Casos de uso

# Registrar cuenta

* **Información de las característica:**
  + Objetivo en contexto: Que el cliente quede registrado en la red social.
  + Ámbito o alcance: Tener una cuenta en la red social para mascotas SnoutPoint.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Tener una mascota, aceptar nuestros términos y condiciones.
  + Condición de éxito final: Crea una cuenta en nuestra red social y ya puede usarla.
  + Condición de fallo final: No queda registrado en la base de datos.
  + Actor Principal: Cliente.
  + Disparador: Botón de registro en la página de SnoutPoint.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El cliente ingresa los datos necesarios para la inscripción (nombres completo, usuario, correo electrónico, nombre mascota)
  2. El sistema verifica si el usuario y el correo no estan ya en uso.
  3. El cliente acepta terminos y condiciones.
  4. El cliente pide crear un nuevo perfil.
  5. El sistema crea la nueva cuenta del usuario y le informa que ya está creada.
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima.
  + Objetivo del rendimiento: El usuario es ingresado de inmediato a la base de datos.
  + Frecuencia: Aun no identificada, se espera que alta.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: por la red, para poder tener conexión con nuestro sistema.
  + Actores secundarios: sistema.
  + Canal con los actores secundarios: red, para poder generar respuesta al usuario.
* **Problemas que puedan presentarse** 
  + El usuario o correo ya están en uso, por lo tanto tiene que elegir otras opciones o no podrá registrarse.
  + Se cae la señal del internet o del servidor lo que interrumpe la comunicación entre usuario y el sistema.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

**Caso de uso Registrar:**

****

Página para registro de SoutPoint

Usuario

Sistema

****

Casos de uso

# 1.1 Registrar Mascota

* **Información de las característica:**
  + Objetivo en contexto: Que el cliente pueda registrar una mascota.
  + Ámbito o alcance: Agregar una mascota al usuario a su cuenta en SnoutPoint.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Tener una mascota y estar registrado en la página.
  + Condición de éxito final: podrá ingresar los datos de su mascota a SnoutPoint.
  + Condición de fallo final: No quedara registrada la mascota en la base de datos.
  + Actor Principal: Cliente.
  + Disparador: Botón de agregar mascota en la página del usuario en SnoutPoint.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El cliente ingresa los datos necesarios para la inscripción (nombre de la mascota, raza, genero, foto)
  2. El cliente menciona si la mascota es perro o gato.
  3. El cliente pide agregar su mascota.
  4. El sistema crea la nueva mascota del usuario, la agrega a su cuenta y le informa que ya está creada.
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima.
  + Objetivo del rendimiento: La mascota es ingresada de inmediato a la base de datos.
  + Frecuencia: Igual o más alta que la frecuencia de usuarios registrados.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: por la red, para poder tener conexión con nuestro sistema.
  + Actores secundarios: sistema.
  + Canal con los actores secundarios: red, para poder generar respuesta al usuario.
* **Problemas que puedan presentarse** 
  + Se cae la señal del internet o del servidor lo que interrumpe la comunicación entre usuario y el sistema.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

