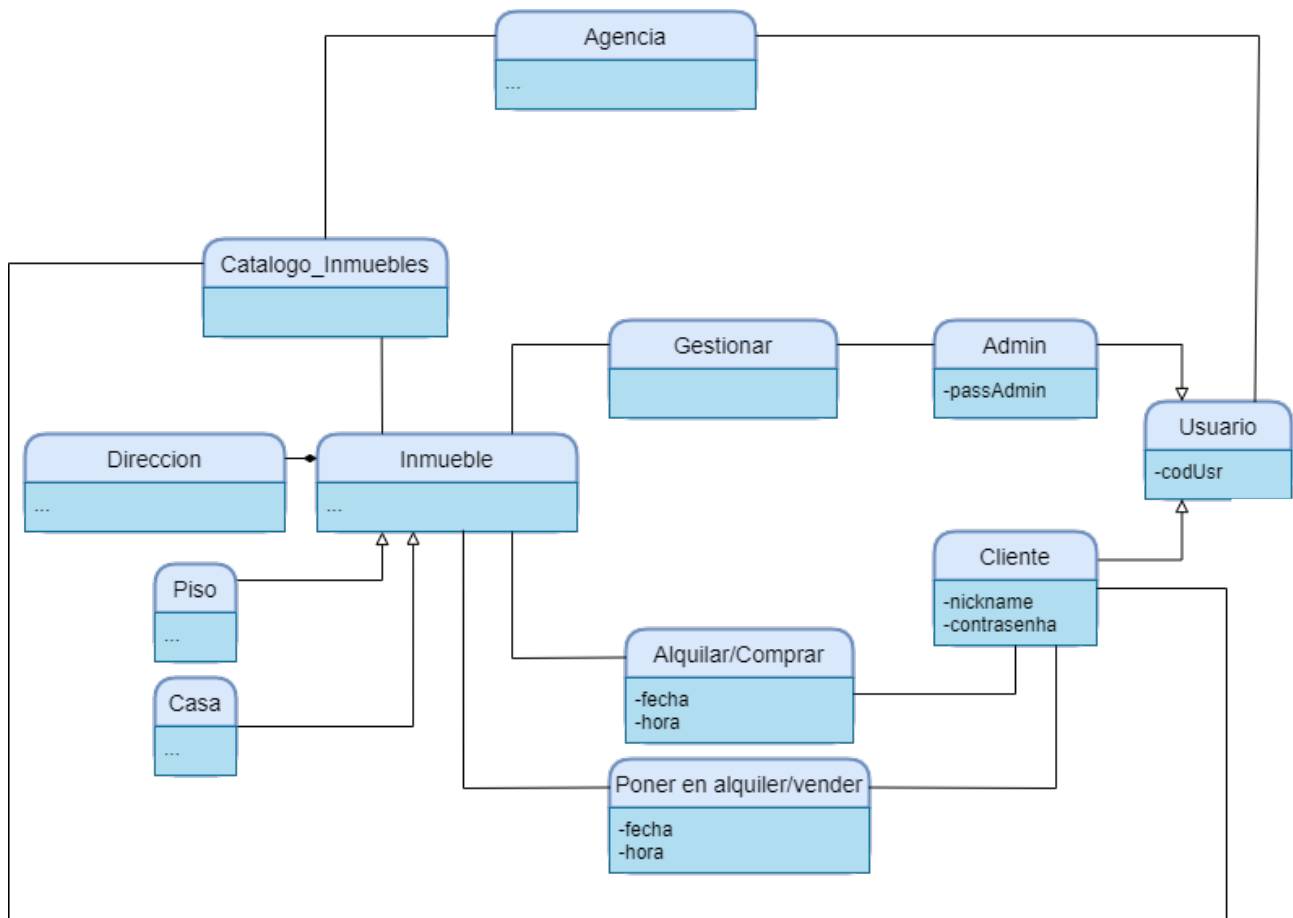


