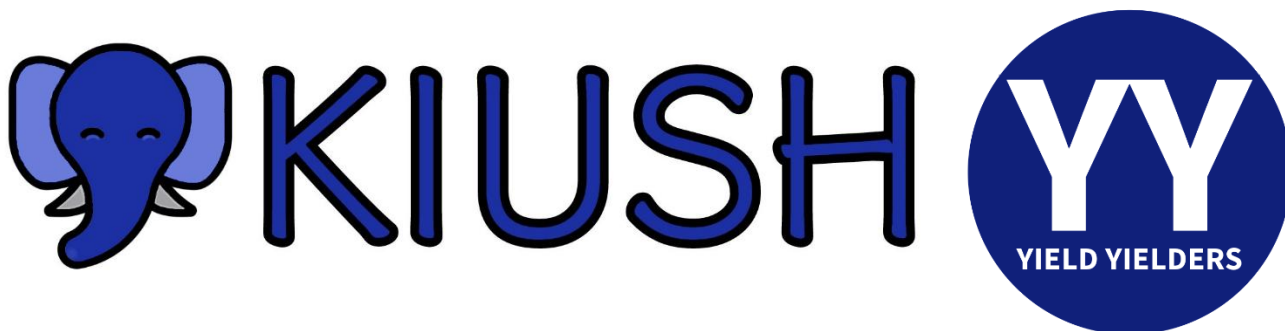


# Caso de Uso 16 Modificar preinscripto

KIUSH

Bahamonde Yohana, Gleadell Carla  
Yield Yields





## Tabla de contenido

<b>Descripción.....</b>	<b>3</b>
<b>Actores del CU .....</b>	<b>3</b>
<b>Precondiciones .....</b>	<b>3</b>
<b>Flujo de Eventos Normal.....</b>	<b>3</b>
<b>Postcondiciones.....</b>	<b>4</b>
<b>Flujo de Eventos Alternativo.....</b>	<b>4</b>
<b>Diagramas Asociados.....</b>	<b>4</b>
<i>Diagrama de Casos de Uso.....</i>	<i>4</i>
<i>Diagrama de Secuencia.....</i>	<i>5</i>
<i>Diagrama de Colaboración.....</i>	<i>5</i>
<i>Diagrama de Estados .....</i>	<i>6</i>

# Caso de Uso 16 Modificar preinscripto

## Descripción

Lo inicia el usuario administrativo, consiste en cambiar campos en el registro de algún inscripto, así como datos cargados erróneamente o para cambiar el estado (preinscripto - inscripto)

## Actores del CU

Usuario administrativo y Encargado/a/e de gestión de cursos

## Precondiciones

Precondición 1: el usuario administrativo debe iniciar sesión con un correo de Gmail valido, y que se encuentre en la base de datos del sistema con el rol y permisos necesarios para la modificación de un preinscripto.

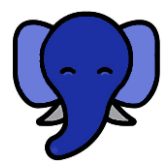
Precondición 2: Tener al menos un curso que esté o haya estado habilitado para poder cargar preinscriptos

Precondición 3: Buscar el curso al cual se encuentra preinscripto el interesado y que se encuentre en la base de datos.

Precondición 4: una vez que se encuentra el curso, buscar al inscripto del cual se desea modificar sus datos con su numero de DNI o nombre y apellido y que se encuentre en la base de datos.

## Flujo de Eventos Normal

1. El usuario administrativo selecciona los datos del preinscripto que busco y selecciona "modificar" en la PantallaPrincipalAdmin
2. La PantallaPrincipalAdmin envía esto a la InterfazUsuario y la InterfazUsuario al ManejadorPreinscriptos
3. El ManejadorPreinscriptos solicita a la BDKIUSH los datos de este preinscripto
4. La BD devuelve los datos al ManejadorPreinscriptos
5. El ManejadorPreinscripto solicita a la InterfazUsuario desplegar la PantallaCargarPreinscripto, y la InterfazUsuario a la PantallaCargarPreinscripto
6. Se despliega la PantallaCargarPreinscripto con los datos actuales de este preinscripto
7. El usuario administrativo modificar los usuarios que desea actualizar en la PantallaCargarPreinscripto
8. El usuario selección "guardar"
9. La PantallaCargarPreinscripto envía los datos a la InterfazUsuario
10. La InterfazUsuario envía los datos al ManejadorPreinscripto
11. El ManejadorPreinscripto solicita actualizar los datos a la BDKIUSH
12. La BDKIUSH actualiza los datos exitosamente
13. El ManejadorPreinscripto despliega el mensaje "guardado exitosamente" en la InterfazUsuario
14. La InterfazUsuario despliega el mensaje "guardado exitosamente" en la PantallaCargarPreinscripto.