**Caso de uso Registrar mascota:**

Página del usuario up de SoutPoint



Usuario



Sistema

Casos de uso

# 1.2 Registrar servicio

* **Información de las característica:**
  + Objetivo en contexto: Que el cliente pueda registrar en la red social el servicio que desea ofrecer.
  + Ámbito o alcance: Tener una cuenta en la red social para mascotas SnoutPoint.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Tener un servicio que ofrecer y una cuenta en SnoutPoint.
  + Condición de éxito final: Agregar un servicio a la cuenta del usuario.
  + Condición de fallo final: No queda registrado el servicio en la base de datos.
  + Actor Principal: Cliente.
  + Disparador: Botón de agregar servicio en la página del usuario en SnoutPoint.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El cliente ingresa los datos necesarios para la inscripción del servicio (nombre, tipo del servicio, descripción del servicio)
  2. El cliente acepta terminos y condiciones que tiene registrar un servicio.
  3. El cliente pide crear un nuevo servicio.
  4. El sistema crea el nuevo servicio del usuario y le informa que ya está creada.
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima.
  + Objetivo del rendimiento: El servicio es ingresado de inmediato a la base de datos.
  + Frecuencia: Aun no identificada.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: por la red, para poder tener conexión con nuestro sistema.
  + Actores secundarios: sistema.
  + Canal con los actores secundarios: red, para poder generar respuesta al usuario.
* **Problemas que puedan presentarse** 
  + Se cae la señal del internet o del servidor lo que interrumpe la comunicación entre usuario y el sistema.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

**Caso de uso Registrar servicio:**

****

****

Página del usuario en SnoutPoint

Sistema

Usuario

Casos de uso

# Iniciar sesión

* **Información de las características:**
  + Objetivo de contexto: Que el cliente ingrese a su cuenta.
  + Ámbito o alcance: Ingresar a la cuenta de Snoutpoint.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Ya estar registrado en la red social.
  + Condición de éxito final: Estar posicionado en la página del perfil del usuario que entro a la página.
  + Condición de fallo final: El cliente no logra acceder a su cuenta.
  + Actor principal: Cliente.
  + Disparador: Botón de ingresar en la página principal.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El usuario ingresa el usuario o correo junto con la contraseña.
  2. El sistema verifica si los datos son correctos.
  3. El sistema dirige al usuario a la pagina de su perfil.
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima prioridad.
  + Objetivo del rendimiento: Ingresar a la cuenta personal del usuario de inmediato.
  + Frecuencia: Varia, según la cantidad de usuarios pero tiende a aumentar.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: Red, ya que por internet hace la petición al sistema.
  + Actores secundarios: N/A.
  + Canal con los actores secundarios: N/A
* **Problemas que puedan presentarse** 
  + El usuario ingresa mal los datos y no puede ingresar.
  + Se caiga la red o el servidor al momento de ingresar a su cuenta.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

**Caso de uso LOG IN:**

Página principal SoutPoint



Usuario



Sistema

Casos de uso

# Editar cuenta

* **Información de las características:**
  + Objetivo de contexto: Configurar los datos personales de la cuenta.
  + Ámbito o alcance: Cambiar los datos de la cuenta del usuario.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: el usuario estar dentro de su cuenta.
  + Condición de éxito final: Haber cambiado correctamente los datos que el usuario quiso cambiar.
  + Condición de fallo final: El cliente no logra acceder cambiar los datos de cuenta.
  + Actor principal: cliente.
  + Disparador: botón de editar cuenta en la página del usuario.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El usuario ingresa los datos que vaya a cambiar.
  2. El usuario selecciona el botón de guardar cambios.
  3. El sistema verifica los datos y cambia los valores dentro de la base de datos.
  4. El sistema dirige al usuario a la pagina de su perfil.
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima media.
  + Objetivo del rendimiento: Configurar cuenta personal del usuario de inmediato.
  + Frecuencia: Se desconoce ya que depende del usuario.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: Red, ya que por internet hace la petición al sistema.
  + Actores secundarios: N/A.
  + Canal con los actores secundarios: N/A
* **Problemas que puedan presentarse** 
  + El usuario ingresa mal los datos y tiene que configurar su cuenta de nuevo.
  + Se caiga la red o el servidor al momento de ingresar a su cuenta.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