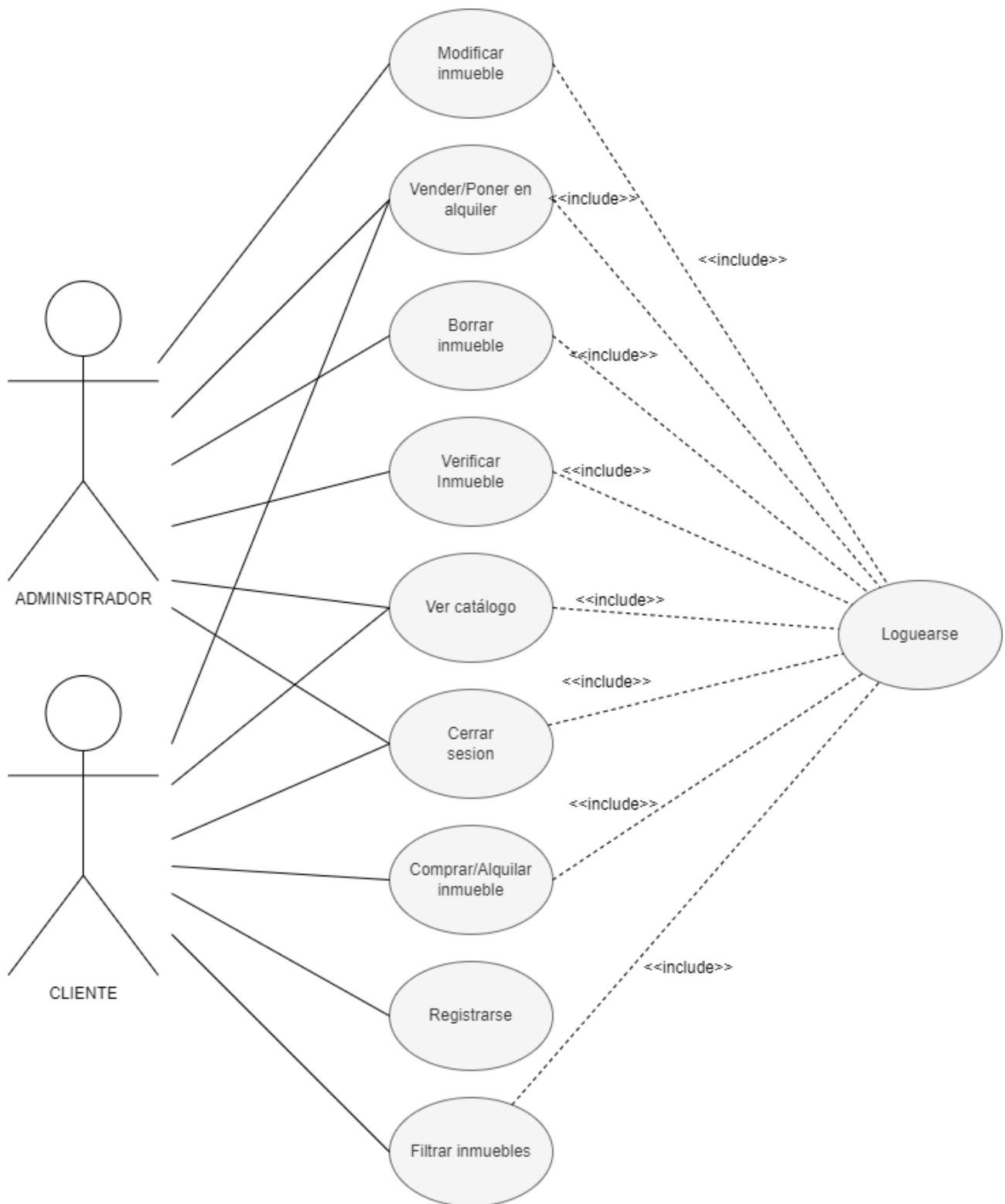
1-Diagrama de clases Detallado