## Postcondiciones

En caso de que cambie solo datos del preinscripto solo se actualizarán los cambios en la base de datos.

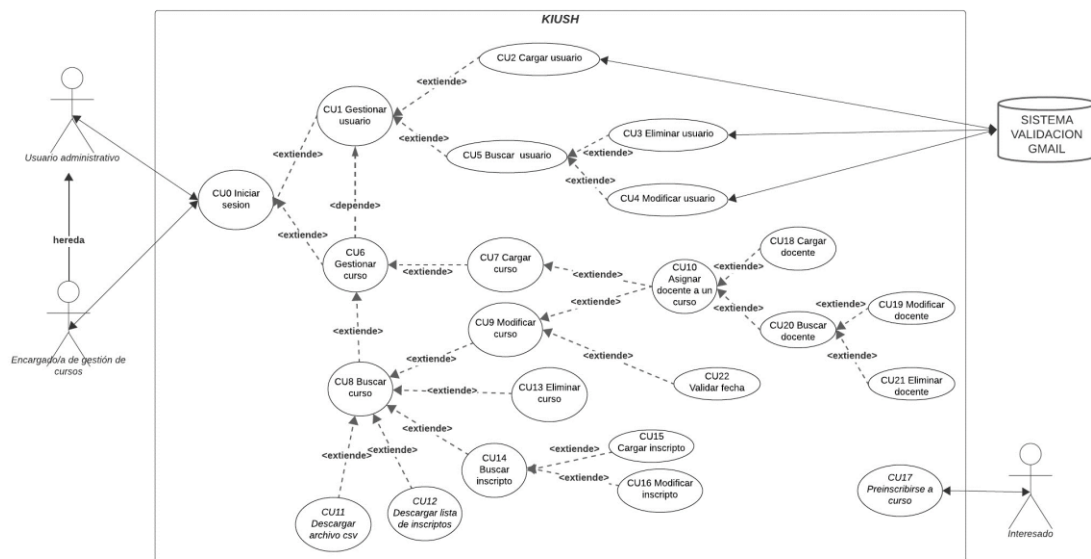
En caso de que cambie el estado de preinscripto a inscripto no hay postcondiciones inmediatas, pero cuando el usuario administrativo quiera generar un Excel con los inscritos solo aparecerán aquellos que estén en estado de inscripto.

