

Proyecto: LA COMPAÑIA
Especificación de Requisitos Software
(Formato IEEE Std. 830-1998)

Miembros del equipo:

Youssef El Faqir El Rhazoui	Daniel Alfaro Miranda
Mingyang Chen	Ismail Azizi González
Adrian Martin Tiscar	Geraldyn Carrero
Luis Pozas Palomo	Mario Daniel Gallardo Cruzado

Control de cambios

Número de versión	Fecha	Autores	Descripción
0.9	22/10/2018	Luis Pozas	Comienzo SRS (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 3.2, CRC)
0.9	23/10/2018	Geraldyn Carrero	Redacción del apartado 2.1, 2.2, 2.3, 2.5 “Descripción general”. El apartado 3.3 y pantallas (Apéndice)
0.9	25/10/2018	Geraldyn Carrero Luis Pozas	Redacción del apartado 3.1, 3.5, 3.6 y 2.4.
0.9	27/10/2018	Luis Pozas	Actualización del DCU de gestión de catering y añadido caso de uso.
0.9	07/11/2018	Ismail Azizi	Corrección de los apartados 3.2.10, 4 y corregido el formato del apartado 4.
0.9	07/11/2018	Daniel Alfaro	Corrección de CU,s del apartado 3.2.1, 3.2.2 y actualización de CRC y pantallas.
1.0	08/11/2018	Geraldyn Carrero	Actualización pantallas.
1.1	21/11/2018	Luis Pozas	Añadido el Diagrama de Actividades UML actualización de pantallas de Gestión de Catering.
1.1	21/11/2018	Daniel Alfaro	Corrección del CU del apartado 3.2.2 y del diagrama de casos de uso.

			Adicción de CU,s en apartado 3.2.3 y 3.2.4 con sus pantallas y diagrama de actividades UML
1.1	22/11/2018	Geraldyn Carrero	Actualización de pantallas y casos de uso transporte.
1.2	12/12/2018	Geraldyn Carrero	Actualización de pantallas y caso de uso transporte. Mejoras en los apartados: 1.5, 3.1.3, 3.6. Apartados: 2.6, 3.4, 3.7
1.2	12/12/2018	Luis Pozas	Añadido CU de Gestión de Catering. Modificación de las CRC. Actualización 3.4.
1.2	12/12/2018	Mingyang Chen	Actualización Pantallas
1.2	16/12/2018	Daniel Alfaro	Añadidos documentos de pantallas.
1.2	19/12/2018	Ismail Azizi	Añadidos documentos de las pantallas y actualizado el DCU
1.2	20/12/2018	Luis Pozas Daniel Alfaro	Revisión de formato y reconstrucción del Índice.
1.2	05/02/2019	Daniel Alfaro	Arreglos de la revisión en subsistema.
1.3	27/03/2019	Daniel Alfaro	Cambios en caso de uso ResLug y

			añadida pantalla de menú PMenu.
1.3.1	28/03/2019	Youssef El Faqir	Añadidos casos de uso para ADP
1.3.2	30/03/2019	Youssef El Faqir	Añadidas nuevas pantallas para ADP
1.3.3	01/04/2019	Youssef El Faqir	Cambiado DCU de ADP
1.3.4	26/04/2019	Youssef El Faqir	Añadidos CU a ADP y CRC(PersonaEspectáculo)
1.3.5	29/04/2019	Youssef El Faqir	Añadidos 2's CU a ADP

Índice

1	Introducción	6
1.1	Propósito	6
1.2	Alcance	6
1.3	Definiciones, acrónimos y abreviaturas	6
1.4	Referencias	6
1.5	Organización del documento	6
2	Descripción general	7
2.1	Perspectiva del producto.....	7
2.2	Funciones del producto.....	7
2.3	Características del usuario	7
2.4	Restricciones	8
2.5	Supuestos y dependencias.....	8
2.6	Requisitos futuros	9
3	Requisitos específicos	9
3.1	Interfaces externos	9
3.1.1	Interfaces hardware.....	9
3.1.2	Interfaces software.....	9
3.1.3	Interfaces de Comunicación	9

3.2 Requisitos funcionales	10
3.2.1 Descripción del Caso de Uso SRES_CUResLug	10
3.2.2 Descripción del Caso de Uso SRES_CUAnulacion	12
3.2.3 Descripción del Caso de Uso SRES_CUNuevoLugar.....	15
3.2.4 Descripción del Caso de Uso SRES_CUMantLugares	16
3.2.5 Descripción del Caso de Uso OB_A	19
3.2.6 Descripción del Caso de Uso OB_M.....	21
3.2.7 Descripción del Caso de Uso SGRA1	23
3.2.8 Descripción del Caso de Uso SGRA2.....	24
3.2.9 Descripcion del Caso de Uso SGRA3.....	25
3.2.10 Descripción del Caso de Uso SGRA4.....	26
3.2.11 Descripción del Caso de Uso SGRA5.....	27
3.2.12 Descripción del Caso de Uso SGRA6.....	28
3.2.13 Descripción del Caso de Uso SGRA7.....	29
3.2.14 Descripción del Caso de Uso ADP1	32
3.2.15 Descripción del Caso de Uso ADP2.....	34
3.2.16 Descripción del Caso de Uso GC_PED	36
3.2.17 Descripción del Caso de Uso GC_PAP	38
3.2.18 Descripción del caso de uso GC_LCOM	40
3.2.19 Descripción del caso de uso GC_GPROD	41
3.2.20 Descripción del caso de uso GC_QUEJA	43

3.2.21	Descripción del Caso de Uso STRAN_NUE.....	46
3.2.22	Descripción del Caso de Uso STRAN_CON	49
3.2.23	Descripción del Caso de Uso STRAN_MOD	50
3.2.24	Descripción del Caso de Uso STRAN_ANU	52
3.2.25	Descripción del Caso de Uso BDV1.....	54
3.2.26	Descripción del Caso de Uso BDV2.....	55
3.2.27	Descripción del Caso de Uso PUB_CONT.....	57
3.2.28	Descripción del Caso de Uso PUB_GBD.....	59
3.3	Requisitos de rendimiento	61
3.4	Requisitos lógicos de la base de datos	61
3.5	Restricciones de diseño.....	62
3.6	Atributos del sistema software.....	62
3.7	Otros requisitos	62
4	Apéndices.....	63

1 Introducción

1.1 Propósito

La finalidad de este proyecto es crear un producto software para la gestión del mundo del espectáculo, y de esta forma proporcionar a las productoras de cine o teatro más eficacia, rapidez y facilidad.

1.2 Alcance

Con este documento queremos dar a conocer las funcionalidades, los requisitos y detalles de nuestro proyecto, para evitar problemas a la hora de la corrección de los errores.

La Compañía engloba la gestión de la vestimenta, el catering, los actores y películas, el transporte, los lugares de rodaje, además de la gestión de la publicidad y de los elementos audiovisuales.

La compañía pretende otorgar comodidad y facilidad a la hora de realizar la planificación y organización de la gestión de las producciones de cine o teatro. Además de incorporar un servicio de transporte y catering para los actores y productores.

Toda la información ofrecida por este documento favorece el entendimiento del cliente a la hora de saber cómo trabajar con el producto y conocer las limitaciones que puede tener.

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Las abreviaturas para cada subsistema son las siguientes:

- Gestión de lugares de reserva: SRES
- Gestión de catering: GC
- Gestión de actores y películas: ADP
- Gestión de vestimenta: BDV
- Gestión de publicidad: PUB
- Gestión de elementos audiovisuales: SGRA
- Gestión de las obras/películas: OB
- Gestión de transporte: STRAN

1.4 Referencias

Nos ayudará a ampliar nuestra visión sobre este dominio páginas como “MiceCathering”, encargados en la reserva de lugares y organización del catering de eventos, o “Espectalium” agencia de contratación de artistas y famosos para eventos y acciones de marketing.

1.5 Organización del documento

Este documento sigue la organización de las plantillas entregadas en la asignatura de Ingeniería de Software, mostraremos una descripción general del producto, sus requisitos de implementación y describiremos los distintos CU's de cada subsistema, incluyendo las DCU, los diagramas de actividad, pantallas y plantillas CRC de cada uno para dar una visión global al cliente, de lo que se le ofrece al elegir nuestro producto.

2 Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

El producto a implementar está integrado con otros productos de la empresa, tales como:

- De sistema: Mantenimiento de las plataformas de software de la empresa.
- Hardware: Dispositivos de hardware y redes necesarias para su buen funcionamiento.
- Software: Otros productos de la empresa que pueden ser: Contabilidad de la empresa, plataforma de venta de boletería para cine/teatro, entre otros.

Principalmente, los productos de software pueden ser opcionales de integración, ya que en algunos casos puede ser que a las empresas no les interese dicha integración (o no tengan estos otros productos) y decidan trabajar con estas plataformas de manera independiente.

2.2 Funciones del producto

Las funciones principales que el producto hace son:

Gestionar:

- Los actores y películas en las que se están participando.
- La información a presentar de cada obra/película.
- Los lugares de rodaje y actuación.
- El catering durante fechas de presentaciones.
- La vestimenta de los actores para las presentaciones.
- La publicidad y/o marketing

- Los elementos audiovisuales que se requieren para las obras (Banda sonora, luces, plataformas, accesorios, elementos digitales)
- El transporte para trasladar a los actores

2.3 Características del usuario

El producto va destinado a los siguientes usuarios: Productor, manager, publicista, actor.

Se requiere un nivel educativo de Educación Superior, y por tratarse de un producto destinado a artistas también se admite el nivel educativo de régimen especial (Que incluye Música, Danza, artes plásticas y diseño...).

La experiencia previa no es necesaria, aunque para productores y manager se recomienda por lo menos haber trabajado 3 años previamente en esta área. Para el caso de publicistas o actores no haría falta, ya que puede mostrarse como un producto nuevo que en sí, es una herramienta que facilita el trabajo diario.

Además, para los productos y manager se recomienda tener una especialización técnica en gestión de proyectos en una empresa, ya que esto facilita el llevar un orden adecuado para cada tarea que necesite hacer en el sistema.

2.4 Restricciones

Algunos aspectos que limitan el diseño son:

- Políticas y normas reguladoras, presupuesto:**
 - A cada actor se le solicitará aceptar las políticas de protección de datos de acuerdo al Reglamento Europeo de Protección de Datos 2016/579 para así resguardar su información personal en la base de datos.
- Limitaciones del Hardware:** Los equipos deben de requerir un mínimo de 4 GB de memoria RAM, tener como sistema operativo mínimo Windows 7, disco duro de 128GB y principalmente debe de estar conectado a internet. El servidor que gestione los datos debe de tener un mínimo 1 TB.
- Interfaces a otras aplicaciones:** El sistema debe de tener acceso a la base de datos para que el software pueda funcionar correctamente.
- Funciones de Auditoría:** Se tendrán en cuenta al menos dos tutorías durante el año para comprobar la legalidad de los productos implementados.
- Requisitos de lenguaje y entorno de desarrollo:** El lenguaje que vamos a utilizar es Java.
- Seguridad y consideraciones de robustez:** Se tendrá en cuenta las copias de seguridad semanales de la información, almacenada en RAID 1 (espejo) para tener duplicidad de todos los datos. Con esto se garantiza la robustez del producto.

2.5 Supuestos y dependencias

Cambios esperados:

- De acuerdo con la base de datos que se tenga, la cantidad de usuarios que accedan al sistema a la vez y los lugares físicos desde donde se pretenda acceder, es posible que posteriormente sea necesario implementar más hardware.
- Se espera que el software se vaya mejorando con el tiempo, con lo cual las versiones cambiarán.

Cambios imprevistos:

- Adaptar el producto a un nuevo sistema operativo que se instale en la empresa y en el momento que se diseñó el producto no existía.

2.6 Requisitos futuros

- Con versiones posteriores, es posible que se requieran más equipos para trabajar, a la vez que más personal para la empresa.

3 Requisitos específicos

3.1 Interfaces externos

3.1.1 Interfaces hardware

Las interfaces hardware que vamos a utilizar son una impresora de recibos, y un cajero para gestionar el dinero a la hora de realizar el pedido sobre la comida, también la impresora podrá utilizarse en otros subsistemas para imprimir algún billete, u otras informaciones destacadas.

3.1.2 Interfaces software

- Las interfaces software que utilizamos son la Base de Datos y el correo electrónico.
- Es posible que se requiera un software para llevar la contabilidad de la empresa, y por supuesto el Eclipse para hacer el desarrollo del producto en Java.

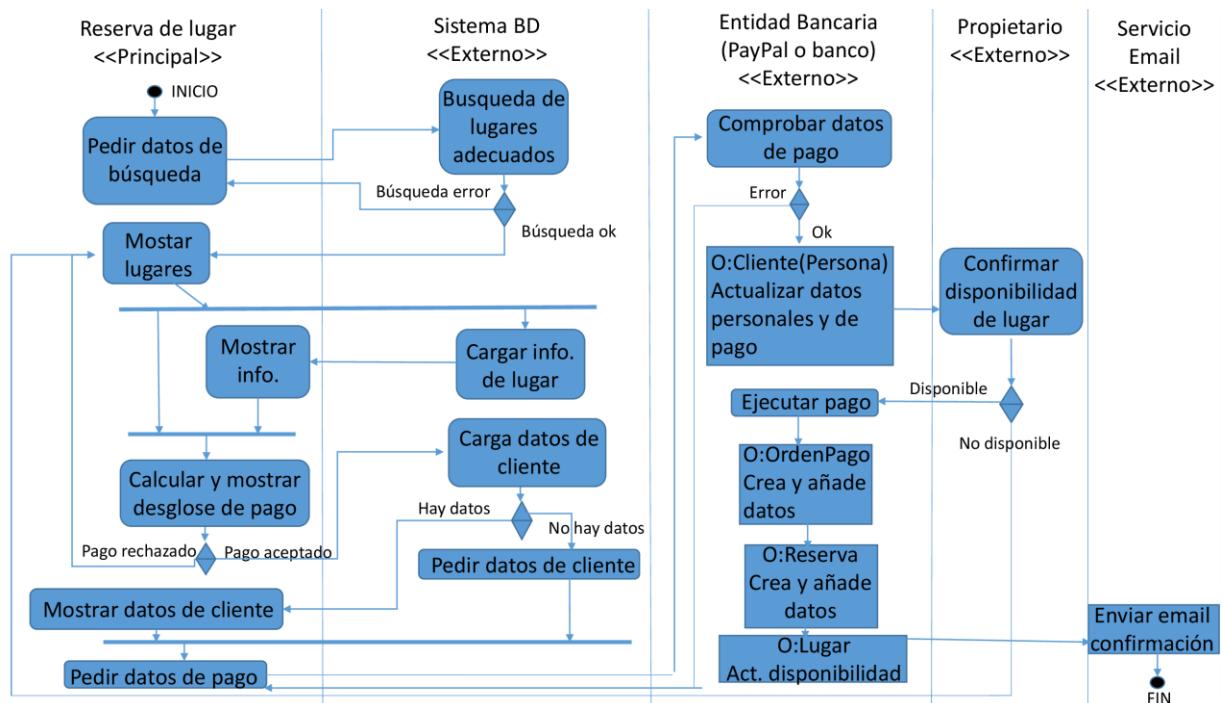
3.1.3 Interfaces de Comunicación

- El producto estará disponible en la web, las 24 horas del día, con acceso al sistema como invitado, como administrador o como gestor de alguna película/obra. Así desde cualquier lugar los productores y otros usuarios podrán realizar todas las gestiones necesarias.

