**Diseño e implementación – LPRS**

**Descripción de implementación de Requerimientos Funcionales.**

1. **Creación de usuario**

Pedirle al usuario un Nombre de usuario y contraseña (String Usuario, String contraseña)

Pedirle al usuario el tipo de usuario que quiere crear (Estudiante o Profesor)

Utilizar el método estático de Usuario.crearUsuario() para crear dicho usuario

Caso 1: Usuario no repetido:

* Agregar al HashMap estático de la clase Usuario usando Usuario.agregarUsuario(Usuario).
* Guardar usando el método estático PersistenciaUsuario.salvarUsuario()
* Mandar mensaje de confirmación para notificar la finalización del proceso.

Caso 2: Usuario repetido:

* Utilizar una excepción para notificar al usuario del usuario repetido y pedir la creación de otro usuario.
* Intentar la creación de usuario de nuevo.

1. **Autenticación de usuario (Inicio de sesión)**

En caso de que se inicie una nueva instancia de la aplicación, cargar los usuarios a partir de la persistencia los usuarios anteriormente creados (Persistencia.cargarUsuario())

Pedir el usuario y la contraseña al usuario por medio de la consola.

Usar el método estático Usuario.iniciarSesion(String Usuario, String Contrasenia) para verificar la existencia del usuario y que la contraseña sea válida.

Caso 1: Usuario no encontrado en el sistema

* Utilizar una excepción notificando al usuario que el nombre de usuario ingresado no se ha encontrado en el sistema
* Dar la opción de reintentar

Caso 2: Usuario encontrado, contraseña incorrecta:

* Utilizar una excepción notificando al usuario que la contraseña ingresada no se ha encontrado en el sistema
* Dar la opción de reintentar

Caso 3: Usuario encontrado, contraseña correcta:

* Enviar un mensaje de confirmación al usuario de un inicio de sesión correcto.
* Asignar la consola que corresponde al tipo de usuario

1. **Creación de un learning path por parte de un profesor**

Hacer autenticación de usuario dado un usuario y contraseña (Requerimiento 2)

Verificar el tipo de usuario sea profesor, si lo es, mostrar la consola de profesor.

Pedirle al profesor el título, descripción, Nivel de dificultad, y un numero no determinado de objetivos

Usar profesor.crearLearningPath(titulo, descripcion, nivelDificultad,objetivos)

Enviar un mensaje de confirmación al usuario sobre la creación exitosa del nuevo learning path junto con su ID asignado.

1. **Crear y agregar actividades a un Learning Path.**

Hacer autenticación de usuario dado un usuario y contraseña (Requerimiento 2)

Verificar el tipo de usuario sea profesor, si lo es, mostrar la consola de profesor.

Mostrar los learning paths creados por el profesor y seleccionar un learning path (Si no se ha creado, se hace en el requerimiento 2)

Se le pide al usuario el tipo de actividad que desea realizar (Recurso Educativo, Quiz, Examen, Encuesta o Tarea)

Se le pide el titulo de la actividad

Con el Learning Path seleccionado, se usa add.Actividad

LISTA:

1. Crear y agregar actividades a un learning path
2. Edición de un learning path
3. Calificación de una actividad
4. Clonar un learning path
5. Reseñar y calificar una actividad como profesor
6. Consultar el avance de un estudiante dentro del learning path
7. Inscripción a un learning path
8. Reseñar y calificar una actividad como estudiante
9. Visualización de avances por parte de estudiante
10. Revisar un recurso educativo
11. Realizar una tarea
12. Realizar un quiz
13. Realizar un examen
14. Completar una encuesta