## Flujo de Eventos Alternativo

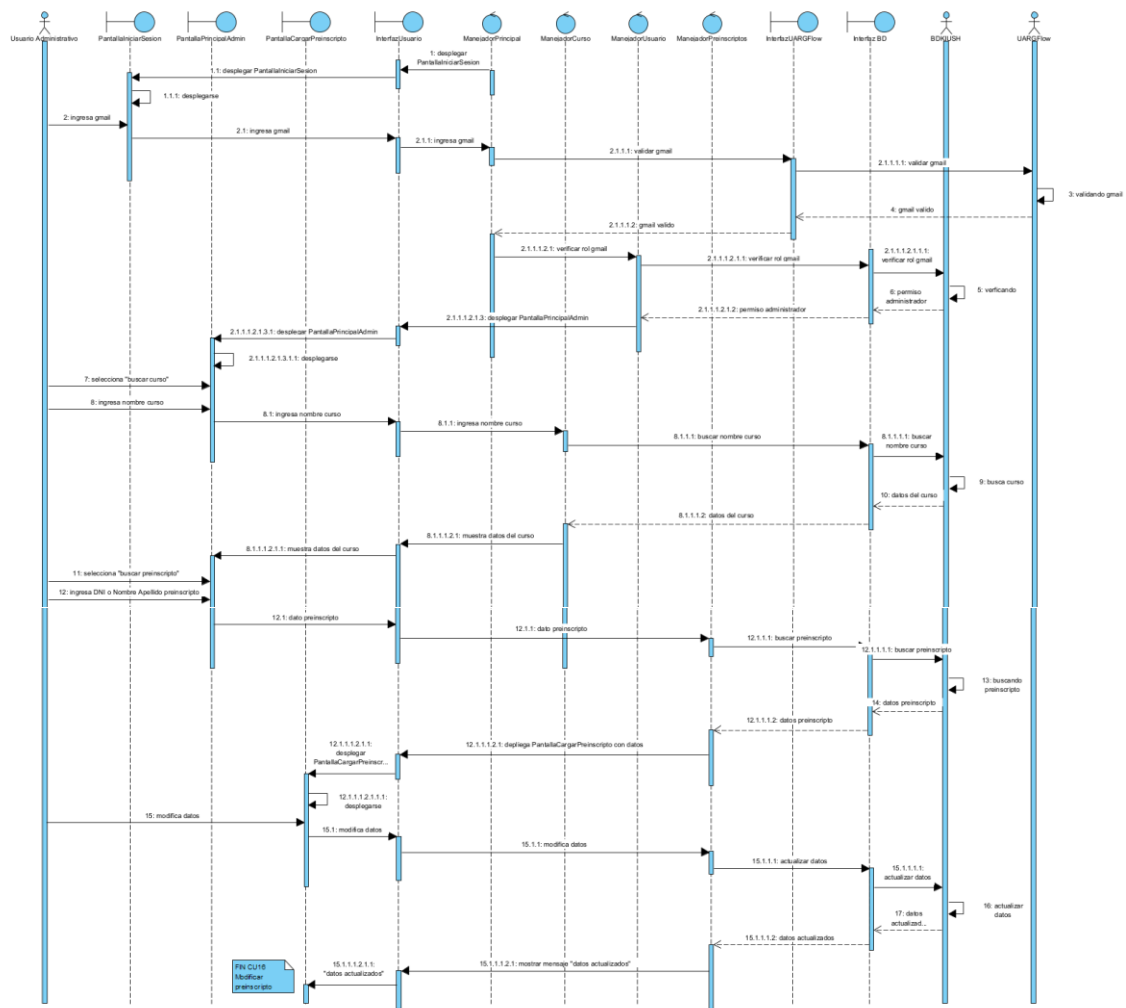
- En caso de que no se encuentre el preinscripto en el curso que se esta buscando se mostrara la opción de “cargar preinscripto” para añadir uno nuevo ya que el que se busca no existe en la base de datos.
- En caso de que se carguen datos erróneos o no compatibles con el tipo de variable de dichos datos se mostrara un mensaje de error.

## Diagramas Asociados

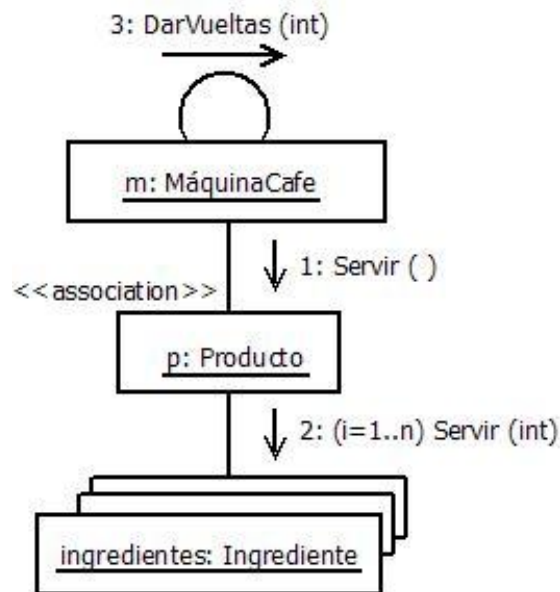
### Diagrama de Casos de Uso



## Diagrama de Colaboración



## Diagrama de Colaboración



## Diagrama de Estados

[Un estado es una condición durante la vida de un objeto, de forma que cuando dicha condición se satisface se lleva a cabo alguna acción o se espera por un evento. El estado de un objeto se puede caracterizar por el valor de uno o varios de los atributos de su clase, además, el estado de un objeto también se puede caracterizar por la existencia de un enlace con otro objeto.

El diagrama de estados engloba todos los mensajes que un objeto puede enviar o recibir, en otras palabras es un escenario que representa un camino dentro de un diagrama.

Como característica de estos diagramas siempre cuentan con dos estados especiales, el inicial y el final, con la particularidad que este diagrama puede tener solo un estado inicial pero varios estados finales. Una transición entre estados representa un cambio de un estado origen a un estado sucesor destino que podría ser el mismo que el estado origen, dicho cambio de estado puede estar aparejado con alguna acción. Además las acciones se asocian a las transiciones y se consideran que ocurre de forma rápida e ininterrumpible.]

