**Caso de uso**

**Objetivo**

Se busca con la realización de esta actividad exponer de la manera más clara y concisa uno de los escenarios que hemos planteado, tratando de representar de una buena manera el caso de uso esperado de esta parte específica del proyecto. Se trabajo en este al ser considerado por nosotros como una tarea principal del trabajo y se espera lograr ejemplificar de mejor manera con ayuda del *wireframe* y que vayan de la mano la información expresada en la siguiente tabla y la representación gráfica de dicha información.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CU-01** | **Aceptar sugerencias de actividades** | | |
| **Versión** | 1.0 (29-03-2019) | | |
| **Precondición** | El usuario necesita estar registrado en la aplicación, debe haber iniciado sesión y debe haber incluido información personal sobre sus gustos. | | |
| **Descripción** | El sistema deberá comportarse como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario haya completado, su registro, acceso al sistema e ingreso de sus preferencias. | | |
| **Secuencia normal** | **Paso** | **Acción** | |
| **1** | El usuario ingresa sus gustos y preferencias al sistema, además de una sincronización con su Facebook personal de manera opcional. | |
| **2** | El sistema enviá una notificación con una sugerencia de actividad al usuario, convenida mediante el análisis de sus preferencias y gustos, así como su ubicación. | |
| **3** | El usuario presiona la notificación recibida y accede a la pantalla principal de la aplicación. | |
| **4** | El sistema enlista las actividades sugeridas al usuario, junto a ellas botones de aceptar, rechazar e información(?). | |
| **5** | El usuario presiona sobre la actividad que desee para conocer más información sobre ella. | |
| **6** | El sistema despliega descripción de la actividad como fecha, nombre, duración, ubicación y recompensa por completarla. | |
| **7** | El usuario presiona aceptar la actividad. | |
| **Postcondición** | El sistema agrega un recordatorio al calendario del usuario, así como cambia el estatus de la actividad a pendiente. | | |
| **Excepciones** | **Paso** | | **Acción** |
| **7** | | El usuario rechaza la actividad, por lo que el sistema pide una confirmación y una breve explicación de la razón del rechazo para conducir futuras recomendaciones. |
| **Comentarios** | El usuario recibe de 1 a 3 recomendaciones de actividades diariamente y puede decidir aceptarlas o rechazarlas lo que retro alimenta al sistema de que tipo de actividades no le gustan al usuario. | | |

**Conclusión**

En esta actividad se ejemplificó un caso de uso por medio de la representación en un Wireframe, el cual seleccionamos al ser uno de los escenarios importantes dentro de las actividades que se podrán realizar en este proyecto. El caso particularmente se enfocó a la parte de aceptación de las sugerencias de actividades, tal como decidimos nombrar al caso de uso. Se estableció un formato en tabla para tener una mejor representación de los elementos. Establecimos una precondición para luego pasar a la descripción del caso de suso, seguida de la secuencia que este deberá de seguir en este escenario. Proseguimos con una postcondición y añadimos una excepción presentada en este caso de uso específico. Para concluir se añadió un comentario relativo a dicho caso de uso.