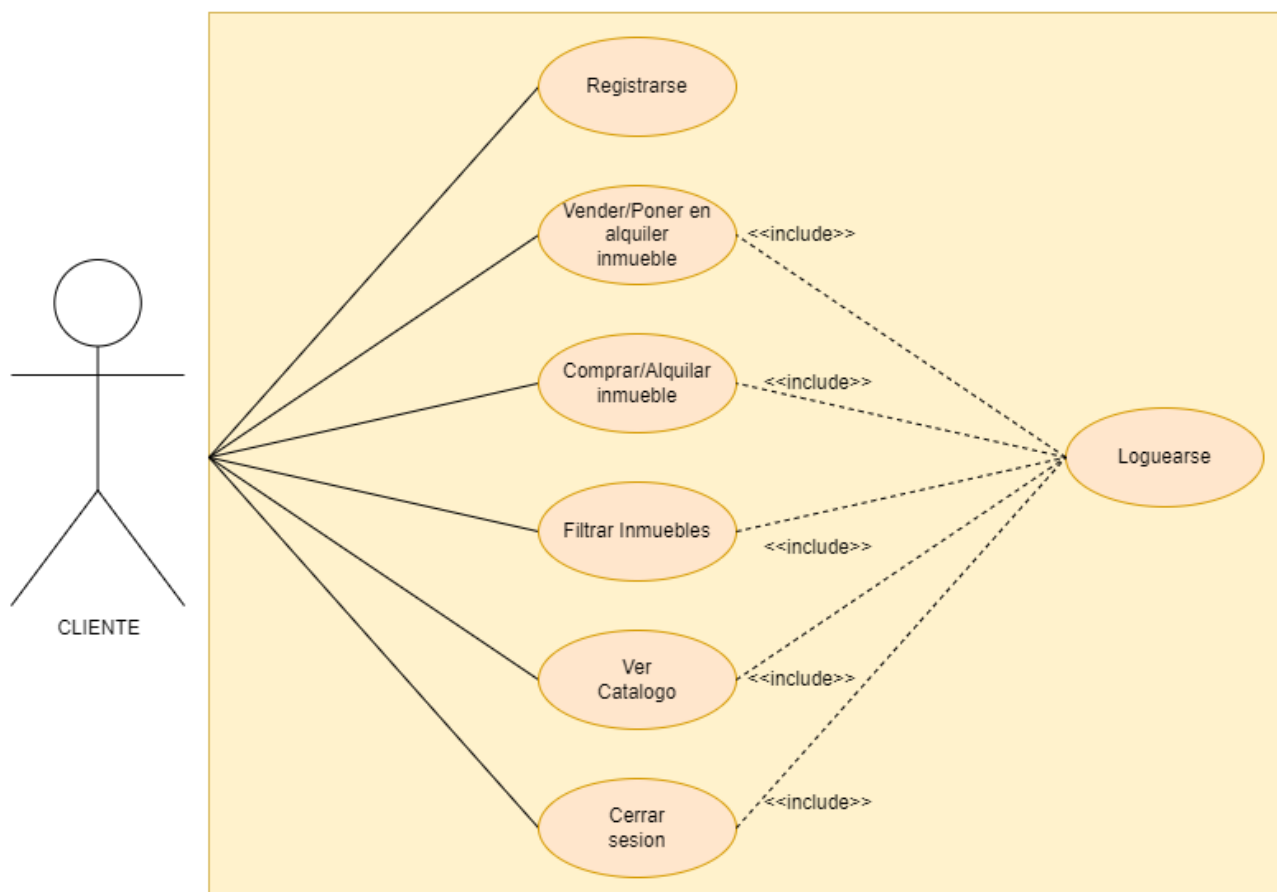