3.2 Requisitos funcionales

3.1.4 Descripción del Caso de Uso SRES_ResLug

Diagrama de actividades UML:



Caso de uso: Reserva general del lugar



Daniel Alfaro

Identificador: SRES_ResLug

Objetivo en Contexto: El usuario escoge un lugar del listado y para cierta fecha se formaliza la reserva, pagando una señal, contabilizándose el pago futuro y enviando email con la confirmación.

Actor principal: Usuario (Manager, Director, Productor, Actor) y Propietario del lugar

Actores secundarios: Banco, PayPal, sistema email y sistema BD

Qué datos usa: (CRC's) Lugar, OrdenPago, ReservaLugar, Persona.

Precondiciones: Usuario está en la Página Listado de lugares (pantalla SRES_PLListLugares)

Postcondiciones:

Éxito: Reserva de lugar, pago de la señal o totalidad del pago y email de confirmación.

Fallo: Muestra error y vuelve a pedir datos o finaliza.

Flujo principal

1. El usuario introduce (ciudad) de búsqueda.
2. El usuario introduce rango de fechas para reserva (Calendario).
3. El usuario introduce el intervalo de dinero a invertir.

4. El sistema comprueba que la ciudad tiene lugares para reservar en la BD.
5. El sistema comprueba la coherencia de las fechas de reserva.
6. El sistema busca los lugares adecuados al criterio de búsqueda.
7. El sistema muestra una lista de las opciones disponibles.
8. El usuario opcionalmente visualiza información del lugar (pantalla SRES_PInformación) y su disponibilidad en el tiempo (desplegable Calendario)
9. El usuario selecciona el lugar a reservar.
10. El sistema redirige a la página de Formalizar reserva. (pantalla SRES_PFormalizar)
11. El usuario elige la modalidad de pago (pago fraccionado o completo) (Contratación).
12. El sistema muestra un resumen de los pagos por modalidad y de la operación (muestra división del valor del pago en varios meses o el total y las selecciones hasta el momento).
13. El usuario confirma su selección.
14. El sistema redirige a la página de Método de Pago (pantalla SRES_PMetPago)
15. El sistema busca si hay guardados datos personales del cliente (Nombre, DNI, dirección, teléfono) y los carga en la página.
16. El usuario completa los datos personales que faltan (Nombre, DNI, dirección, teléfono).
17. El usuario selecciona el método de pago (Tarjeta o PayPal).
18. El usuario introduce los datos de pago (iban, entidad bancaria, número de tarjeta, nombre y código de seguridad o correo si es por PayPal).
19. El usuario confirma el pago.
20. El sistema comprueba el formato y la correspondencia con la BD y que todos los datos fueron introducidos.
21. El sistema comprueba los datos de pago con el banco (Tarjeta) o con PayPal comunicándose con el servicio y enviándole los datos para su validación.
22. El sistema comprueba la disponibilidad de la reserva accediendo a la BD y viendo si el propietario del lugar asociado lo tiene disponible.
23. El sistema ejecuta el pago.
24. El sistema confirma la reserva al propietario por email.
25. El sistema confirma la reserva al usuario por email.
26. El sistema muestra la pantalla de éxito de reserva (pantalla SRES_PConfirmLugar).

Flujos secundarios

4.a

El sistema no reconoce la ciudad tecleada o no hay lugares para reservar en esa ciudad.
Se muestra una lista de alternativas similares.
Se espera nueva entrada, volviendo al paso 1.

5.a

El rango de fechas no tiene al menos un día o no son de intervalo creciente.
El sistema espera nueva entrada, volviendo al paso 2.

6.a

No se encuentran lugares para los filtros introducidos (ciudad, fecha, intervalo de dinero)
Se vuelve al paso 1, 2 o 3.

6.b

Se agota el tiempo de espera en la búsqueda de datos. Se vuelve al paso 1.

15.a

No hay datos personales introducidos previamente.
Se avanza al paso 16.

15.b

- Se agota el tiempo de espera en la búsqueda de datos. Se avanza al paso 16.
- 19.a
El usuario no confirma el pago.
Se vuelve al paso 18 conservando los datos introducidos.
- 20.a
Algún dato no fue introducido o el formato es erróneo al tipo de dato.
Se vuelve al paso 15, 16 o 18.
- 21.a
El banco o PayPal no da confirmación.
Se informa al usuario y se vuelve al paso 17.
- 21.b
Se agota el tiempo de espera para recibir respuesta del banco o de PayPal.
Se vuelve al paso 18 conservando los datos introducidos.
- 22.a
La reserva ya no está disponible en la BD.
Se vuelve al paso 7, manteniendo los datos del usuario.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 6 y el paso 7 el tiempo de espera no puede ser mayor de T1 (tiempo de búsqueda en BD).
 Entre el paso 7 y el paso 9 el tiempo de espera no puede ser mayor de T2 (tiempo de decisión del usuario).
 Entre el paso 19 y el paso 24 el tiempo de espera no puede ser mayor de T3 (tiempo de comprobación y ejecución de la reserva).

Usuario / email	X
Calendario	GUI
Contratación	GUI
Lugar	CRC
OrdenPago	CRC
Reserva	CRC
Persona	CRC
Banco	Interfaz con actor
PayPal	Interfaz con actor
Propietario	Interfaz con actor
Fecha	Dato
Ciudad	Dato

3.1.5 Descripción del Caso de Uso SRES_Anulacion

Caso de uso: Listado y anulación de una reserva

Daniel Alfaro

Identificador: SRES_Anulacion

Objetivo en Contexto: El usuario o administrador escoge una reserva del listado para su anulación.

Actor principal: Usuario (Manager, Director, Productor, Actor) o Administrador/Contable y Propietario del lugar.

Actores secundarios: Banco, sistema email y sistema BD

Qué datos usa: (CRC's) Lugar, OrdenPago, ReservaLugar, Persona.

Precondiciones: Usuario está en la Página Listado de reserva (pantalla SRES_PListReserva)

Postcondiciones:

Éxito: Anulación de la reserva y en el caso de Cliente contabilización del dinero y email de información.

Fallo: Muestra error y vuelve a pedir datos o finaliza.

Flujo principal

1. El sistema busca todas las reservas en el caso de Administrador o solo las propias en el caso de Cliente.
2. El sistema muestra el resultado de la búsqueda.
3. El usuario introduce (ciudad) de búsqueda.
4. El usuario introduce rango de fechas en el que se produjo la reserva (Calendario).
5. El usuario especifica si quiere que se busquen únicamente las reservas en curso.
6. El usuario puede opcionalmente introducir un Id de reserva específico.
7. El usuario Administrador puede opcionalmente seleccionar la búsqueda de reservas asociadas a cierto usuario Cliente.
8. El sistema comprueba que la ciudad aparece referenciada en la BD.
9. El sistema comprueba la coherencia de las fechas de reserva.
10. El sistema busca los lugares adecuados al criterio de búsqueda.
11. El sistema muestra una lista de las reservas filtradas.
12. El usuario opcionalmente visualiza información del lugar (pantalla SRES_PInfoReserva).
13. El usuario selecciona la reserva a anular.
14. El sistema redirige a la página de Anulación de reserva (pantalla SRES_PAAnulacion) en el caso de Cliente y en el caso de Administrador únicamente pregunta por confirmación.
 15. Administrador. El Administrador confirma la anulación.
 16. Administrador. El sistema marca como pendiente la contabilización del pago y finaliza con éxito (Se considera que el administrador anula reservas por causas excepcionales que requieren una contabilización específica).
15. El sistema calcula descontando el uso de la propiedad y el porcentaje por anulación la cantidad a reembolsar al Cliente.
16. El sistema muestra un resumen del cálculo anterior al Cliente.
17. El Cliente confirma la anulación.
18. El sistema informa al propietario de la anulación por medio del método de contacto guardado.
19. El sistema calcula el pago a realizar al propietario (Siendo el uso de la propiedad más el porcentaje por anulación, menos la comisión de la compañía).
20. El sistema ejecuta la devolución al Cliente a través del banco.
21. El sistema ejecuta la devolución al propietario a través del banco.
22. El sistema muestra la pantalla de éxito en la anulación (pantalla SRES_PConfirmAnul).
23. El sistema informa al usuario del éxito de la anulación por email.

Flujos secundarios

- 1.a
El sistema no encuentra ninguna reserva.
Se muestra el listado vacío esperando acción del usuario.
- 8.a
El sistema no reconoce la ciudad tecleada o no hay lugares con reservas en esa ciudad.
Se espera nueva entrada, volviendo al paso 2.
- 9.a
El rango de fechas no tiene al menos un día, no son de intervalo creciente o no hay reservas en ese intervalo.
El sistema espera nueva entrada, volviendo al paso 3.
- 10.a

No se encuentran lugares para los filtros introducidos
Se vuelve al paso 2, 3, 4, 5 o 6.

10.b

Se agota el tiempo de espera en la búsqueda de datos. Se vuelve al paso 5.

15 Administrador.a

El Administrador no confirma la anulación.
Se vuelve al paso 11.

17.a

El Cliente no confirma la anulación.
Se vuelve al paso 11.

20.a

Se agota el tiempo para ejecutar la devolución.
Se marca la tarea como pendiente y se avanza al paso 21.

21.a

Se agota el tiempo para ejecutar la devolución.
Se marca la tarea como pendiente y se avanza al paso 22.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 1 y 2 y el paso 10 y 11 el tiempo de espera no puede ser mayor de T1 (tiempo de búsqueda en BD).

Entre el paso 11 y el paso 13 el tiempo de espera no puede ser mayor de T2 (tiempo de decisión del usuario).

Entre el paso 19 y 20 y el paso 20 y 21 el tiempo de espera no puede ser mayor de T3 (confirmación de devolución).

Usuario	X
Calendario	GUI
Lugar	CRC
OrdenPago	CRC
Reserva	CRC
Persona	CRC
Banco	Interfaz con actor
Propietario	Interfaz con actor
Fecha	Dato
Ciudad	Dato

3.1.6 Descripción del Caso de Uso SRES_NuevoLugar

Caso de uso: Adición de un nuevo lugar



Daniel Alfaro

Identificador: SRES_NuevoLugar

Objetivo en Contexto: El administrador especifica los datos e imágenes de un lugar nuevo para reservas, se añaden los datos del nuevo propietario asociado o se crea uno nuevo y se guarda en la base de datos.

Actor principal: Administrador

Actores secundarios: Sistema BD

Qué datos usa: (CRC's) Lugar, Persona.

Precondiciones: Administrador está en la Página Adición de lugar (pantalla

SRES_PNuevoLugar)

Postcondiciones:

Éxito: Adición del nuevo lugar y posible nuevo propietario y su registro en la base de datos.

Fallo: Muestra error y vuelve a pedir datos o finaliza.

Flujo principal

1. El sistema carga los propietarios existentes de la BD.
2. El administrador introduce los datos del lugar (Nombre, dirección, descripción, ID, prestaciones).
 - 3.a. El administrador introduce los datos del propietario (Identificación, nombre, contacto).
 - 3.b. El administrador selecciona un propietario creado con anterioridad.
4. El administrador carga fotos asociadas al lugar.
5. El sistema comprueba el tamaño y numero de fotos cargadas
6. El sistema comprueba la validez de los datos del lugar.
7. El sistema comprueba la validez de los datos del propietario.
8. El sistema guarda el nuevo lugar en la base de datos.
9. El sistema muestra la confirmación de la operación.
10. El sistema redirige a la página Principal.

Flujos secundarios

1.a

El sistema no encuentra ningún propietario.

Se continua al paso 2.

5.a

Las fotos son de un tamaño excesivo o son demasiadas.

El sistema espera nueva entrada, volviendo al paso 4.

6.a

Faltan datos por introducir.

El sistema vuelve al paso 1 conservando los demás datos.

6.b

La dirección no existe.

El sistema vuelve al paso 1 conservando los demás datos.

6.c

El ID del lugar ya existe.

El sistema vuelve al paso 1 conservando los demás datos.

7.a

Faltan datos por introducir.

El sistema vuelve al paso 2.a conservando los demás datos.

7.b

El nuevo propietario ya existe.

El sistema vuelve al paso 2.a conservando los demás datos.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 1 y el paso 2 el tiempo de espera no puede ser mayor de T1 (tiempo de búsqueda en BD). Entre el paso 5 y el paso 9 el tiempo de espera no puede ser mayor de T2 (tiempo de comprobación y confirmación de la operación).

Administrador	X
Lugar	CRC
Persona	CRC
Propietario	Interfaz con actor

3.1.7 Descripción del Caso de Uso SRES_MantLugares

Caso de uso: Listado, modificación y borrado de lugares



Daniel Alfaro

Identificador: SRES_MantLugares

Objetivo en Contexto: El Administrador escoge un lugar del listado para modificarlo o borrarlo.

Actor principal: Administrador/Contable

Actores secundarios: Sistema BD

Qué datos usa: (CRC's) Lugar y Persona.

Precondiciones: Administrador está en la Página Listado de lugares modo administrador (pantalla SRES_PListLugaresAdmin)

Postcondiciones:

Éxito: Modificación y/o borrado de lugares registrados.

Fallo: Muestra error y vuelve a pedir datos o finaliza.