**Caso de uso Editar cuenta:**



Página de los datos del usuario SoutPoint



Sistema

Usuario

Casos de uso

# Busqueda de perfiles

* **Información de las características:**
  + Objetivo de contexto: buscar un perfil de otro usuario.
  + Ámbito o alcance: que el usuario logre encontrar el perfil que busca.
  + Nivel: Tarea secundaria.
  + Precondiciones: El usuario estar dentro de su cuenta y saber que va a buscar (servicio o mascota).
  + Condición de éxito final: Hallar la mascota o servicio requerido.
  + Condición de fallo final: No se encuentra el perfil buscado.
  + Disparador: El buscador de la página de Snoutpoint.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El usuario ingresa la palabra clave para buscar (ya sea el nombre del usuario, de la mascota, del servicio, correo electrónico).
  2. El usuario selecciona el botón de buscar.
  3. El sistema verifica los datos y busca semejansas en la base de datos.
  4. El sistema le muestra al usuario las coinsidencias encontradas.
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: media.
  + Objetivo del rendimiento: no tardar en la búsqueda más de 1 minutos.
  + Frecuencia: se desconoce ya que depende del usuario.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: red, ya que por internet hace la petición al sistema.
  + Actores secundarios: N/A.
  + Canal con los actores secundarios: N/A
* **Problemas que puedan presentarse** 
  + El usuario ingresa mal los datos y no se encuentra el perfil que busca.
  + Que se caiga la red o el servidor al momento de ingresar a su cuenta.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

**Caso de uso busqueda de perfiles:**

Página de SoutPoint



Sistema



Usuario

Casos de uso

# 7. Agregar Amigos

* **Información característica:**
* Objetivo de contexto: Que el cliente pueda agregar a su lista de amigos a otros usuarios para tener interacción con este.
* Ámbito o Alcance: Que el cliente tenga una interacción con los usuarios que el desee.
* Nivel: Tarea primaria
* Precondiciones: tener una cuenta registrada, buscar al usuario que desea agregar.
* Condición de éxito final: tener contacto con el usuario que agregó.
* Condición de fallo final: no tener la lista de amigos actualizada.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Se hace la búsqueda de la persona solicitada a agregar.
  2. Se envía la solicitud.
  3. Al ser aceptada la solicitud se actualizan la lista de amigos.
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ver la lista de persona asociadas a su búsqueda en menos de 5 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee eliminar un contacto.
* Casos de Uso Subordinados: Búsqueda de perfiles.
* Canal con el actor principal: Full-Duplex, el usuario puede agregar y ser agregado.
* Actores secundarios: N/A.
  + Comunicación con los actores secundarios: N/A.
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Caída de la red mientras se hace la acción de agregar y este no quede agregado.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 1.0

Caso de uso de Agregar Amigos





Sistema

Usuario

Casos de uso

# 8. Eliminar amigos

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente pueda decidir en el momento que sea, cuando remover un amigo de su lista.
* Ámbito o Alcance: Que el cliente tenga una interacción con los usuarios que el desee.
* Nivel: Tarea primaria
* Precondiciones: tener una cuenta registrada, tener al usuario en la lista de amigos.
* Condición de éxito final: Dejar de tener contacto con el usuario que agregó o aceptó anteriormente.
* Condición de fallo final: no tener la lista de amigos actualizada.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Se hace la búsqueda de la persona que se desea eliminar.
  2. Al ser eliminado el usuario se actualizara la lista de amigos.
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ver la lista de persona asociadas a su búsqueda en menos de 5 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee eliminar un contacto.
* Casos de Uso Subordinados: Búsqueda de perfiles.
* Canal con el actor principal: Full-Duplex, el usuario puede eliminar y ser eliminado.
* Actores secundarios: N/A.
  + Comunicación con los actores secundarios: N/A.
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Caída de la red mientras se hace la acción de eliminar y este no quede eliminado.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 1.0