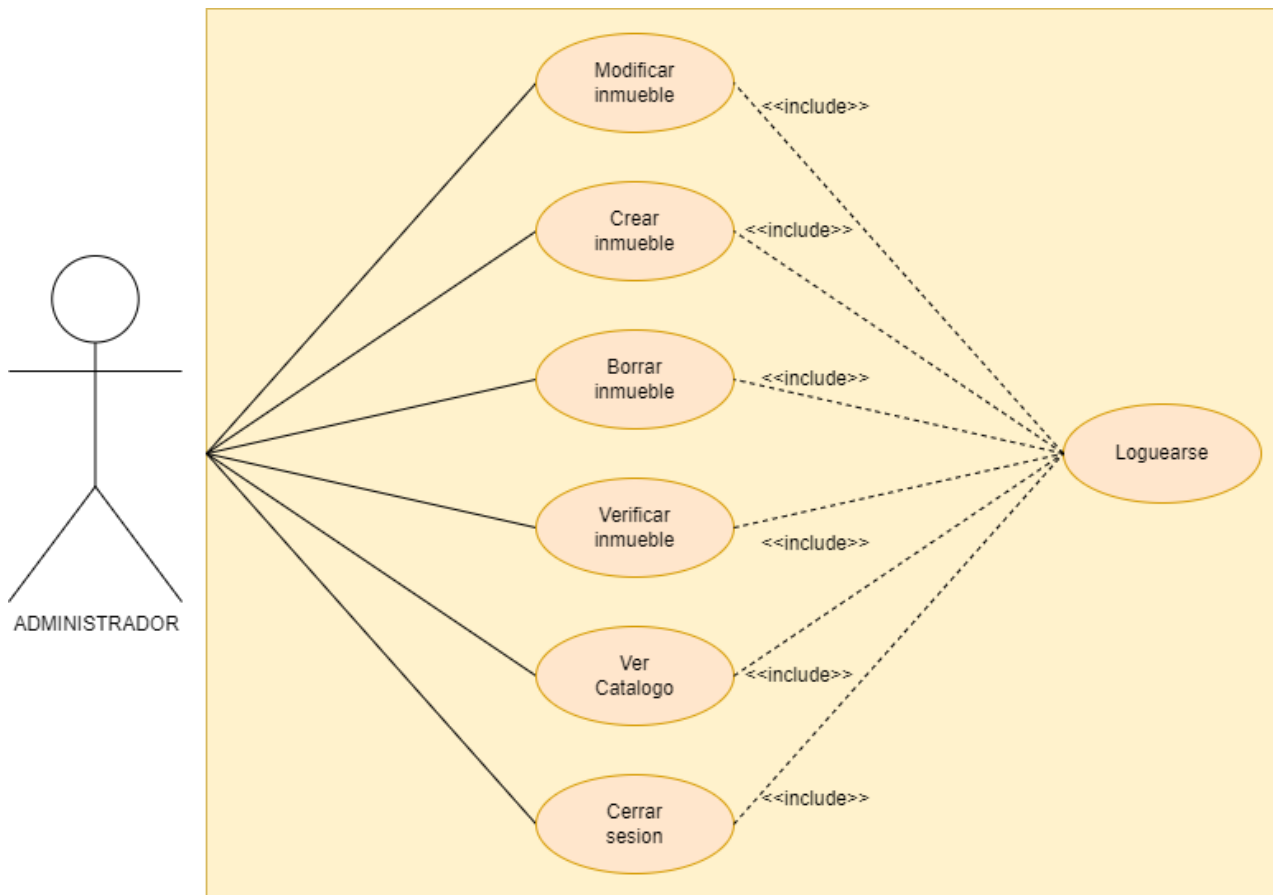
2-Diagrama de clases inicial