Flujo principal

1. El sistema busca todos los lugares de la BD.
2. El sistema carga los propietarios existentes de la BD.
3. El sistema muestra el resultado de la búsqueda.
4. El administrador introduce (ciudad) de búsqueda.
5. El administrador introduce el (nombre) del lugar.
6. El administrador introduce el (ID) asociado al lugar.
7. El administrador selecciona un (propietario) creado con anterioridad si existe.
8. El sistema comprueba que la (ciudad) aparece referenciada en la BD.
9. El sistema comprueba que el (nombre) está registrado en la BD.
10. El sistema comprueba que el (ID) corresponde a un lugar.
11. El sistema busca los lugares según los criterios de búsqueda.
12. El sistema muestra los resultados de la búsqueda.
- 13.a. El administrador es redirigido a la pantalla de modificación de lugar (pantalla SRES_PModLugar).
 - 13.a.1. El sistema busca los datos del lugar (Nombre, dirección, descripción, ID, prestaciones).
 - 13.a.2. El sistema muestra los datos del lugar.
 - 13.a.3. El administrador modifica los campos deseados.
 - 13.a.4. El administrador confirma la operación.

- 13.a.5. El sistema comprueba que los cambios son válidos.
- 13.a.6. El sistema modifica la BD de datos con los nuevos valores del lugar.
- 13.a.7. El sistema confirma la operación al administrador.
- 13.b. El administrador selecciona el lugar a borrar.
 - 13.b.1. El sistema pregunta por confirmación de operación.
 - 13.b.2. El administrador confirma el borrado del lugar.
 - 13.b.3. El sistema borra el lugar de la base de datos.
 - 13.b.4. El sistema muestra mensaje de confirmación.

Flujos secundarios

- 1.a
El sistema no encuentra ningún lugar.
Se avanza al punto 3 mostrando el listado vacío y esperando acción del administrador.
- 1.b
Se agota el tiempo de carga.
Se avanza al punto 3, se notifica al administrador y se espera acción.
- 2.a
El sistema no encuentra ningún propietario.
Se avanza al punto 3 mostrando el desplegable vacío y esperando acción del administrador.
- 2.b
Se agota el tiempo de carga.
Se avanza al punto 3, se notifica al administrador y se espera acción.
- 8.a
El sistema no reconoce la ciudad tecleada o no hay lugares en esa ciudad.
Se espera nueva entrada, volviendo al paso 3.
- 9.a
El sistema no reconoce el nombre como el de un lugar.
Se espera nueva entrada, volviendo al paso 5.
- 10.a
El sistema no encuentra el ID asociado a ningún lugar.
Se espera nueva entrada, volviendo al paso 6.
- 11.a
No se encuentran lugares para los filtros introducidos
Se vuelve al paso 4, 5, 6 o 7.
- 11.b
Se agota el tiempo de espera en la búsqueda de datos. Se vuelve al paso 7.
- 13.a.1.a
Se agota el tiempo de espera en la búsqueda de datos. Se vuelve al paso 12.
- 13.a.5.a
Los datos introducidos no son del tipo correcto o duplican los datos de otro lugar.
Se vuelve al paso 13.a.3 conservando los datos.
- 13.a.6.a

Se agota el tiempo para aplicar la modificación en la base de datos.

Se guardan los datos localmente para su posterior proceso y se avanza notificando al administrador.

13.b.1.a

El Administrador no confirma la anulación.

Se vuelve al paso 12.

13.a.5.a

Se agota el tiempo para borrar el lugar en la base de datos.

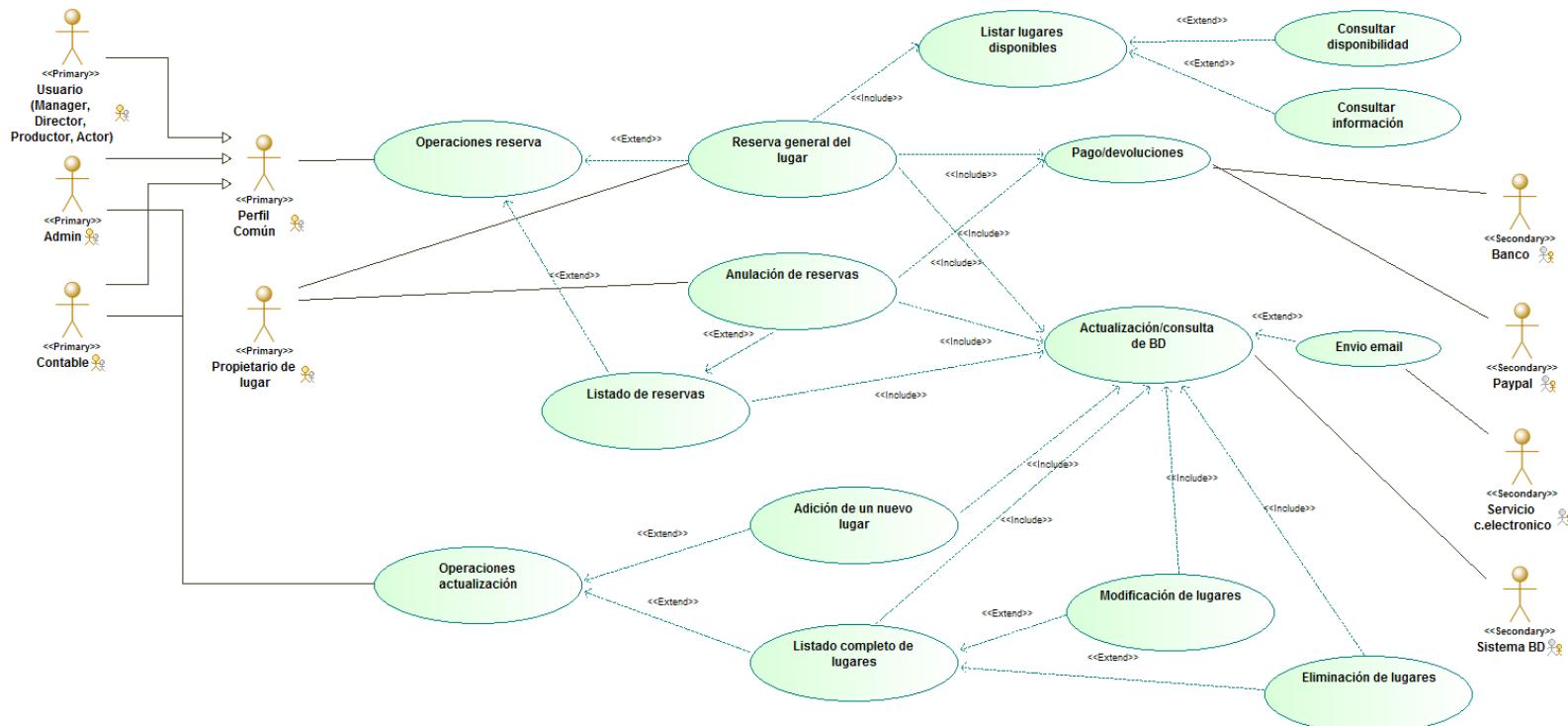
Se guardan los datos localmente para su posterior proceso y se avanza notificando al administrador.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 1 y 3, el paso 11 y 12 y el paso 13.a.1 y 13.a.2 el tiempo de espera no puede ser mayor de T1 (tiempo de búsqueda en BD).

Entre el paso 13.a.4 y 13.a.7 y el paso 13.b.2 y 13.b.4 el tiempo de espera no puede ser mayor de T2 (modificación en BD y confirmación de operación).

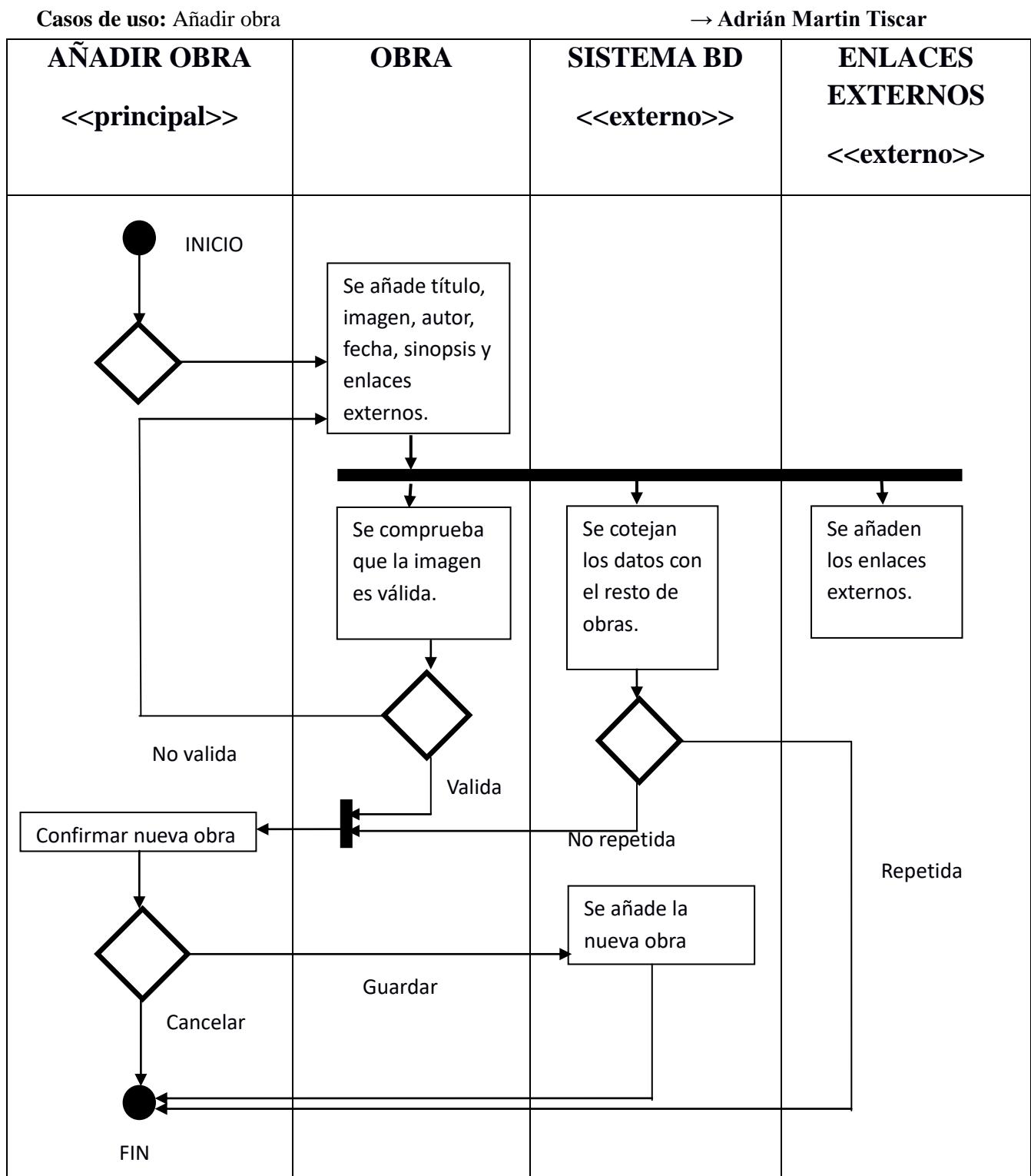
Administrador	X
Lugar	CRC
Propietario	CRC
Datos de lugar	Dato x5
Nombre	Dato
propietario	Dato
ID	Dato
Ciudad	Dato



3.1.8 Descripción del Caso de Uso OB_A

Diagrama de actividades UML:

Precondición: Administrador logeado, y haber seleccionado la opción de añadir obra.



Identificador: OB_A

Objetivo en Contexto: El administrador añadirá una nueva obra a la base de datos.

Actor principal: Un administrador

Actores secundarios: Base de datos de obras, Enlaces externos

Qué datos usa: Titulo, sinopsis, imagen fecha y autor de la obra (CRC) Obra.

Precondiciones: Administrador logeado, y haber seleccionado la opción de añadir obra.

Postcondiciones:

Éxito: Los datos son guardados.

Fallo: Finaliza la acción y se pierden los datos.

Flujo Principal

1. El sistema carga la ventana para editar/añadir obras.
2. El administrador introduce el título de la obra.
3. El administrador selecciona la imagen.
4. El sistema comprueba que la imagen es válida, comprobando que es un archivo de imagen.
5. El administrador introduce el autor de la obra.
6. El administrador introduce la fecha de la obra y comprueba que el dato sea de tipo int.
7. El administrador introduce la sinopsis de la obra.
8. El administrador elige añadir enlaces externos.
9. El administrador selecciona guardar los cambios.
10. El sistema coteja los datos introducidos (Titulo) con los ya existentes para evitar un duplicado y comprueba que los datos introducidos sean validos (que no sean de un tipo distinto al pedido).
11. El sistema guarda los datos y los añade a la base de datos.
12. El sistema cierra la ventana de edición.

Flujos secundarios.

- 1.2. El tiempo máximo de carga excede el tiempo máximo.

Entre los pasos 2 y 9 el administrador puede elegir cancelar la acción de añadir nueva obra con lo cual tras una confirmación del usuario a través de una ventana de confirmación la ventana se cerraría.

- 10.2. El sistema encuentra datos duplicados (Titulo) y cancela la creación de la nueva obra.

El sistema muestra un mensaje de error y se cierra la ventana de edición.

- 10.3. El tiempo máximo de verificación de los datos excede el tiempo máximo.

- 11.2. El tiempo máximo guardado de datos excede el tiempo máximo.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

El tiempo de espera del paso 1 no puede exceder el tiempo máximo de carga.

El tiempo de espera del paso 10 no puede exceder el tiempo máximo de comprobación de los datos con la base de datos.

El tiempo de espera del paso 11 no puede exceder el tiempo máximo de guardado.

3.1.9 Descripcion del Caso de Uso OB_M

Casos de uso: Modificar Obra

→ Adrián Martín Tiscar

Identificador: OB_M

Objetivo en Contexto: El administrador modificara una obra ya existente en la base de datos.

Actor principal: Un administrador

Actores secundarios: Base de datos de obras, Enlaces externos

Qué datos usa: Titulo, sinopsis, imagen fecha y autor de la obra (CRC) Obra.

Precondiciones: Administrador logeado, y estar en la pantalla de búsqueda de obras.

Postcondiciones:

Éxito: Los datos son guardados.