Caso de uso de Eliminar Amigos



Sistema

Usuario

Casos de uso

# 9. Actualizar estado

9.1 Actualizar estado de las mascotas.

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente pueda modificar cualquier información de sus mascotas que ya haya sido registrada o no haya sido diligenciada. (Nombre, foto, cuidad, edad, etc.)
* Ámbito o Alcance: Que el cliente mantenga su información verdadera y actualizada.
* Nivel: Tarea secundaria
* Precondiciones: Tener una cuenta registrada.
* Condición de éxito final: Lograr actualizar la información completa.
* Condición de fallo final: No actualizar la información.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Entrar al perfil de la mascota que se le desea modificar.
  2. Hacer los cambios que se deseen
  3. Dar en guardar la información para que se actualice.
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: Al darle guardar, la información deberá quedar actualizada en menos de 5 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee modificar su información.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Red, el usuario debe estar conectado con el sistema para que esto se realice y guarde.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Caída de la red mientras se actualiza el estado de la mascota y no se guarde la información completa.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 1.0

Caso de uso de Actualizar Estado de las Mascotas





Sistema

Usuario

Casos de uso

# 9. Actualizar estado

9.2 Actualizar estado de los servicios

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente pueda modificar cualquier información de los servicios prestados que ya hayan sido registrados o no haya sido diligenciado. (Nombre, foto, cuidad, localización, etc.)
* Ámbito o Alcance: Que el cliente mantenga su información verdadera y actualizada.
* Nivel: Tarea secundaria
* Precondiciones: Tener una cuenta registrada.
* Condición de éxito final: Lograr actualizar la información completa.
* Condición de fallo final: No actualizar la información.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Entrar al perfil que se desea modificar.
  2. Hacer los cambios que se deseen.
  3. Dar en guardar la información para que se actualice.
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: Al darle guardar, la información deberá quedar actualizada en menos de 5 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee modificar su información.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Red, el usuario debe estar conectado con el sistema para que esto se realice y guarde.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Caída de la red mientras se actualiza el estado del servicio y no se guarde la información completa.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 1.0

Caso de uso de Actualizar Estado delos Sevicios





Sistema

Usuario

Casos de uso

# 10. Publicaciones

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente pueda compartir cualquier información por medio de una publicación en su muro social. (fotos, información importante, acontecimientos importantes, etc.)
* Ámbito o Alcance: Que el usuario pueda publicar lo que desee y estas publicaciones puedan ser comentadas por otros usuarios.
* Nivel: Tarea secundaria
* Precondiciones: tener una cuenta registrada.
* Condición de éxito final: Lograr mostrar la información compartida a los contactos que tenga la cuenta.
* Condición de fallo final: Que no se comparta la información a todos o que no se publique bien.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Entrar al perfil del usuario
  2. Escribir la publicación que se desea compartir.
  3. Publicar la información.
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: La publicación deberá ser enviada en menos de 20 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee compartir alguna información.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, el usuario hace una publicación y el sistema permite que eta sea comentada.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Caída de la red mientras se subía la publicación y no se haya alcanzado a subir.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Caso de uso de Publicación





Sistema

Usuario

Casos de uso

# 11 Consulta de Veterinarias

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios veterinarias cercanas a su ubicación.
  + Ámbito o Alcance: Veterinarias cercanas a la ubicación del usuario.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Debe haber por lo menos una veterinaria registrada. La consulta debe hacerse desde un usuario registrado. El usuario debe saber su ubicación.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informará de la(s) veterinaria(s) más cercana(s) a su ubicación.
  + Condición de Fallo Final: El usuario no logrará obtener información de veterinarias más cercanas a su ubicación. Posible deceso de su mascota.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar la(s) veterinaria(s).
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. Se lanza la consulta de veterinarias más cercanas al usuario.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de usuarios que poseen el servicio de veterinaria.
  3. El sistema devuelve el resultado con las veterinarias más cercanas al usuario.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Máxima Prioridad.
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 5 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee saber que veterinarias se encuentran cerca de él.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos por medio de red.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Qué mostrará el sistema cuando no encuentre ninguna veterinaria cercana.
  + Qué mostrará el sistema cuando se presente algún error en la base de datos.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Caso de uso Consulta de Veterinarias:

Página principal SoutPoint



Usuario

Sistema

Casos de uso

# 12 Consulta de Mascotas Perdidas o Encontradas

* **Información de las características**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios mascotas pérdidas y encontradas.
  + Ámbito o Alcance: Global.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: La consulta debe hacerse desde un usuario registrado. El usuario debe saber las características diferenciadoras de la macota.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informará de las mascotas perdidas o encontradas que se encuentren en la base de datos del sistema.
  + Condición de Fallo Final: El usuario no logrará obtener información de mascotas que se encuentren perdidas o que las hayan encontrado.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar la mascota con sus características diferenciadoras.
* **Escenario Principal de Éxito**
  1. Se lanza la consulta con las características especificadas de la mascota.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de mascotas perdidas o encontradas.
  3. El sistema devuelve el resultado con las mascotas que más se ajustan a las especificaciones del usuario.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Máxima Prioridad.
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 5 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee consultar alguna mascota perdida o desee saber que mascotas han encontrado otros usuarios.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos por medio de red.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Qué mostrará el sistema cuando no encuentre ninguna mascota con las especificaciones del usuario.
  + Qué mostrará el sistema cuando se presente algún error en la base de datos.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Caso de uso Consulta de Mascotas Perdidas o Encontradas:

Página principal SoutPoint



Usuario

Sistema

Casos de uso

# 13 Consulta de Servicios de Adopcion de Mascotas

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios centros de adopción cercanas a su ubicación.
  + Ámbito o Alcance: Centros de Adopción cercanas a la ubicación del usuario.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Debe haber por lo menos un servicio de adopción registrado en el sistema. La consulta debe hacerse desde un usuario registrado. El usuario debe saber su ubicación.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informará del centro o centros de adopción de mascotas más cercana(s) a su ubicación.
  + Condición de Fallo Final: El usuario no logrará obtener información de centros de adopción cercanos a su ubicación. Posiblemente haya un cierre de cuenta de usuario debido a que no posee ninguna mascota.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar servicios de adopción de mascotas.
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. Se lanza la consulta de centros de adopción de mascotas más cercanas al usuario.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de usuarios que poseen el servicio de veterinaria.
  3. El sistema devuelve el resultado con las veterinarias más cercanas al usuario.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Máxima Prioridad.
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 5 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee saber que centros de adopción se encuentran ubicados cerca de él.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos por medio de red.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Qué mostrará el sistema cuando no encuentre ningún servicio de adopción de mascotas.
  + Qué mostrará el sistema cuando se presente algún error en la base de datos.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Caso de uso Consulta de Servicios de Adopción de Mascotas:

Página principal SoutPoint



Usuario

Sistema

Casos de uso

# 14 Consulta de Fundaciones

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios fundaciones cercanas a su ubicación.
  + Ámbito o Alcance: Fundaciones cercanas a la ubicación del usuario.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Debe haber por lo menos una fundación registrada. La consulta debe hacerse desde un usuario registrado. El usuario debe saber su ubicación.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informará de la(s) fundación(es) más cercana(s) a su ubicación.
  + Condición de Fallo Final: El usuario no logrará obtener información de fundaciones más cercanas a su ubicación.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar la(s) fundación (nes).
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. Se lanza la consulta de fundaciones más cercanas al usuario.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de usuarios que poseen el servicio de fundaciones.
  3. El sistema devuelve el resultado con las fundaciones más cercanas al usuario.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Máxima Prioridad.
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 5 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee saber que fundaciones se encuentran cerca de él.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos por medio de red.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Qué mostrará el sistema cuando no encuentre ninguna fundación cercana.
  + Qué mostrará el sistema cuando se presente algún error en la base de datos.
* **Actualizaciones:**
  1. Due Date: Version 0.2

Caso de uso Consulta de Fundaciones:

Página principal SoutPoint



Usuario

Sistema

Casos de uso

# 15 Recordatorios

* **Información de las características:**
  + Objetivo de contexto: Dar recordatorios al usuario sobre fechas importantes para su mascota como lo son fechas de cumpleaños o de vacunación.
  + Ámbito o alcance: que el usuario pueda recibir recordatorios de las fechas importantes de sus mascotas.
  + Nivel: Tarea secundaria.
  + Precondiciones: el usuario debe estar *loggeado* con su cuenta y debe tener al menos una mascota con una fecha de vacunación y de cumpleaños.
  + Condición de éxito final: Se le da el recordatorio al usuario de su mascota si se encuentra en una fecha para que se dé tal recordatorio.
  + Condición de fallo final: No se le da el recordatorio nunca o se da en una fecha errónea.
  + Disparador: Ingreso a la red social.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El usuario se conecta a la red social SnoutPoint.
  2. El sistema toma los datos de las mascotas del usuario.
  3. El sistema revisa si la fecha actual coincide con la fecha de vacunación de la mascota o el cumpleaños de la misma.
  4. El sistema arroja un aviso donde le muestra al usuario sus recordatorios para cada una de sus mascotas si las hay.
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: media.
  + Objetivo del rendimiento: Mostrar el recordatorio en menos de 30 segundos después de haber entrado al sistema.
  + Frecuencia: Baja: Cada que una mascota tenga fecha de vacunación o cumpleaños
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: Simplex, el recordatorio se dispara automáticamente y el sistema comunica el recordatorio al usuario, pero el usuario no replica al sistema.
  + Actores secundarios: N/A.
  + Canal con los actores secundarios: N/A
* **Problemas que puedan presentarse** 
  + Caída de la red mientras se buscaba la información de la mascota.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Casos de uso

# 16 Consulta de tiendas de mascotas

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios de las diferentes tiendas de mascotas y sus productos.
  + Ámbito o Alcance: que el usuario pueda ver todas las tiendas que hay dentro del sistema para comprar diversos productos en cada tienda.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Debe haber por lo menos una tienda(s) registrada(s). La consulta debe hacerse desde un usuario registrado.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informarán de todas las tiendas para mascotas con sus respectivas direcciones y un catálogo de productos de las mismas
  + Condición de Fallo Final: El usuario no encuentra ninguna tienda dentro del sistema aun cuando hay al menos una.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar la(s) tienda(s).
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. Se lanza la consulta de tiendas de mascotas.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de usuarios que poseen el servicio de tiendas para mascotas.
  3. El sistema devuelve el resultado con una lista de tiendas registradas con su respectiva dirección.
  4. El usuario puede remitirse al perfil de la tienda que prefiera para buscar más información.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Alta
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 10 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee saber que tiendas hay dentro del sistema.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos entre el usuario y el sistema.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Que no hayan tiendas registradas al momento de realizar la consulta.
  + Caída de la red mientras se hacia la consulta de las tiendas.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Casos de uso

# 17 Control de cuentas

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Avisar al usuario pasado un periodo de tiempo que debe agregar una mascota o servicio se cerrará su cuenta. Pasado el periodo, se elimina la cuenta.
  + Ámbito o Alcance: Que el sistema borre las cuentas de los usuarios que no están relacionados con mascotas.
  + Nivel: Tarea secundaria
  + Precondiciones: La cuenta de usuario no posee servicios ni mascotas asociadas. Hay dos valores que delimitan el número de días que se puede estar sin haber agregado mascotas o servicios y la eliminación de la cuenta.
  + Condición de Éxito Final: Se le notifica al usuario el tiempo que tiene para agregar una mascota o servicio. Una vez pasado el tiempo y no ha configurado ni mascotas ni servicios, se borra la cuenta.
  + Condición de Fallo Final: La cuenta del usuario permanece en el sistema aun cuando no posee servicios o mascotas asociadas.
  + Actor Principal: Sistema.
  + Disparador: Contador interno de días sin haber agregado mascotas o servicios.
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. El sistema revisa el contador de días sin haber agregado mascotas o servicios y evalúa su valor.
  2. El sistema compara el contador con un primer valor definido, se le avisa al usuario que tiene un determinado número de días para agregar una mascota o servicio para continuar dentro del sistema.
  3. El sistema vuelve a evaluar el contador con el segundo valor definido y da aviso de la eliminación de la cuenta.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Baja
  + Objetivo del Rendimiento: Poder detectar todos los usuarios sin servicios o mascotas asociadas.
  + Frecuencia: Baja. Dado que se asume que los que ingresan a la red social están relacionados con el mundo de las mascotas.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Simplex, el sistema comunica al usuario que debe asociar al menos una mascota o servicio a su cuenta.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Que el usuario haya intentado agregar una mascota en una fecha límite.
  + Caída de la red mientras asociaba una mascota o servicio en una fecha límite y repercuta en el cierre de su cuenta.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Casos de uso

