

CASOS DE USO

Juan Camilo Obando Rendon
Santiago Zuñiga Garcia



Universidad del Valle
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería en Sistemas y Computación
Tuluá
2023

CASOS DE USO

Juan Camilo Obando Rendon
Código 201859971
juan.camilo.obando@correounivalle.edu.co

Santiago Zuñiga Garcia
Código 201860183
zuniga.santiago@correounivalle.edu.co

Director
Msc.Mauricio López Benítez.Ing.
mauricio.lopez@correounivalle.edu.co



Universidad del Valle
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería en Sistemas y Computación
Tuluá
2023

Lista de tablas

1.	Caso uno	2
2.	Caso dos	3
3.	Caso tres	4
4.	Caso cuatro	5
5.	Caso cinco	6
6.	Caso seis	6
7.	Caso siete	7
8.	Caso ocho	8
9.	Caso nueve	8

Casos de uso

Nombre del Caso de Uso	Efectuar una tarea anónima con Pomodoro
Actor	Usuario
Precondiciones	Interfaz del menú principal
Objetivo	El sistema permitirá al usuario llevar a cabo una tarea con la técnica pomodoro sin que se asocie a un proyecto
Flujo principal	
1- El usuario escoge la técnica de estudio pomodoro 2- El usuario elige dentro la durabilidad de la sesión 3- Digita un nombre para la tarea a realizar 4- Presiona el botón iniciar pomodoro 5- Presiona el botón de terminar en la interfaz de Pomodoro (no tener más sesiones) 6- Digita anotaciones al respecto de la tarea realizada 7- Presiona el botón de finalizar	
Flujo Alterno 1	
1- Presiona continuar 2- Hace la cantidad de sesiones que quiera 3- Presiona el botón de terminar en la interfaz de Pomodoro (no tener más sesiones) 4- Digita anotaciones al respecto de la tarea realizada	
Flujo Alterno 2	
1- Presiona el botón de interrumpir pomodoro 2- El sistema da aviso mediante un mensaje para asegurar la cancelación de la tarea por completo	
Flujo Alterno 3	
1- El usuario regresa, saliendo de la interfaz de la técnica 2- El sistema da aviso mediante un mensaje para asegurar la cancelación de la tarea por completo	
Poscondiciones	
Se completa una tarea de manera exitosa y queda el registro de ella en el historial	
Reglas de Negocio	
Se deben cumplir los tiempos designados para poder ir pasando entre las pantallas	

Cuadro 1: Caso uno
Fuente: Elaboración propia

Nombre del Caso de Uso	Efectuar una tarea anónima con Flowtime
Actor	Usuario
Precondiciones	Interfaz del menú principal
Objetivo	El sistema permitirá al usuario llevar a cabo una tarea con la técnica flowtime sin que se asocie a un proyecto
Flujo principal	
1- El usuario escoge la técnica de estudio flowtime 2- Digita un nombre para la tarea a realizar 3- Presiona el botón para iniciar la sesión 4- Presiona el botón para dar por terminada la sesión 5- Digita anotaciones al respecto de la tarea realizada	
Flujo Alterno 1	
1- Presiona el botón para agregar interrupciones	
Flujo Alterno 2	
1- El usuario regresa, saliendo de la interfaz de la técnica 2- El sistema da aviso mediante un mensaje para asegurar la cancelación de la tarea por completo	
Poscondiciones	
Se completa una tarea de manera exitosa y queda el registro de ella en el historial	
Reglas de Negocio	
Se deben dar por finalizada la sesión para poder dar cumplimiento con la tarea que se quiere realizar	

Cuadro 2: Caso dos
Fuente: Elaboración propia

Nombre del Caso de Uso	Efectuar una tarea asociada a un proyecto con Pomodoro
Actor	Usuario
Precondiciones	Tarea existente y pendiente por realizar
Objetivo	El sistema permitirá al usuario llevar a cabo una tarea pendiente asociada a un proyecto con la técnica pomodoro
Flujo principal	
1- El usuario selecciona la tarea que quiere realizar 2- Escoge la técnica pomodoro 3- El usuario elige dentro la durabilidad de la sesión 4- Presiona el botón iniciar pomodoro 5- Presiona el botón de terminar en la interfaz de Pomodoro (no tener más sesiones) 6- Digita anotaciones al respecto de la tarea realizada	
Flujo Alterno 1	
1- Presiona continuar 2- Hace la cantidad de sesiones que quiera 3- Presiona el botón de terminar en la interfaz de Pomodoro (no tener más sesiones) 4- Digita anotaciones al respecto de la tarea realizada 5- Presiona el botón de finalizar al visualizar las métricas	
Flujo Alterno 2	
1- Presiona el botón de interrumpir pomodoro 2- El sistema da aviso mediante un mensaje para asegurar la cancelación de la tarea por completo	
Flujo Alterno 3	
1- El usuario regresa, saliendo de la interfaz de la técnica 2- El sistema da aviso mediante un mensaje para asegurar la cancelación de la tarea por completo	
Flujo Alterno 5	
Poscondiciones	
Se completa una tarea de manera exitosa y queda el registro de ella en el historial	
Reglas de Negocio	
Se deben cumplir los tiempos designados para poder ir pasando entre las pantallas	