Fallo: Finaliza la acción y se pierden los cambios.

Flujo Principal

1. El administrador selecciona la obra a modificar del menú.
2. El sistema carga la ventana con la información de la obra(En esta ventana se consultan los datos de la obra seleccionada CU_OB_ConsultarObra(CU demasiado simple como para un desarrollo detallado)).
3. El administrador selecciona la opción de modificar esa obra.
4. El sistema carga la ventana de edición de obra.
5. El administrador modifica el título de la obra.
6. El administrador modifica la imagen de la obra.
7. El administrador modifica los datos de interés de la obra.
8. El administrador modifica la sinopsis de la obra.
9. El administrador modifica los enlaces externos de la obra.
10. El administrador selecciona guardar los cambios.
11. El sistema coteja que los datos modificados no coincidan con los de otras obras de la BD comparando con el título del resto de obras, además de comprobar que los datos introducidos son del tipo pedido.
12. El sistema guarda los datos y los modifica en la base de datos.
13. El sistema cierra la ventana de edición.

Flujos secundarios.

- 1.2.1 El administrador introduce en el motor de búsqueda la obra que deseé.
- 1.2.2 El administrador selecciona la obra.

- 2.2. El tiempo máximo de carga excede el tiempo máximo.

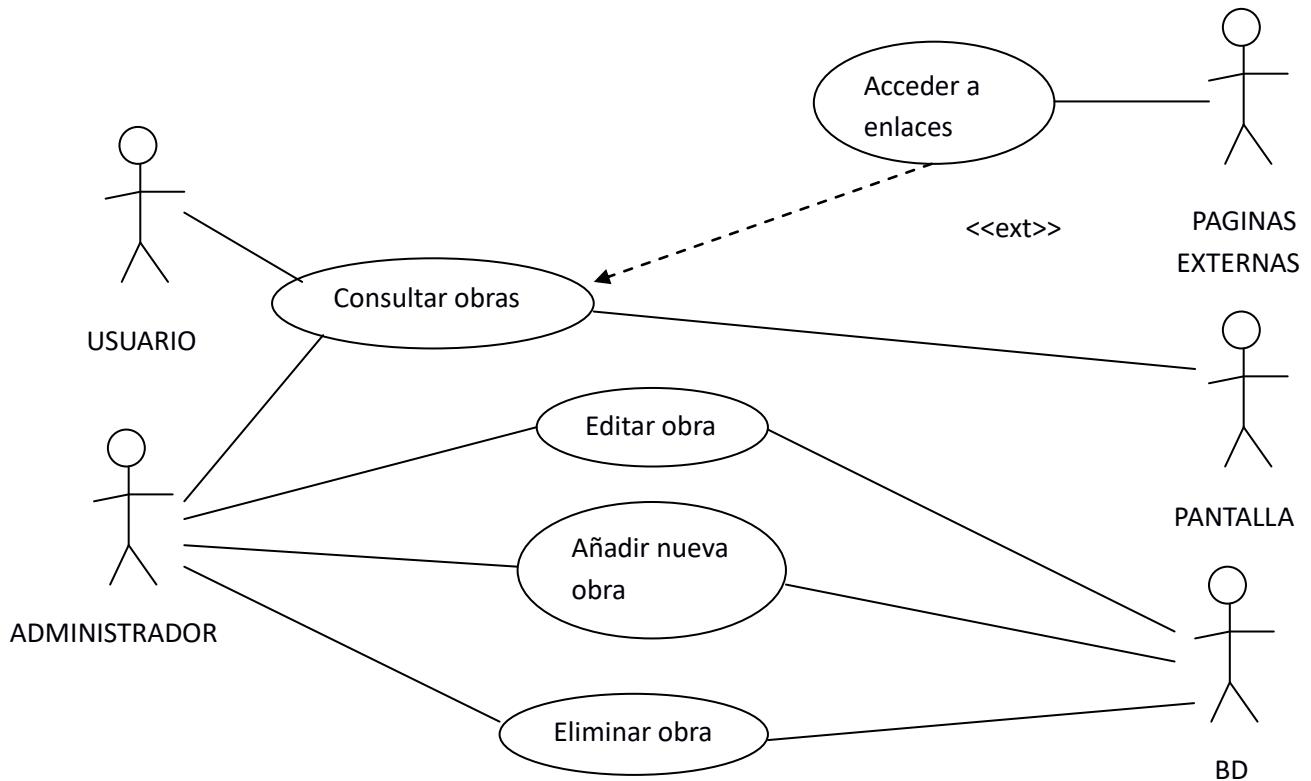
- 3.2. El administrador incluye la obra en cuestión en la lista de obras destacadas.
- 3.3.1 El administrador selecciona la opción de eliminar obra. (CU_OB_Eliminar Obra(CU demasiado simple como para un desarrollo detallado))
- 3.3.2 El sistema le pregunta si confirma la acción.
- 3.3.3 El administrador confirma el borrado de la obra mediante una ventana emergente.
- 3.3.4 El sistema borra la obra de la base de datos.
- 3.3.3.2. El administrador cancela el borrado de la obra.
- 3.3.3.3. El sistema cierra el mensaje y la obra no es borrada.

- 4.2. El tiempo máximo de carga excede el tiempo máximo.

Entre los pasos 5 y 10 el administrador puede elegir cancelar la acción de añadir nueva obra con lo cual tras una confirmación del usuario a través de una ventana de confirmación la ventana se cerraría.
11.2. El tiempo máximo guardado de datos excede el tiempo máximo.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

El tiempo de espera del paso 2 no puede exceder el tiempo máximo de carga.
El tiempo de espera del paso 4 no puede exceder el tiempo máximo de carga.
El tiempo de espera del paso 12 no puede exceder el tiempo máximo de guardado.



3.1.10 Descripción del Caso de uso SGRA1

Caso de uso: Comprar un Recurso audiovisual.

→ **Mario D. Gallardo Cruzado**

Identificador: SGRA1

Objetivo en Contexto: El productor adquiere un recurso audiovisual que podrá asignar a los proyectos.

Actor principal: Productor.

Actores secundarios: Bases de datos, pantalla de móvil o monitor, correo electrónico.

Qué datos usa: tarjetas CRC implicadas.

Precondiciones: Estar dentro del módulo de Gestión de recursos audiovisuales.

Postcondiciones:

Éxito: Muestra un mensaje compra realizada y envía un resguardo de compra.

Fallo: Mensaje de error y vuelve a pedir datos o termina.

Flujo Principal

1. El sistema muestra la pantalla de venta de Recursos Audiovisuales.
2. El sistema muestra los recursos disponibles a la venta.
3. El usuario selecciona el recurso que desea.
4. El sistema muestra una pantalla con los detalles del recurso y su precio
5. El usuario introduce las unidades que quiere comprar.
6. El usuario pulsa el botón comprar.
7. El sistema redirige al usuario a la entidad bancaria para proceder al pago.
8. El usuario confirma el pago.
9. El sistema muestra un mensaje de compra realizada.
10. El sistema envía un resguardo de la compra.
11. El sistema efectúa la transacción interna.
12. El sistema vuelve a mostrar la lista de venta de recursos.

Flujos secundarios.

- 8.a El usuario cancela el pago, el sistema muestra un mensaje de compra cancelada.

3.1.11 Descripción del Caso de Uso SGRA2

Caso de uso: Asignar un recurso a un proyecto

→ **Mario D. Gallardo Cruzado**

Identificador: SGRA2

Objetivo en Contexto: El Productor asigna un recurso a un proyecto.

Actor principal: Productor

Actores secundarios: Bases de datos, pantalla de móvil o monitor, correo electrónico.

Qué datos usa: Recurso audiovisual, Proyecto

Precondiciones: Estar dentro del módulo de Gestión de recursos audiovisuales.

Postcondiciones:

Éxito: Mensaje de éxito, recurso asignado.

Fallo: Mensaje de error y vuelta a pedir datos.

Flujo Principal

1. El sistema muestra la pantalla de Asignar recurso
2. El sistema muestra un campo para introducir el identificador del recurso y otro para introducir el nombre del proyecto.
3. El usuario introduce los datos.
4. El usuario pulsa el botón Asignar Recurso.
5. El sistema comprueba que los datos son validos
6. El sistema asigna el recurso al proyecto.

Flujos secundarios.

- 5.a El sistema no puede validar los datos y muestra un mensaje de error.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

El tiempo de espera del paso 5 no puede exceder el tiempo máximo de carga.

3.1.12 Descripción del Caso de Uso SGRA3

Caso de uso: Ingresar nuevo recurso audiovisual

→ **Mario D. Gallardo Cruzado**

Identificador: SGRA3

Objetivo en Contexto: El Productor registra un nuevo recurso en el sistema

Actor principal: Productor

Actores secundarios: Bases de datos, pantalla de móvil o monitor, correo electrónico.

Qué datos usa: Recurso audiovisual, Proyecto

Precondiciones: Estar dentro del módulo de Gestión de recursos audiovisuales.

Postcondiciones:

Éxito: Mensaje de éxito, el sistema registra el recurso.

Fallo: Mensaje de error.

Flujo Principal

1. El sistema muestra la pantalla de Registrar nuevo recurso
2. El usuario introduce el nombre del recurso.
3. El usuario elige el tipo del recurso del desplegable.
4. El usuario selecciona el estado del recurso.
5. El usuario pulsa el botón de ingresar recurso.
6. El sistema comprueba que todos los datos estén completos.
7. El sistema registra el nuevo recurso.
8. El sistema envía un correo electrónico al productor con los datos del recurso registrado.

Flujos secundarios.

- 6.a El sistema muestra un mensaje para completar los datos.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

El tiempo de espera del paso 5 no puede exceder el tiempo máximo de carga.

3.1.13 Descripción del Caso de Uso SGRA4

Caso de uso: Consultar Recursos Audiovisuales

→ **Mario D. Gallardo Cruzado**

Identificador: SGRA4

Objetivo en Contexto: El usuario busca los recursos audiovisuales involucrados en el rodaje de una película o proyecto audiovisual.

Actor principal: cualquier usuario

Actores secundarios: Bases de datos, pantalla de móvil o monitor.

Qué datos usa: Titulo, tipo, estado

Precondiciones: Estar dentro del módulo de Gestión de recursos audiovisuales.

Postcondiciones:

Éxito: Muestra los resultados encontrados.

Fallo: Mensaje de error, vuelve a pedir datos.

Flujo Principal

1. El sistema muestra la pantalla principal del subsistema de gestión de recursos audiovisuales.
2. El usuario selecciona el botón de Consulta
3. El sistema muestra la pantalla de consultas y se ofrece un casillero para introducir el título, tipo y estado del recurso.
4. El usuario introduce los datos y pulsa el botón de mostrar los recursos.
5. El sistema muestra los recursos encontrados.
6. El usuario selecciona el botón de información.
7. El sistema muestra una pantalla con la descripción y todos los datos del recurso.

Flujos secundarios.

- 5.a El sistema no encuentra resultados y muestra un mensaje sin resultados.

En el paso 5 el usuario puede ordenar los resultados según orden alfabético, estado, tipo, fecha de adquisición.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

El tiempo de espera del paso 5 no puede exceder el tiempo máximo de carga.

3.1.14 Descripción del Caso de Uso SGRA5

Caso de uso: Solicitar Recursos Audiovisuales

→ **Mario D. Gallardo Cruzado**

Identificador: SGRA5

Objetivo en Contexto: El usuario solicita un recurso al productor o encargado de un proyecto.

Actor principal: cualquier usuario.

Actores secundarios: Bases de datos, pantalla de móvil o monitor, correo electrónico.

Qué datos usa: datos del recurso, credenciales del usuario, proyecto asociado, datos del productor.

Precondiciones: El usuario está identificado en el sistema, el sistema ha cargado los proyectos del usuario.

Postcondiciones:

Éxito: El sistema registra la solicitud y envía un mensaje al productor asociado al proyecto.

Fallo: El usuario no puede solicitar recursos, muestra un mensaje de error.

Flujo Principal

1. El usuario indica al sistema que quiere solicitar un recurso.
2. El sistema pide el identificador de recurso y el identificador del proyecto.
3. El usuario confirma la operación.
4. El sistema envía una notificación al dueño del proyecto(Productor) sobre la solicitud.

Flujos secundarios.

- 3.a El sistema no encuentra el recurso o el proyecto.

En el paso 3 el usuario puede ordenar los resultados según orden alfabético, estado, tipo, fecha de adquisición.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

El tiempo de espera del paso 5 no puede exceder el tiempo máximo de carga.

La notificación se realiza por correo electrónico.

3.1.15 Descripción del Caso de Uso SGRA6

Caso de uso: Informar Avería de recurso

→ **Mario D. Gallardo Cruzado**

Identificador: SGRA6

Objetivo en Contexto: El usuario quiere notificar de una avería en uno de sus recursos.

Actor principal: Un manager

Actores secundarios: Bases de datos, pantalla de móvil o monitor.

Qué datos usa: Recurso, credenciales del usuario,

Precondiciones: El usuario está identificado en el sistema, El sistema tiene identificado un recurso.

Postcondiciones:

Éxito: Hay un registro de la avería y el productor es notificado.

Fallo: Las mismas que en la precondición.

Flujo Principal

1. El usuario indica al sistema que desea notificar una avería sobre el recurso seleccionado.
2. El sistema solicita el origen de la avería.
3. El usuario indica una o más causas.
5. El usuario confirma la operación.
6. El sistema registra la avería y notifica al usuario y al dueño del recurso de la misma.

Flujos secundarios.

- 5.a El usuario no confirma la operación.

En el paso 5 el usuario puede ordenar los resultados según orden alfabético, estado, tipo, fecha de adquisición.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

El tiempo de espera del paso 6 no puede exceder el tiempo máximo de carga.

La notificación se efectúa mediante correo electrónico.

3.1.16 Descripción del Caso de Uso SGRA7

Casos de uso: Solicitar montaje

→ **Mario D. Gallardo Cruzado**

Identificador: SGRA7

Objetivo en Contexto: El usuario quiere solicitar el servicio de montaje de uno de sus Recursos, que le han asignado o que ha adquirido.

Actor principal: Cualquier usuario.

Actores secundarios: Bases de datos, pantalla de móvil o monitor.

Qué datos usa: El recurso, sus credenciales.

Precondiciones: El sistema carga el recurso que necesita montaje.