# 18 Comentarios

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Permitir al usuario dejar comentarios a las diferentes publicaciones y perfiles de otros usuarios, mascotas y servicios.
  + Ámbito o Alcance: Que el usuario pueda agregar comentarios a las publicaciones y perfiles de otros usuarios, mascotas y servicios o responder otros comentarios agregando los propios.
  + Nivel: Tarea secundaria
  + Precondiciones: El usuario debe estar registrado dentro del sistema.
  + Condición de Éxito Final: El usuario deja su comentario en la publicación de otro usuario o responde uno propio, avisándole al otro usuario de tal comentario para que lo revise.
  + Condición de Fallo Final: El comentario no queda guardado y por lo tanto el receptor jamás recibe la información.
  + Actor Principal: Usuario emisor.
  + Disparador: Botón de comentar una vez escrito el comentario dentro de la publicación.
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. El usuario emisor encuentra una publicación a la cual hará un comentario.
  2. El sistema despliega un campo de texto donde pueda agregar su comentario.
  3. El usuario da en el boton de comentar.
  4. El sistema guarda el comentario dentro de la publicación.
  5. El sistema avisa el usuario receptor que se le ha realizado un comentario en su publicacion o la de su mascota o servicio.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Baja
  + Objetivo del Rendimiento: Generar aviso al usuario receptor en menos de 1 minuto.
  + Frecuencia: Alta. Dado que los usuarios pueden realizar frecuentemente comentarios a las publicaciones.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, un usuario genera comentarios en las publicaciones de otros y el otro puede responderle.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Caída de la red mientras se subía el comentario al servidor y no se guarde.
  + Caída de red mientras se realizaba el aviso al receptor del comentario y que no reciba la notificación del comentario del emisor.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Casos de uso

# 19 Control de cuentas

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Avisar al usuario pasado un periodo de tiempo que debe agregar una mascota o servicio se cerrará su cuenta. Pasado el periodo, se elimina la cuenta.
  + Ámbito o Alcance: Que el sistema borre las cuentas de los usuarios que no están relacionados con mascotas.
  + Nivel: Tarea secundaria
  + Precondiciones: La cuenta de usuario no posee servicios ni mascotas asociadas. Hay dos valores que delimitan el número de días que se puede estar sin haber agregado mascotas o servicios y la eliminación de la cuenta.
  + Condición de Éxito Final: Se le notifica al usuario el tiempo que tiene para agregar una mascota o servicio. Una vez pasado el tiempo y no ha configurado ni mascotas ni servicios, se borra la cuenta.
  + Condición de Fallo Final: La cuenta del usuario permanece en el sistema aun cuando no posee servicios o mascotas asociadas.
  + Actor Principal: Sistema.
  + Disparador: Contador interno de días sin haber agregado mascotas o servicios.
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. El sistema revisa el contador de días sin haber agregado mascotas o servicios y evalúa su valor.
  2. El sistema compara el contador con un primer valor definido, se le avisa al usuario que tiene un determinado número de días para agregar una mascota o servicio para continuar dentro del sistema.
  3. El sistema vuelve a evaluar el contador con el segundo valor definido y da aviso de la eliminación de la cuenta.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Baja
  + Objetivo del Rendimiento: Poder detectar todos los usuarios sin servicios o mascotas asociadas.
  + Frecuencia: Baja. Dado que se asume que los que ingresan a la red social están relacionados con el mundo de las mascotas.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Simplex, el sistema comunica al usuario que debe asociar al menos una mascota o servicio a su cuenta.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Que el usuario haya intentado agregar una mascota en una fecha límite.
  + Caída de la red mientras asociaba una mascota o servicio en una fecha límite y repercuta en el cierre de su cuenta.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Casos de uso