Cuadro 3: Caso tres
Fuente: Elaboración propia

Nombre del Caso de Uso	Efectuar una tarea asociada a un proyecto con Flowtime
Actor	Usuario
Precondiciones	Tarea existente y pendiente por realizar
Objetivo	El sistema permitirá al usuario llevar a cabo una tarea pendiente asociada a un proyecto con la técnica flowtime
Flujo principal	
1- El usuario selecciona la tarea que quiere realizar 2- Escoge la técnica flowtime 3- Presiona el botón para iniciar la sesión 4- Presiona el botón para dar por terminada la sesión 5- Digita anotaciones al respecto de la tarea realizada	
Flujo Alterno 1	
1- Presiona el botón para agregar interrupciones	
Flujo Alterno 2	
1- El usuario regresa, saliendo de la interfaz de la técnica 2- El sistema da aviso mediante un mensaje para asegurar la cancelación de la tarea por completo	
Poscondiciones	
Se completa una tarea de manera exitosa y queda el registro de ella en el historial	
Reglas de Negocio	
Se deben dar por finalizada la sesión para poder dar cumplimiento con la tarea que se quiere realizar	

Cuadro 4: Caso cuatro
Fuente: Elaboración propia

Nombre del Caso de Uso	Registrar un nuevo proyecto
Actor	Usuario
Precondiciones	Interfaz de proyectos
Objetivo	El sistema permitirá al usuario la creación de un nuevo proyecto
Flujo principal	
1- Presiona el botón para agregar un nuevo proyecto 2- El usuario digita el título del proyecto 3- Presiona crear	
Flujo Alterno 1	
1- Presiona cancelar y no se crea el proyecto	
Flujo Alterno 2	
1- Cierra el formulario de creación del proyecto	
Poscondiciones	
Se crea de manera exitosa el nuevo proyecto, agregándose a la interfaz de proyectos y visualizando su información	
Reglas de Negocio	

Cuadro 5: Caso cinco
Fuente: Elaboración propia

Nombre del Caso de Uso	Eliminar un proyecto
Actor	Usuario
Precondiciones	Interfaz de proyectos
Objetivo	El sistema permitirá la eliminación de un proyecto
Flujo principal	
1- Presiona en la x para eliminar un proyecto 2- El sistema da aviso mediante un mensaje para confirmar la eliminación	
Flujo Alterno 2	
1- Cierra el formulario de eliminación del proyecto	
Poscondiciones	
Se elimina de manera exitosa el proyecto, mostrando los cambios en la interfaz de proyectos	
Reglas de Negocio	
Debe haber al menos un proyecto creado	

Cuadro 6: Caso seis
Fuente: Elaboración propia

Nombre del Caso de Uso	Registrar una nueva tarea
Actor	Usuario
Precondiciones	Interfaz de proyectos
Objetivo	El sistema permitirá al usuario la creación de una nueva tarea
Flujo principal	
1- Presiona el botón para agregar una nueva tarea 2- Digita el nombre de la tarea 3- Selecciona el nivel de urgencia 4- Presiona crear	
Flujo Alternativo 1	
1- Presiona el botón para agregar una nueva tarea 2- Digita el nombre de la tarea 3- Selecciona el nivel de urgencia 4- Da una breve descripción de la de tarea 5- Presiona crear	
Flujo Alternativo 2	
1- Presiona cancelar y no se crea la tarea	
Flujo Alternativo 3	
1- Cierra el formulario de creación de la tarea	
Poscondiciones	
Se crea de manera exitosa la nueva tarea, agregándose a la interfaz del proyecto y visualizando su información	
Reglas de Negocio	
Debe haber por lo menos un proyecto para dar manejo a las tareas	

Cuadro 7: Caso siete
Fuente: Elaboración propia

Nombre del Caso de Uso	Visualización del historial
Actor	Usuario
Precondiciones	Interfaz de Pomodoro o Flowtime
Objetivo	El sistema permitirá visualizar la información de las diferentes sesiones que se han llevado a cabo
Flujo principal	
1- Seleccionar el apartado de historial 1- Selecciona una de las tareas realizadas 2- Se mostrará las métricas y las anotaciones que se hayan realizado	
Poscondiciones	
Permitirá al usuario de manera exitosa la información de las diferentes tareas realizadas y sus respectivas métricas	
Reglas de Negocio	
Se debe haber realizada por los menos una tarea o el sistema mostrará un mensaje informando que no hay ninguna realizada hasta el momento	

Cuadro 8: Caso ocho
Fuente: Elaboración propia

Nombre del Caso de Uso	Eliminar una tarea
Actor	Usuario
Precondiciones	Interfaz de tareas
Objetivo	El sistema permitirá la eliminación de una tarea
Flujo Principal	
1- Presiona en el - para eliminar la tarea 2- El sistema da aviso mediante un mensaje para confirmar la eliminación	
Flujo Alternativo 1	
1- Cierra el formulario de eliminación de tarea	
Poscondiciones	
Se elimina de manera exitosa el proyecto, mostrando los cambios en la interfaz de tareas	
Reglas de Negocio	
Debe haber por lo menos un proyecto para dar manejo a las tareas Debe haber por lo menos una tarea	

Cuadro 9: Caso nueve
Fuente: Elaboración propia