Postcondiciones:

Éxito: Se registra una petición de montaje, el usuario recibe un email de la petición.

Fallo: Ya se ha registrado una petición, se notifica al usuario.

Flujo Principal

1. El usuario indica al sistema que quiere solicitar el montaje de alguno de sus recursos
2. El sistema comprueba que esta operación se aplica al recurso.
3. El sistema solicita la fecha para programar el montaje y el desmontaje.
4. El cliente confirma la operación.
5. El sistema registra la operación y notifica al usuario.

Flujos secundarios.

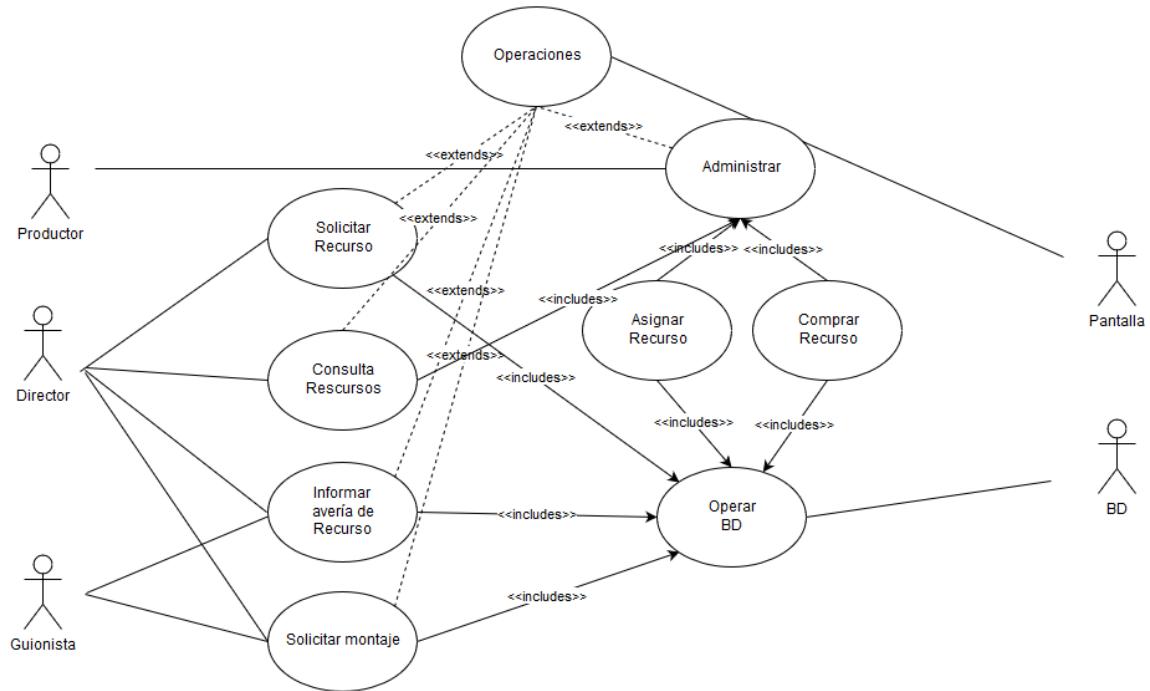
- 2.a El sistema notifica que el recurso no aplica para esta operación.

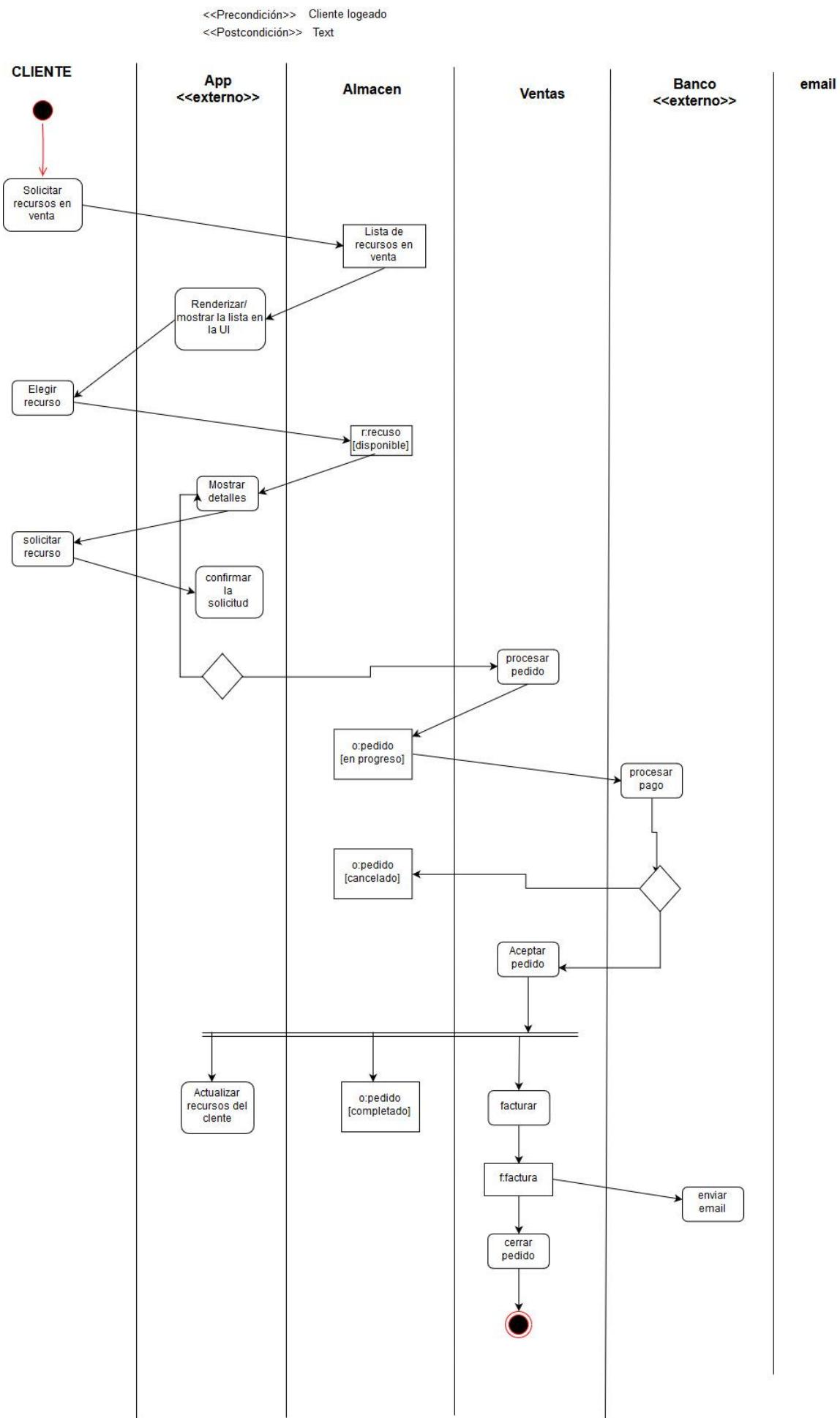
Requisitos no funcionales a tener en cuenta

El tiempo de espera del paso 3 no puede exceder el tiempo máximo de respuesta.

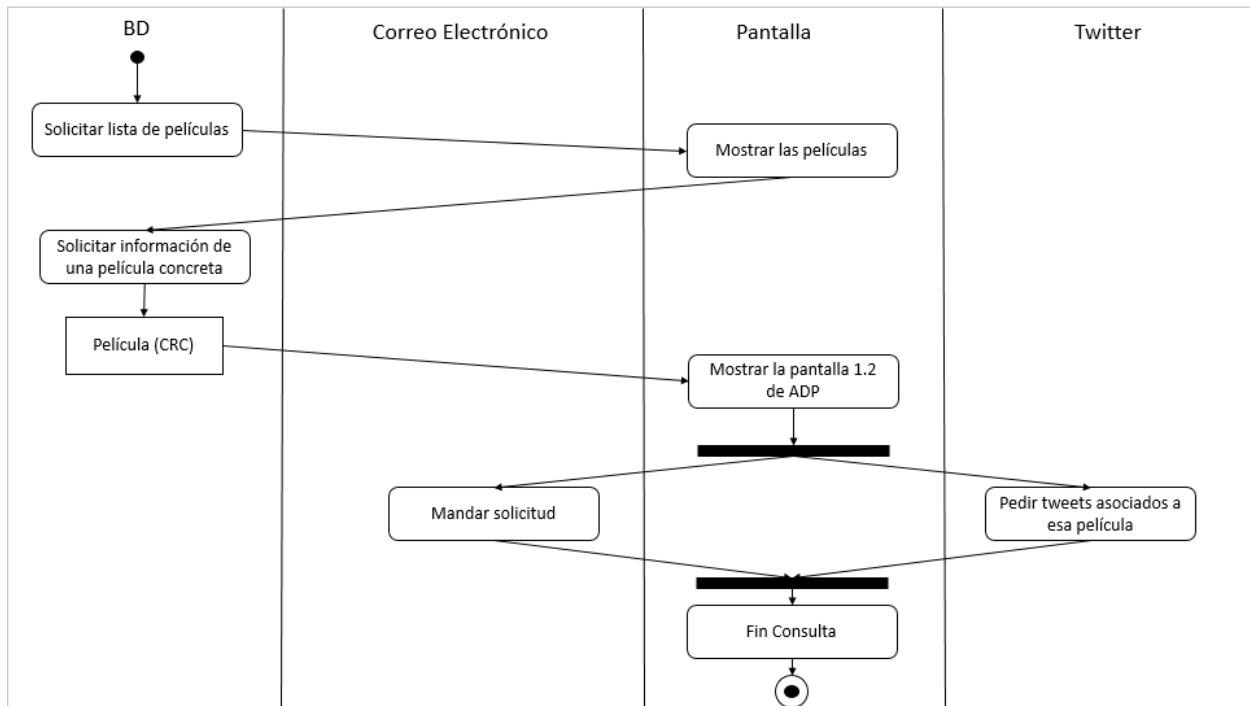
Las notificaciones se hacen mediante correo electrónico.

DCU Sistema de Recursos AudioVisuales





3.1.17 Descripción del Caso de Uso ADP1



Casos de uso: Consulta de películas CRC(Obra) (ADP)

→ Youssef El Faqir El Rhazoui

Identificador: ADP1

Objetivo en Contexto: El usuario (un actor) va a filtrar el listado de las películas por directores (se muestran las obras agrupadas por director), y finalmente va a aplicar para la película.

Actor principal: Un actor

Actores secundarios: base de datos de películas, correo electrónico, Twitter

Qué datos usa: CRC PersonaEspectáculo y Obra

Precondiciones: El usuario entra en el módulo de la aplicación de gestión de ADP.

Postcondiciones:

Éxito: El usuario (actor) manda un correo a la producción y se confirma con una pantalla y un correo la solicitud para esa película.

Fallo: Mensajes de Error.

Flujo Principal

1. Se carga la pantalla (**img-ADP-0**) <sistema>
2. Pincha en Obras <usuario> (**img-ADP-0**)
3. Se carga la pantalla (**img-ADP-1**) y se muestran las películas sin agrupar y ordenadas alfabéticamente <sistema>
4. Hace click en el desplegable de “agrupar por” <usuario> (**img-ADP-1**)
5. Se muestran los diferentes filtros disponibles (por directores, por productores, o por actores). <sistema> (**img-ADP-1**)
6. Elige agrupar por directores. <usuario> (**img-ADP-1**)

7. Se agrupan las películas según el filtro escogido. <sistema> (img-ADP-1)
8. Se actualiza la pantalla con el filtro aplicado. <sistema> (img-ADP-1)
9. Elige una película de la lista. <usuario> (img-ADP-1)
10. El sistema busca si hay datos disponibles sobre esa película. <sistema>
11. Se muestra la información relacionada con esa película (pequeña descripción, un cartel de la película, y la lista de los participantes). <sistema> (img-ADP-2)
12. Se pulsa sobre el botón de repercusión. <usuario> (img-ADP-2)
13. Se comprueba que haya información al respecto (como premios del director en otras películas, también los tweets relacionados con la película). <sistema>
14. Se muestra la información de la repercusión. <sistema> (img-ADP-2.1)
15. Se vuelve atrás <usuario> (img-ADP-2)
16. Se pulsa sobre el botón de aplicar. <usuario> (img-ADP-2)
17. Se comprueba que se haya habilitado esta opción, que la película este en el estado “RODANDO” y que el usuario no haya aplicado antes a esa película. <sistema>
18. Se muestra una pequeña ventana donde el usuario tiene que introducir su correo, un asunto, y el contenido del correo. <sistema> (img-ADP-2.2)
19. Introduce un correo de contacto. <usuario> (img-ADP-2.2)
20. Se comprueba si el correo es válido o si está vacío. <sistema>
21. Introduce un asunto y el cuerpo del email. <usuario> (img-ADP-2.2)
22. Se comprueba que los campos no quedan vacíos. <sistema>
23. Se manda el email al sistema de correo electrónico. <correo>
24. Se muestra un cartel en el que se informa que se ha mandado correctamente y que se le ha mandado a su correo personal una copia del correo <sistema> (img-ADP-2.3)

Flujos secundarios.

- 10.a. Se muestra un mensaje aludiendo a que no hay información disponible en estos momentos.
- 13.a. Se muestra un mensaje de error diciendo que no hay ninguna información al respecto.
- 16.a. Se muestra un mensaje diciendo que el administrador no ha habilitado esta opción o que el usuario ya había aplicado a la película o que la película ya se ha rodado.
- 20.a. Se pone en rojo el campo si el correo no es válido o está vacío.
- 22.a. Se ponen en rojo el campo o campos vacíos, para dar a entender que han quedado vacíos.
- 23.a. Se muestra un mensaje de error en función del error que haya devuelto el sistema de correo electrónico.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En los pasos 7, 10, 13 tiene que pasar un tiempo T1 de respuesta de la base de datos.
- Parte del tiempo del paso 13 será consultar a Twitter los tweets en un tiempo no mayor de T2. Nótese que el paso 13 tardará T1 + T2
- En el paso 22 no se puede exceder un tiempo T3 de respuesta del sistema de correo electrónico.

3.1.18 Descripción del Caso de uso ADP2

Casos de uso: Modificar el contenido de CRC(Obras) → **Youssef El Faqir El Rhazoui**

Identificador: ADP2

Objetivo en Contexto: El usuario, en este caso un admin, va a editar las películas en las que ha salido un actor, primero quitará una y luego añadirá otra, es decir, va a modificar si sale en esas películas.