3-Casos de uso general



4-Casos de uso por actores



5-Objetivos de administrador

OBJETIVOS

- 01.Entrar en el sistema
- 02.Poner a la venta un nuevo inmueble
- 03.Eliminar un inmueble del catálogo
- 04.Verificar que un inmueble se pueda añadir al catálogo
- 05.Ver todos los inmuebles disponibles
- 06.Salir del sistema

CASOS DE USO

- 01.Loguearse
- 02.Crear Inmueble
- 03.Borrar Inmueble
- 04.Verificar Inmueble
- 05.Ver catálogo
- 06.Cerrar sesión

6-Descripciones

Eliminar inmueble:

El administrador selecciona la opción de eliminar inmueble e introduce el ID del inmueble a eliminar o la opción de cancelar. Si la opción elegida no es ni un ID existente o cancelar muestra un mensaje y vuelve a sacar el mensaje. Si introduce un ID existente se elimina el inmueble.

Actor Administrador		
Brief Description El Administrador elimina del catálogo de inmuebles un inmueble		
Preconditions El administrador debe estar registrado		
Post-conditions El inmueble eliminado no debe aparecer en el catálogo		
Flujo de Eventos		
	Administrador	Agencia
1	Pulsa "Eliminar inmueble"	
2		Solicita el ID del inmueble o da una opción para cancelar
3	Escribe el ID	
4		Comprueba que dicho inmueble existe
5		Elimina el inmueble del catálogo
Flujo Alternativo[A4]		
	Administrador	Agencia
1		Si el inmueble no existe muestra un mensaje de error indicando que no existe
2		Vuelve al paso [2]
Flujo Alternativo[A4]		
	Administrador	Agencia
1		El Administrador solicita cancelar
2		El Administrador sale del modo de eliminar sin eliminar ningún inmueble

Registrarse:

El cliente introduce un nickname y una contraseña para crear una cuenta. El sistema debe pedir la contraseña 2 veces y comprobar que tanto la contraseña como el nickname sean válidos.

Actor Cliente		
Brief Description El Cliente se registra en el sistema		
Preconditions -		
Post-conditions La Cuenta del cliente queda registrada en el sistema		
Flujo de eventos		
	Cliente	Agencia
1	Pulsa "crear cuenta"	
2		Solicita un nickname
3	Escribe el nickname	
4		Verifica el nickname
5		Solicita la contraseña
6	Escribe la contraseña	
7		Verifica la contraseña
8		Pide confirmación de la contraseña
9	Escribe la contraseña de nuevo	
10		Verifica que sea igual a la anterior
11		Crea la cuenta
Flujo Alternativo[A4]		
	Cliente	Agencia
1		Si el nickname está repetido muestra un mensaje de error indicando el problema
2		Vuelve al paso [2]
Flujo Alternativo[A7]		
	Cliente	Agencia
1		Si la contraseña no contiene los caracteres requeridos indica el error
2		Vuelve al paso [5]
Flujo Alternativo [A10]		
	Cliente	Agencia
1		Si la segunda contraseña es igual a la segunda muestra un mensaje de error
2		Vuelve al paso [5]

Ver catálogo:

El cliente solicita ver el catálogo y el sistema muestra los inmuebles disponibles.

Actor Cliente		
Brief Description El cliente accede a una vista del catálogo de inmuebles		
Preconditions El cliente debe estar registrado y logueado		
Post-conditions -		
Flujo de eventos		
	Cliente	Agencia
1	Pulsa "ver inmuebles"	
2		Muestra los inmuebles

Parte 2: Tablas de pruebas unitarias

Caso de prueba 1: Añadir Piso		
Objetivo	Comprobar que se añade un piso correctamente	
Precondiciones	Tamaño de inmuebles inicial 12	
Entrada	-	
Paso	Esperado	Obtenido
Añadir Piso	Tamaño de los inmuebles 13	Tamaño de los inmuebles 13
Resultado	Prueba Correcta	

Caso de prueba 1: Añadir Casa		
Objetivo	Comprobar que se añade una casa correctamente	
Precondiciones	Tamaño de inmuebles inicial 12	
Entrada	-	
Paso	Esperado	Obtenido
Añadir Casa	Tamaño de los inmuebles 13	Tamaño de los inmuebles 13
Resultado	Prueba Correcta	

Caso de prueba 1: Borrar inmueble		
Objetivo	Comprobar que se elimina un inmueble correctamente	
Precondiciones	Tamaño de inmuebles inicial 12	
Entrada	-	
Paso	Esperado	Obtenido
Añadir Casa	Tamaño de los inmuebles 11	Tamaño de los inmuebles 11
Resultado	Prueba Correcta	