# 20 Comentarios

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Permitir al usuario dejar comentarios a las diferentes publicaciones y perfiles de otros usuarios, mascotas y servicios.
  + Ámbito o Alcance: Que el usuario pueda agregar comentarios a las publicaciones y perfiles de otros usuarios, mascotas y servicios o responder otros comentarios agregando los propios.
  + Nivel: Tarea secundaria
  + Precondiciones: El usuario debe estar registrado dentro del sistema.
  + Condición de Éxito Final: El usuario deja su comentario en la publicación de otro usuario o responde uno propio, avisándole al otro usuario de tal comentario para que lo revise.
  + Condición de Fallo Final: El comentario no queda guardado y por lo tanto el receptor jamás recibe la información.
  + Actor Principal: Usuario emisor.
  + Disparador: Botón de comentar una vez escrito el comentario dentro de la publicación.
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. El usuario emisor encuentra una publicación a la cual hará un comentario.
  2. El sistema despliega un campo de texto donde pueda agregar su comentario.
  3. El usuario da en el boton de comentar.
  4. El sistema guarda el comentario dentro de la publicación.
  5. El sistema avisa el usuario receptor que se le ha realizado un comentario en su publicacion o la de su mascota o servicio.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Baja
  + Objetivo del Rendimiento: Generar aviso al usuario receptor en menos de 1 minuto.
  + Frecuencia: Alta. Dado que los usuarios pueden realizar frecuentemente comentarios a las publicaciones.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, un usuario genera comentarios en las publicaciones de otros y el otro puede responderle.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Caída de la red mientras se subía el comentario al servidor y no se guarde.
  + Caída de red mientras se realizaba el aviso al receptor del comentario y que no reciba la notificación del comentario del emisor.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Casos de uso

# 21. Notificaciones

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente sea notificado cuando haya mandado una solicitud de amistad y esta solicitud haya sido aceptada. También cuando el usuario haya hecho una publicación anteriormente y otro usuario haya dejado un comentario.
* Ámbito o Alcance: Que el cliente este informado con la información actual de la interacción que tienen sus amigos con el.
* Nivel: Tarea secundaria
* Precondiciones: tener una cuenta registrada.
* Condición de éxito final: Lograr que la notificación llegue de manera inmediata y correcta.
* Condición de fallo final: Que la notificación demore mucho tiempo en llegar o que no llegue.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: El evento que se indica en la notificación.
* **Escenario de éxito**
  1. Entrar al perfil del usuario
  2. En caso que tenga una notificación vera un aviso que le diga que tiene una.
  3. Abre la notificación.
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: La notificación deberá ser enviada en menos de 10 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario sea aceptado como amigo o de las veces que le comenten algunas publicaciones.
* Casos de Uso Subordinados: N/A.
* Canal con el Actor Principal: Simplex, el sistema comunica al usuario todas las notificaciones que este tiene.
* Actores secundarios: N/A
* Canal con los Actores Secundarios: N/A
* **Problemas que Pueda Presentarse** 
  + Caída de la red mientas se enviaba la notificación.
* **Actualizaciones:**
  + Due Date: Version 0.2

Caso de uso de Notificaciones



Sistema

Usuario