Actor principal: Un usuario con cuenta de administrador.

Actores secundarios: base de datos de actores, correo electrónico

Qué datos usa: CRC(PersonaEspectáculo), CRC(Obra)

Precondiciones: El usuario entra en el módulo de la gestión de ADP, y tiene como rol admin.

Postcondiciones:

Éxito: El usuario cambia las películas en las que aparece.

Fallo: Mensajes de Error.

Flujo Principal

1. Se carga la pantalla (**img-ADP-0**) <sistema>
2. Pincha en Obras <usuario> (**img-ADP-0**)
3. Se carga la pantalla (**img-ADP-1**) y se muestran las películas sin agrupar ordenadas alfabéticamente <sistema>
4. Elige una de las películas de la lista <usuario> (**img-ADP-1**)
5. Se cargan los datos y se muestra la pantalla (**img-ADP-2**) <sistema>
6. Pulsa el botón de modificar la lista de actores (el lápiz) <usuario> (**img-ADP-2**)
7. Se comprueba que el usuario sea administrador <sistema>
8. Se lanza la pantalla (**img-ADP-2.4**) <sistema>
9. Elimina el actor X de la lista. <usuario> (**img-ADP-2.4**)
10. Se comprueba que el actor está en la lista de actores de la película <sistema> (**img-ADP-2.4**)
11. Se pide confirmación de la operación <sistema> (**img-ADP-2.5**)
12. Confirma la operación <usuario> (**img-ADP-2.5**)
13. Se manda al usuario a la pantalla (**img-ADP-2**) <sistema>
14. Le da a editar otra vez a los actores <sistema> (**img-ADP-2**)
15. Se comprueba que el usuario sea admin <sistema>
16. Se lanza la pantalla (**img-ADP-2.4**) <sistema>
17. Teclea el nombre de un actor en la barra de búsqueda <usuario> (**img-ADP-2.4**)
18. Se comprueba si ese actor existe en la BD <sistema>
19. Se actualiza la pantalla con el nombre del actor buscado <sistema> (**img-ADP-2.4**)
20. Pulsa el botón de añadir <usuario> (**img-ADP-2.4**)
21. Se comprueba que el actor no pertenece ya a la película <sistema>
22. Se pide confirmación al usuario de la operación. <sistema> (**img-ADP-2.5**)
23. Confirma. <usuario> (**img-ADP-2.5**)
24. Se actualiza la lista de actores participantes con el nuevo actor <sistema> (**img-ADP-2**)

Flujos secundarios.

7.a. Sino lo es no se avanza a la siguiente pantalla

10.a. Sino pertenece a esa película no hay efectos en la BD y se actualiza la pantalla con lo último de la BD.

11.a. Si cancela no tiene efecto la operación

15.a. Sino lo es no pasa a la siguiente pantalla

18.a. Si no, no hay resultados de búsqueda

21.a. Si pertenece ya a la película se actualiza la pantalla con lo último de la BD.

23.a. Si cancela la operación no tiene efecto y se vuelve a img-ADP-2

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En los pasos 8, 10 y 16 tiene que pasar un tiempo T1 de respuesta de la base de datos.

3.2.16 Descripción del Caso de uso ADP3

Casos de uso: Borrar una CRC(Obras) → **Youssef El Faqir El Rhazoui**

Identificador: ADP3

Objetivo en Contexto: El usuario, en este caso un admin, va a buscar una película concreta y la va a eliminar

Actor principal: Un usuario con cuenta de administrador.

Actores secundarios: base de datos de obras

Qué datos usa: CRC(Obra)

Precondiciones: El usuario entra en el módulo de la gestión de ADP, y es admin.

Postcondiciones:

Éxito: El admin borra una película.

Fallo: No se produce ningún cambio en la BD.

Flujo Principal

1. Se carga la pantalla (img-ADP-0) <sistema>
2. Pincha en el “lápiz” de Obras <usuario> (img-ADP-0)
3. Se comprueba que el usuario sea administrador <sistema>
4. Se carga la pantalla img-ADP-5.2 <sistema>
5. Teclea el nombre “X” de la obra. <usuario>
6. Se buscan todas las ocurrencias del patrón “X” coincidentes con los títulos de las obras <sistema>
7. Se actualiza la pantalla con los resultados encontrados. <sistema> (img-ADP-5.2)
8. Pulsa en el botón de borrar “cubo de basura” de la obra “X”. <usuario> (img-ADP-5.2)
9. Se comprueba que la obra “X” está aún disponible (la puede haber borrado otro admin). <sistema>

10. Se carga la pantalla **img-ADP-5.3 <sistema>**
11. Acepta confirmar los cambios. <**usuario**>
12. Se vuelve a la pantalla **img-ADP-5.2** actualizada. <**sistema**>

Flujo Secundario

- 3.a. Si no lo es, no se va a la siguiente pantalla.
- 6.a. Si no hay resultados, se muestra un mensaje para informar de esto.
- 9.a. Si no se encuentra ya, se muestra un mensaje diciendo que no se ha podido encontrar la obra y se actualiza la pantalla.
- 11.a. Si le da a cancelar, la operación no tiene efecto.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En el paso 6 tiene que pasar un tiempo T1 de respuesta de la BD.
- En el paso 9 tiene que pasar un tiempo T2 de sincronización.

3.2.17 Descripción del Caso de uso ADP4

Casos de uso: Añadir una nueva CRC(Obra) → **Youssef El Faqir El Rhazoui**

Identificador: ADP4

Objetivo en Contexto: El usuario, en este caso un admin, va a crear una nueva película

Actor principal: Un usuario con cuenta de administrador.

Actores secundarios: base de datos de obras

Qué datos usa: CRC(Obra)

Precondiciones: El usuario entra en el módulo de la gestión de ADP, y es admin.

Postcondiciones:

Éxito: El admin añade una nueva película.

Fallo: No se produce ningún cambio en la BD.

Flujo Principal

1. Se carga la pantalla (**img-ADP-0**) <**sistema**>
2. Pincha en editar Obras “el lapicero” <**usuario**> (**img-ADP-0**)
3. Se comprueba que la cuenta del usuario tenga permisos. <**sistema**>
4. Se carga la pantalla (**img-ADP-5.2**) con la lista de obras ordenadas alfabéticamente. <**sistema**>
5. Pincha en el botón de añadir una nueva obra. <**usuario**> (**img-ADP-5.2**)
6. Se carga la pantalla **img-ADP-7**. <**sistema**>
7. Escribe el título de la película. <**usuario**> (**img-ADP-7**)
8. Se comprueba que el título no este ya en la BD. <**sistema**>
9. Rellena los campos de año, país y género. <**usuario**> (**img-ADP-7**)
10. Se comprueba que año tenga el formato correcto (no vale años como 3000). <**sistema**> (**img-ADP-7**)

11. Añade directores, productores y actores de la película. <usuario> (img-ADP-7)
12. Se comprueba que las personas añadidas pertenezcan a instancias de las CRC(Persona). <sistema>
13. Añade los premios o nominaciones de la película. <usuario> (img-ADP-7)
14. Añade un resumen de la película. <usuario> (img-ADP-7)
15. Pincha en aceptar los cambios. <usuario> (img-ADP-7)
16. Se comprueba que no haya campos inválidos. <sistema>
17. Se lanza la pantalla img-ADP-6.1 <sistema>
18. Confirma los cambios. <usuario> (img-ADP-6.1)
19. Se añade la película a la lista de películas. <sistema>
20. Se vuelve a la pantalla img-ADP-5.2. <sistema>

Flujo Secundario

- 3.a. Si no los tiene, no pasa a la siguiente pantalla
- 8.a. Si lo está, se marca el campo en rojo
- 10.a. Si no está bien formado se marca el campo en rojo
- 12.a. Los nombres que no estén en la lista se marcan en rojo.
- 16.a. Si los hay, se informa al usuario con un mensaje correspondiente y **no** se progrresa a 17.
- 18.a. Si cancela no se producen cambios y se va a 20.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En 4 tiene que pasar un tiempo T1 de actualización de los datos con la BD.
- En 19 tiene que pasar un tiempo T2 de respuesta de la BD.

3.2.18 Descripción del Caso de uso ADP5

Casos de uso: Consulta de actores, etc... CRC(PersonaEspectáculo) → **Youssef El Faqir El Rhazoui**

Identificador: ADP5

Objetivo en Contexto: El usuario va a consultar la información asociada a un actor.

Actor principal: Un actor

Actores secundarios: base de datos de la gente que participa en las películas

Qué datos usa: CRC PersonaEspectáculo y Obra

Precondiciones: El usuario entra en el módulo de la aplicación de gestión de ADP.

Postcondiciones:

Éxito: El usuario accede a la información de un actor concreto

Fallo: Mensajes de Error.

Flujo Principal

1. Se carga la pantalla (**img-ADP-0**) <sistema>
2. Pincha en la etiqueta de actores <usuario> (**img-ADP-0**)
3. Se guarda el rol de la “PersonaEspectáculo” seleccionada (en este caso rol de actor)<sistema>
4. Se pide a la base de datos la lista de “PersonaEspectáculo” con el rol de actor <sistema>
5. Se carga la pantalla (**img-ADP-3**) con la lista de actores ordenada alfabéticamente. <sistema>
6. Busca el nombre del actor “X” <usuario> (**img-ADP-3**)
7. Se filtra la lista con las coincidencias del patrón “X” <sistema> (**img-ADP-3**)
8. Agrupa los actores por participación en las mismas películas <usuario> (**img-ADP-3**)
9. Se filtra la lista por mismas participaciones y se actualiza la pantalla. <sistema> (**img-ADP-3**)
10. Pincha en el nombre del actor “Y” <usuario> (**img-ADP-3**)
11. Se comprueba que se disponga de la información de actor “Y”. <sistema>
12. Se carga la información del actor “Y” en la pantalla (**img-ADP-4**) <sistema>

Flujo Secundario

- 4.a Si en la BD no hay datos de ningún actor se muestra la lista vacía y se muestra un mensaje informando de ello.
- 7.a Se muestra la lista vacía y se muestra un mensaje aludiendo a que no hay coincidencias con el patrón “X”.
- 11.a Sino la hay se muestra un mensaje de error y se vuelve a la pantalla (**img-ADP-3**)

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En 4 tiene que pasar un tiempo T1 de petición a la BD
- En 11 tiene que pasar un tiempo mínimo T2 si no hay datos disponibles.

3.2.19 Descripción del Caso de uso ADP6

Casos de uso: Añadir un director CRC(PersonaEspectáculo) → **Youssef El Faqir El Rhazoui**

Identificador: ADP6

Objetivo en Contexto: El usuario(admin) va a añadir un nuevo director.

Actor principal: Un admin

Actores secundarios: base de datos de la gente que participa en las películas

Qué datos usa: CRC PersonaEspectáculo

Precondiciones: El usuario(admin) entra en el módulo de la aplicación de gestión de ADP.

Postcondiciones:

Éxito: El usuario añade un nuevo director a la BD.

Fallo: Mensajes de Error.

Flujo Principal

1. Se carga la pantalla (**img-ADP-0**) <sistema>
2. Pincha en editar directores “el lapisero” <usuario> (**img-ADP-0**)
3. Se comprueba que la cuenta del usuario tenga permisos. <sistema>
4. Se pide la lista de “PersonasEspectáculo” con rol de director disponibles <sistema>
5. Se carga la pantalla (**img-ADP-5.1**) con la lista de directores ordenadas alfabéticamente. <sistema>
6. Pincha en el botón de añadir un nuevo director. <usuario> (**img-ADP-5.1**)
7. Se carga la pantalla **img-ADP-6**. <sistema>
8. Escribe el nombre del director. <usuario> (**img-ADP-6**)
9. Se comprueba que el director no esté ya en la BD. <sistema>
10. Rellena los campos de apellidos, dni, email, teléfono. <usuario> (**img-ADP-6**)
11. Se comprueba que el dni tenga un formato correcto. <sistema> (**img-ADP-6**)
12. Se comprueba que el email tenga un formato correcto. <sistema> (**img-ADP-6**)
13. Se comprueba que el teléfono tenga un formato correcto. <sistema> (**img-ADP-6**)
14. Añade como roles extra el de “actor” <usuario> (**img-ADP-6**)
15. Rellena los campos de biografía y méritos/premios. <usuario>
16. Pincha en aceptar los cambios. <usuario> (**img-ADP-6**)
17. Se comprueba que no haya campos vacíos de la sección de información (hay que llenar al menos esos campos). <sistema>
18. Se lanza la pantalla **img-ADP-6.1** <sistema>
19. Confirma los cambios. <usuario> (**img-ADP-6.1**)
20. Se añade el director nuevo a la lista anterior. <sistema>
21. Se vuelve a la pantalla **img-ADP-5.1**. <sistema>

Flujo Secundario

- 3.a. Si no los tiene, no pasa a la siguiente pantalla
- 4.a Si no hay directores disponibles se muestra la lista vacía y se notifica con un mensaje
- 9.a. Si lo está, se marca el campo en rojo
- 11.a, 12.a, 13.a. Si no está bien formado se marca el campo en rojo
- 17.a. Si los hay se muestra un mensaje pidiendo que se rellenen antes de confirmar los cambios.
- 19.a. Si cancela no se producen cambios y se va a 21.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En 4 tiene que pasar un tiempo no superior a T1
- En 20 tiene que haber una respuesta de la BD confirmando o rechazando los cambios.

3.2.20 Descripción del Caso de uso ADP7

Casos de uso: Modificar productor, CRC(PersonaEspectáculo) → **Youssef El Faqir El Rhazoui**

Identificador: ADP7

Objetivo en Contexto: El usuario(admin) modifica los datos de un productor porque han cambiado o eran erróneos.

Actor principal: Un admin

Actores secundarios: base de datos de la gente que participa en las películas

Qué datos usa: CRC PersonaEspectáculo

Precondiciones: El usuario(admin) entra en el módulo de la aplicación de gestión de ADP.

Postcondiciones:

Éxito: El admin modifica los datos correctamente de un productor “X”.

Fallo: Mensajes de Error.

Flujo Principal

1. Se carga la pantalla (**img-ADP-0**) <sistema>
2. Pincha en editar productores “el lpicero” <usuario> (**img-ADP-0**)
3. Se comprueba que la cuenta del usuario tenga permisos. <sistema>
4. Se pide la lista de “PersonasEspectáculo” con rol de productor disponibles <sistema>
5. Se carga la lista sobre la pantalla (**img-ADP-5.1**) <sistema>
6. Busca al productor con nombre “X” <usuario> (**img-ADP-5.1**)
7. Se buscan coincidencias en la lista de nombres con el patrón “X” <sistema> (**img-ADP-5.1**)
8. Se actualiza la pantalla (**img-ADP-5.1**) con la lista actualizada.
9. Pincha en editar (el lpicero) el primer elemento de la lista <usuario> (**img-ADP-5.1**)
10. Se busca que exista el productor “X” en la BD. <sistema>
11. Se carga la pantalla (**img-ADP-6**) con los datos del productor “X”. <sistema>
12. Cambia la dirección de correo electrónico asociada. <usuario> (**img-ADP-6**)
13. Se comprueba que el formato del email sea correcto. <sistema>
14. Cambia el teléfono asociado. <usuario> (**img-ADP-6**)
15. Se comprueba que el valor introducido en el campo sea correcto (en forma). <sistema>
16. Añade un premio obtenido en la sección de méritos. <usuario> (**img-ADP-6**)
17. Clicka en el botón de aceptar. <usuario> (**img-ADP-6**)

18. Se comprueba que no haya ningún campo de la sección “información” vacío. <sistema>
19. Se pide confirmación de los cambios al usuario lanzando la pantalla (**img-ADP-6.1**) <sistema>
20. Pincha en aceptar los cambios. <usuario> (**img-ADP-6.1**)
21. Se actualiza la BD con los cambios. <sistema>
22. Se vuelve a la pantalla (**img-ADP-5.1**) <sistema>

Flujo Secundario

- 3.a Si no los tiene no se progres a 4
- 5.a Si no hay productores disponibles se carga la lista vacía y se muestra un mensaje asociado a ello.
- 8.a Si el patrón no produce resultados se carga la lista vacía y se muestra un mensaje asociado a ello.
- 10.a Si no se dispone del productor “X” (otro admin lo ha borrado antes) en la BD se muestra un mensaje de error, y se actualiza la lista.
- 13.a Si el email no es correcto (en forma) se marca el campo en rojo.
- 14.a. Si el teléfono es incorrecto (en forma) se marca el campo en rojo.
- 18.a Si los hay, se muestra una alerta que lo especifique.
- 21.a Si hay algún error en el proceso se muestra un mensaje de error.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En 4 y 7 tiene que pasar un tiempo máximo T1 de respuesta de la BD (timeout).
- En 21 tiene que haber una respuesta de la BD en un tiempo no superior a T2 de transacción, sino contará como error en 21.a

3.2.21 Descripción del Caso de uso ADP8

Casos de uso: Borrar CRC(PersonaEspectáculo) → **Youssef El Faqir El Rhazoui**

Identificador: ADP8

Objetivo en Contexto: El usuario(admin) borrará al actor “X”

Actor principal: Un admin

Actores secundarios: base de datos de la gente que participa en las películas

Qué datos usa: CRC PersonaEspectáculo

Precondiciones: El usuario(admin) entra en el módulo de la aplicación de gestión de ADP.

Postcondiciones:

Éxito: El admin elimina al actor “X”.

Fallo: Mensajes de Error.

Flujo Principal

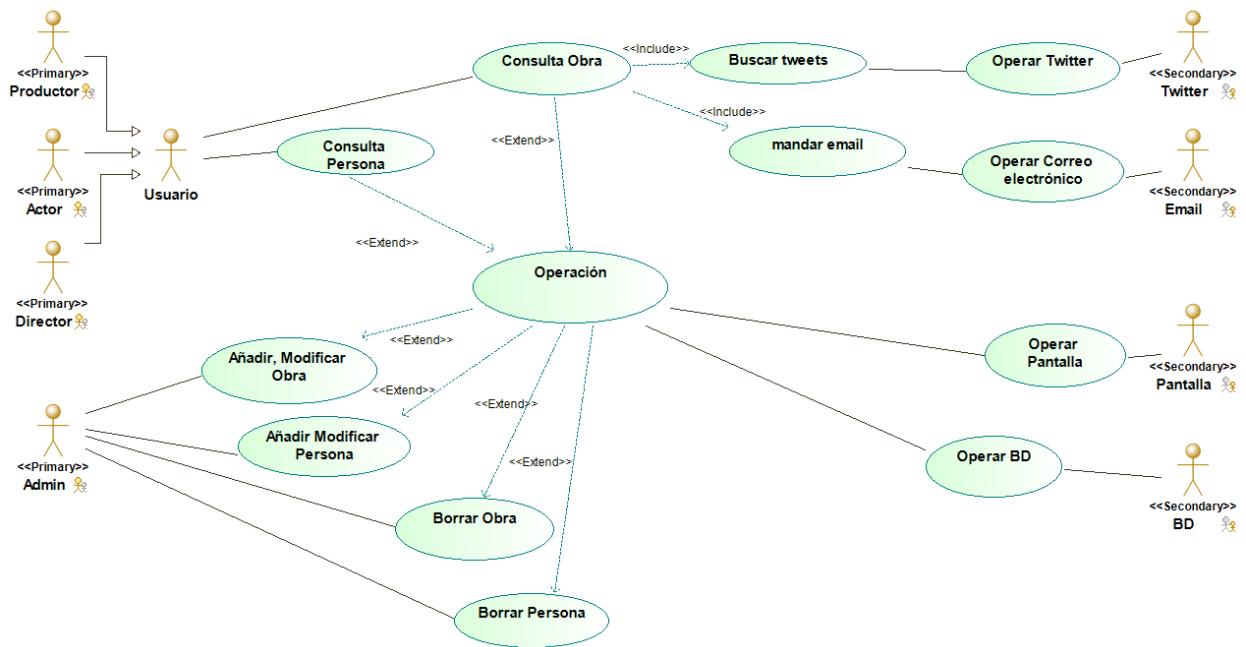
1. Se carga la pantalla (**img-ADP-0**) <sistema>
2. Pincha en editar actores “el lapicero” <usuario> (**img-ADP-0**)
3. Se comprueba que la cuenta del usuario tenga permisos. <sistema>
4. Se pide la lista de “PersonasEspectáculo” con rol de actor disponibles <sistema>
5. Se carga la pantalla (**img-ADP-5.1**) con la lista de actores disponibles. <sistema>
6. Agrupa los actores por participar en las mismas películas <usuario> (**img-ADP-5.1**)
7. Se agrupan los datos y se actualiza la lista <sistema> (**img-ADP-5.1**)
8. Busca los actores que contienen el patrón “X1” <usuario> (**img-ADP-5.1**)
9. Se filtran los actores por el patrón “X1” <sistema>
10. Se actualiza la lista con los actores filtrados. <sistema> (**img-ADP-5.1**)
11. Pincha en el “cubo de basura” del primer elemento de la lista para borrarlo. <usuario>
12. Se comprueba que el actor “X” está en la BD. <sistema>
13. Se pide la confirmación de la acción lanzando la pantalla (**img-ADP-5.3**) <sistema>
14. Acepta los cambios. (**img-ADP-5.3**)
15. Se borra al actor de la BD. <sistema>
16. Se vuelve a la pantalla (**img-ADP-5.1**). <sistema>

Flujo Secundario

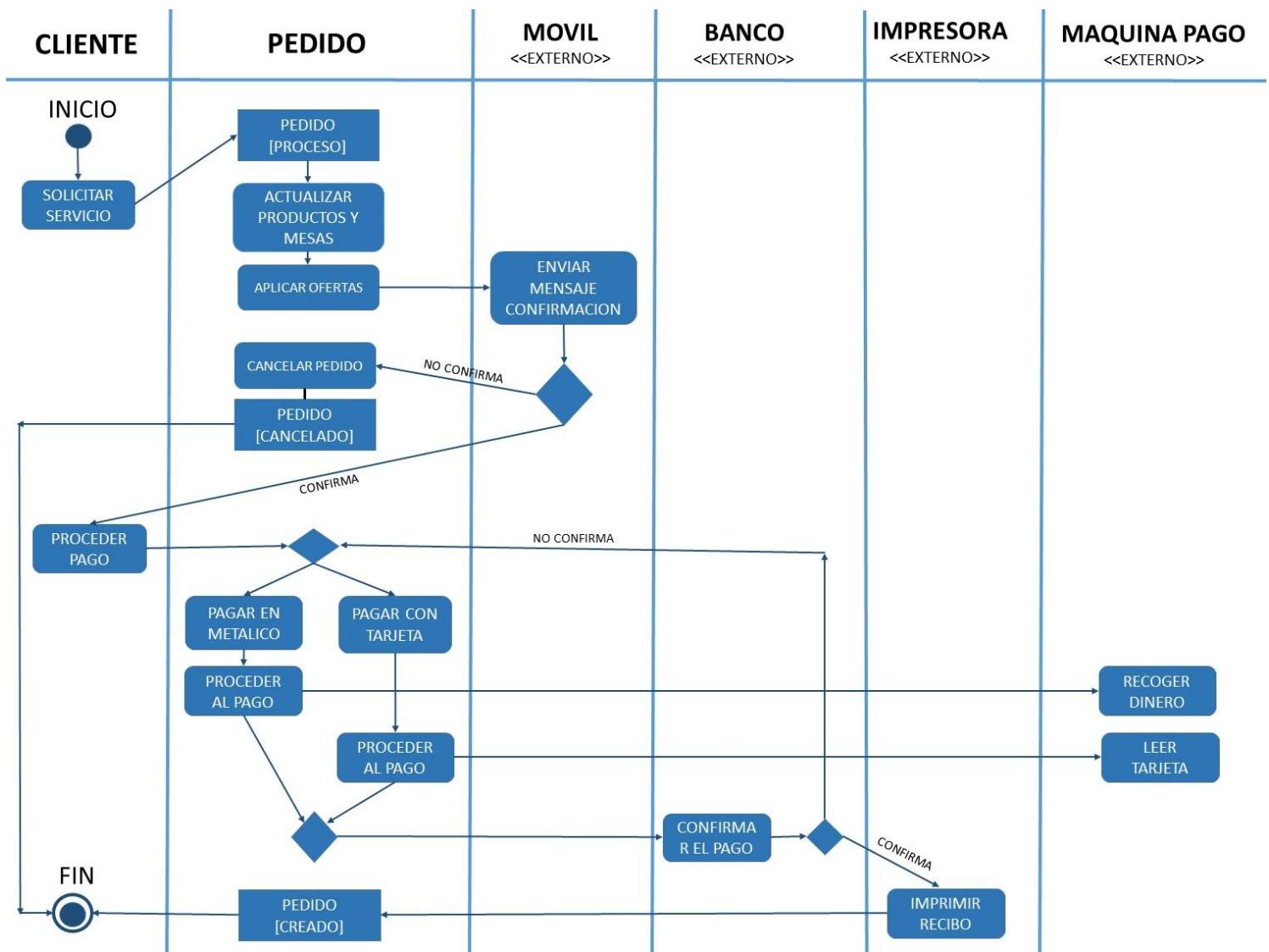
- 3.a Si no los tiene se muestra un mensaje para recordarlo y no se prograsa a 4.
- 5.a Si la lista está vacía se muestra sin nada y un mensaje asociado.
- 9.a Si el filtro produce una lista vacía se muestra un mensaje asociado.
- 12.a Si no lo está (lo puede haber borrado otro admin) se muestra un mensaje de error.
- 15.a Si cancela se vuelve a la pantalla (**img-ADP-5.3**) sin ninguna acción.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En 4 tiene que pasar un tiempo máximo T1 de respuesta de la BD (timeout)
- En 15 tiene que pasar un tiempo máximo T2 de confirmación de la acción, sino se considera un error.



3.1.19 Descripción del Caso de Uso GC_PED



Casos de uso: Realizar pedido.

→ Luis Pozas Palomo

Identificador: GC_PED

Objetivo en Contexto: El usuario realizará el pedido escogiendo los alimentos o menús que desea, así como la mesa donde desea ubicarse, comprobando la validez de estos. Finalmente, se confirma el pedido.

Actor principal: Actores y productores que voy a tratar con el nombre de “Perfil operador”.

Actores secundarios: Base de datos, móvil.

Qué datos usa: Disponibilidad de productos, menús y mesas.

Precondiciones: El usuario se encuentra en la página de Realizar Pedido.

Postcondiciones:

Éxito: Realiza el pedido y la confirmación del mismo.

Fallo: Mensaje de Error y vuelta a pedir datos o termina.

Flujo Principal

1. CREAR PEDIDO.

- 1.1. <SIS> Se pide al usuario que introduzca el código del producto.
- 1.2. <US> Introduce el código del producto.
- 1.3. <SIS> Válida si el código del producto es correcto
- 1.4. <SIS> Se pide al usuario que elija la cantidad.
- 1.5. <US> Introduce la cantidad y pulsa “AÑADIR”.
- 1.6. <SIS> Se le da la posibilidad al usuario de añadir otro producto (volviendo al paso 1).
- 1.7. <SIS> Se pide al usuario que introduzca el código de la mesa donde desea ubicarse (consultado anteriormente).
- 1.8. <US> Introduce el código de la mesa y pulsa “AÑADIR”.
- 1.9. <SIS> El sistema valida si el código de la mesa es correcto.
- 1.10. <SIS> Si todos los datos han sido correctos se habilita el botón “SIGUIENTE”.
- 1.11. <US> Pulsa “SIGUIENTE”.
- 1.12. <SIS> Genera el código único de cada pedido.
- 1.13. <SIS> El sistema añade “PROCESO” al atributo Estado del Pedido.
- 1.14. <SIS> Se **crea** Pedido en la BD.
- 1.15. <SIS> El sistema asocia a dicho usuario que es un comensal. (En la CRC de Persona).

2. MODIFICAR PEDIDO.

- 2.1. <SIS> Se actualiza la pantalla (mostrando la confirmación del pedido).
- 2.2. <SIS> Se le da la posibilidad al usuario de quitar algún producto, si no lo desea se va al paso 3.
- 2.3. <US> El usuario elige eliminar un producto del pedido.
- 2.4. <SIS> Se comprueba que el producto pertenece al pedido.
- 2.5. <SIS> Se **actualiza** el pedido en la BD.
3. <US> Se pulsa en el botón “ACEPTAR”
4. <SIS> Se le envía un SMS con la confirmación del pedido.

Flujos secundarios.

- 1.3. a El sistema no reconoce el código tecleado
Se pone en rojo el campo si el código introducido no es correcto, volviendo al paso 1.
- 1.9. a El sistema no reconoce el código tecleado
Se pone en rojo el campo si el código introducido no es correcto, volviendo al paso 7.
- 1.10. a Se ponen en verde el botón “SIGUIENTE” para dar a entender que puede continuar con el pedido.

- 2.4. a No se reconoce el producto del pedido y se muestra por el sistema un mensaje de error. “ERROR AL BORRAR EL PRODUCTO DEL PEDIDO”

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- Entre los pasos (1.2, 1.4) y (1.8, 1.10) no tiene que pasar un tiempo T1 (tiempo de respuesta de la base de datos).

3.1.20 Descripción del Caso de Uso GC_PAP

Caso de uso: Proceder al pago

→ Luis Pozas Palomo

Identificador: GC_PAP

Objetivo en Contexto: Una vez realizado el pedido, el usuario introduce los datos necesarios para poder tramitar el pago del pedido que ha realizado anteriormente. Finalmente se imprimirá un recibo para poder recoger su pedido.

Actor principal: Actores y productores que voy a tratar con el nombre de “Perfil operador”.

Actores secundarios: Base de datos, banco, impresora, máquina para pago.

Qué datos usa: Datos del banco para poder determinar si puede pagar o no dicho pedido.

Precondiciones: El usuario se encuentra en la página de Proceder al Pago.

Postcondiciones:

Éxito: Tramita el pedido exitosamente habiendo realizado el pago correctamente

Fallo: Muestra error y vuelve a pedir datos o finaliza.

Flujo principal

- <SIS> El sistema pregunta si desea pagar con tarjeta o en metálico.
- <US> El usuario elige una opción.
- <SIS> El sistema le lleva a la página deseada. Si elige metálico va al paso [4] y si ha elegido con tarjeta, va al paso [9].
- <SIS> El sistema muestra la cantidad a pagar por pantalla.
- <SIS> El sistema le pide al usuario que introduzca la cantidad mostrada, habilitando la sección del pago en metálico de la máquina y también el botón de “ANULAR PAGO”.
- <US> El usuario introduce la cantidad por la máquina.
- <SIS> El sistema valida la cantidad introducida.
- <SIS> El sistema habilita el botón “FINALIZAR”, y se va al paso [18].
- <SIS> El sistema le pide al usuario que introduzca la tarjeta, habilitando la sección del pago con tarjeta de la máquina.
- <US> El usuario introduce la tarjeta por la máquina.
- <SIS> El sistema le pide al usuario que introduzca el PIN.
- <US> El usuario introduce el PIN.

13. <SIS> El sistema verifica que el PIN es correcto.
 14. <SIS> El sistema verifica que se puede realizar el pago consultando al banco (si hay suficiente dinero). Si se verifica se va al paso 16.
- 15. BORRAR PEDIDO.**
- 15.1. <SIS> El sistema añade “CANCELADO” al atributo “Estado” del Pedido.
 - 15.2. <SIS> Accede a la BD y elimina el Objeto PEDIDO.
 - 15.3. <SIS> Finalmente se cancelan las operaciones que continúan y se dirige a la pantalla inicial del subsistema.
16. <SIS> El sistema ejecuta el pago.
 17. <SIS> El sistema le pide al usuario que saque la tarjeta de la máquina.
 18. <US> El usuario saca la tarjeta de la máquina.
 19. <SIS> El sistema muestra por pantalla: “OPERACIÓN REALIZADA CON ÉXITO”
 20. <SIS> El sistema habilita la impresora.
 21. <SIS> El sistema imprime el recibo del pedido.
 22. <SIS> El sistema muestra por pantalla: “RECOGE EL RECIBO IMPRESO, GRACIAS”
 23. <SIS> El sistema añade “PAGADO” al atributo “Estado” del pedido.

Flujos secundarios

7. a El sistema no reconoce la cantidad introducida.
Se muestra un error. Se espera nueva entrada, volviendo al paso 5.
10. a Cuando la introduce por la máquina, aparece un mensaje de “CORRECTO”
13. a El banco notifica que algún dato introducido no es válido y el sistema no verifica el PIN.
El sistema muestra un error de “PIN INCORRECTO”, volviendo al paso 11.
13. b Si se agotan los 3 intentos, se muestra por pantalla “SE HAN AGOTADO LOS 3 INTENTOS, SAQUE LA TARJETA DE LA MÁQUINA, GRACIAS”, y se va al paso [1].
14. a El banco notifica al sistema que no se puede hacer el pago porque no hay dinero suficiente.
El sistema muestra un error de “NO SE PUEDE PROCEDER AL PAGO, SAQUE LA TARJETA DE LA MÁQUINA, GRACIAS” y se va al paso [1]

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 13 y el paso 14 el tiempo de espera no puede ser mayor de T1 (tiempo de respuesta del banco).

3.1.21 Descripción del caso de uso GC_LCOM

Caso de uso: Consulta Comensales

→ Luis Pozas Palomo

Identificador: GC_LCOM

Objetivo en Contexto: El usuario tiene la posibilidad de consultar los comensales con los que va a compartir asistencia. De esta manera tiene la opción de elegir la mesa que más dese a la hora de realizar el pedido.

Actor principal: Actores y productores que voy a tratar con el nombre de “Perfil operador”.

Actores secundarios: Administrador, BD.

Qué datos usa: Datos de los comensales que van a asistir al servicio.

Precondiciones: El usuario se encuentra en la página que permite la elección de Consultar, Realizar Pedido o Poner Una Queja.

Postcondiciones:

Éxito: Muestra un listado con todos los nombres de los comensales, seguido de la obra en la que han participado y la mesa en la que desean ubicarse en el servicio.

Fallo: No muestra la lista. Mensaje de Error.

Flujo principal

1. <SIS> El sistema permite al usuario filtrar la consulta por nombre, obra y por la mesa en la que se han ubicado.
2. <SIS> El sistema habilita la opción de ir hacia atrás mostrando el botón “ATRÁS” y el de “REALIZAR CONSULTA” para proceder a mostrar la lista.
3. <US> El usuario elige una opción. (Pudiendo dejar algunos filtros sin llenar)
4. <SIS> El sistema consulta a la base de datos según los filtros introducidos.
5. <SIS> El sistema muestra una lista con el nombre, la obra y la mesa. Según el filtro aplicado, aparecerán ciertos comensales antes que otros.
6. <SIS> El sistema le da la opción al usuario de realizar otra consulta, mostrando por pantalla “SI” o “FINALIZAR CONSULTA”. Si desea realizar otra consulta, ir al paso [1].
7. <SIS> El sistema muestra la pantalla donde se permite Consultar, Realizar Pedido o Poner Una Queja.

Flujos secundarios

- 4.a El sistema no reconoce el nombre, la obra o la mesa que se han introducido en los filtros. Se muestra un error. Se espera nueva entrada, volviendo al paso 1.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 4 y el paso 5 el tiempo de espera no puede ser mayor de T1 (tiempo de respuesta de la Base de Datos).

3.1.22 Descripción del caso de uso GC_GPROD

Caso de uso: Gestionar Productos

→ Luis Pozas Palomo

Identificador: GC_GPROD

Objetivo en Contexto: El usuario tiene la posibilidad de consultar los productos disponibles que va a poder elegir, así como los ingredientes que contienen, las cantidades, el precio y el código de dicho producto para poder tramitar posteriormente el pedido.

Actor principal: Actores y productores que voy a tratar con el nombre de “Perfil operador”.

Actores secundarios: Administrador, BD.

Qué datos usa: Datos de los comensales que van a asistir al servicio.

Precondiciones: El usuario se encuentra en la página que permite la elección de Consultar, Realizar Pedido o Poner Una Queja.

Postcondiciones:

Éxito: Muestra un listado con los nombres, los ingredientes, la cantidad, el precio y el código de dicho producto.

Fallo: No muestra la lista. Mensaje de Error.

Flujo principal

El USUARIO solo puede listar a la hora de realizar una consulta, mientras que el ADMINISTRADOR puede listar, crear, actualizar y borrar los productos.

1. LISTAR:

- 1.1. <SIS> El sistema permite al usuario filtrar la consulta por ofertas, menús prediseñados, precio y por el nombre de productos.
- 1.2. <SIS> El sistema habilita la opción de ir hacia atrás mostrando el botón “ATRÁS” y el de “REALIZAR CONSULTA” para proceder a mostrar la lista.
- 1.3. <US> El usuario elige una opción. (Pudiendo dejar algunos filtros sin llenar).
- 1.4. <SIS> El sistema consulta a la base de datos según los filtros introducidos.
- 1.5. <SIS> El sistema muestra una lista con el nombre, el código del producto o menú, los ingredientes, las cantidades y el precio. Según el filtro aplicado, aparecerán ciertos comensales antes que otros.
- 1.6. <SIS> El sistema le da la opción al usuario de realizar otra consulta, mostrando por pantalla “SI” o “FINALIZAR CONSULTA”. Si desea realizar otra consulta, ir al paso [1].
- 1.7. <SIS> El sistema muestra la pantalla donde se permite Consultar, Realizar Pedido o Poner Una Queja.

2. CREAR:

- 2.1. <SIS> El sistema pide al usuario que introduzca el código del producto que desea añadir.
- 2.2. <US> El usuario introduce el código.

- 2.3. <SIS> El sistema comprueba que el código del producto no existe en la BD.
- 2.4. <SIS> El sistema genera un código de producto.
- 2.5. <SIS> El sistema pide al usuario que introduzca el nombre, la cantidad, el precio y la oferta que se aplica al producto.
- 2.6. <US> El usuario introduce los datos pedidos.
- 2.7. <SIS> El sistema **crea** un nuevo Producto.

3. ACTUALIZAR:

- 3.1. <SIS> El sistema pide al usuario que introduzca el precio y la oferta nueva.
- 3.2. <US> EL usuario introduce el precio y la oferta.
- 3.3. <SIS> El sistema verifica que los datos introducidos tienen un formato adecuado.
- 3.4. <SIS> El sistema actualiza el producto con el nuevo precio y la nueva oferta.

4. BORRAR:

- 4.1. <SIS> El sistema pide al usuario que introduzca el código del producto que desea eliminar.
- 4.2. <US> EL usuario introduce código.
- 4.3. <SIS> El sistema verifica que existe el producto.
- 4.4. <SIS> El sistema elimina el producto con el mismo código introducido.

Flujos secundarios

- 1.4. a El sistema no reconoce el nombre del producto que se ha introducido en los filtros.
Se muestra un error. Se espera nueva entrada, volviendo al paso 1.
- 2.3. a El sistema reconoce que ya existe ese producto.
Se muestra un mensaje de error (“ERROR, EL PRODUCTO YA EXISTE, SOLO PUEDE MODIFICARLO O BORRARLO”).
- 3.3. a El sistema encuentra un error en el formato de los datos introducidos.
Se muestra un error (“ERROR EN EL FORMATO DE LOS DATOS”). Se vuelve a la pantalla principal del subsistema.
- 4.3. a El sistema no encuentra el producto.
Se muestra un mensaje de error (“NO EXISTE EL PRODUCTO QUE DESEA ELIMINAR”).

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 4 y el paso 5 el tiempo de espera no puede ser mayor de T1 (tiempo de respuesta de la Base de Datos).

3.1.23 Descripción del caso de uso GC_QUEJA

Caso de uso: Gestionar Queja

→ Luis Pozas Palomo

Identificador: GC_QUEJA

Objetivo en Contexto: El usuario tiene la posibilidad de poner una queja, para la cual debe de llenar un formulario. (Cabe destacar que para que un usuario pueda llenar una queja debe de haber realizado al menos un pedido).

Actor principal: Actores y productores que voy a tratar con el nombre de “Perfil operador”.

Actores secundarios: BD.

Qué datos usa: Datos de los comensales que van a asistir al servicio.

Precondiciones: El usuario se encuentra en la página que permite la elección de Consultar, Realizar Pedido o Poner Una Queja.

Postcondiciones:

Éxito: Se tramita correctamente la queja.

Fallo: No puede tramitarse la queja y manda un mensaje de Error.

Flujo principal

1. CREAR QUEJA:

- 1.1. <SIS> El sistema pide al usuario que vuelva a introducir la contraseña para verificar que es él el que desea tramitar la queja.
- 1.2. <US> El usuario introduce la contraseña.
- 1.3. <SIS> El sistema verifica que la contraseña es correcta y que el usuario ha realizado al menos un pedido (mirando en la Clase Persona si es un Comensal).
- 1.4. <SIS> El sistema muestra el formulario por pantalla.
- 1.5. <US> El usuario rellena el formulario.
- 1.6. <SIS> El sistema comprueba que se han llenado todos los campos obligatorios.
- 1.9. <SIS> El sistema **crea** la Queja.
- 1.7. <SIS> El sistema habilita la opción de “PONER QUEJA”, “MODIFICAR QUEJA” o “ELIMINAR QUEJA”.
- 1.8. <US> El usuario pulsa la opción “MODIFICAR QUEJA”. Vamos al paso 2.
- 1.8. <US> El usuario pulsa la opción “ELIMINAR QUEJA”. Vamos al paso 3.

- 1.8. <US> El usuario pulsa la opción “PONER QUEJA”. Vamos al paso 1.9.
- 1.9. <SIS> El sistema muestra la pantalla de inicio del subsistema que permite la elección de Consultar, Realizar Pedido o Poner una Queja. (NOTACION: La queja ya se ha creado cuando se han validado los datos introducidos anteriormente en el paso 1.6)

2. ACTUALIZAR QUEJA:

- 2.1. <SIS> El sistema muestra el formulario por pantalla en el cual se mantienen los datos introducidos anteriormente.
- 2.2. <US> El usuario modifica el formulario.
- 2.3. <SIS> El sistema verifica que todos los campos obligatorios han sido rellenados.
- 2.3. <SIS> El sistema habilita el botón “PONER QUEJA”.
- 2.4. <US> El usuario pulsa el botón “PONER QUEJA”.
- 2.9. <SIS> El sistema **actualiza** la Queja en la BD.

3. **BORRAR QUEJA:**

- 3.1. <SIS> El sistema valida si la queja existe en la BD.
- 3.2. <SIS> El sistema **elimina** la queja de la BD.

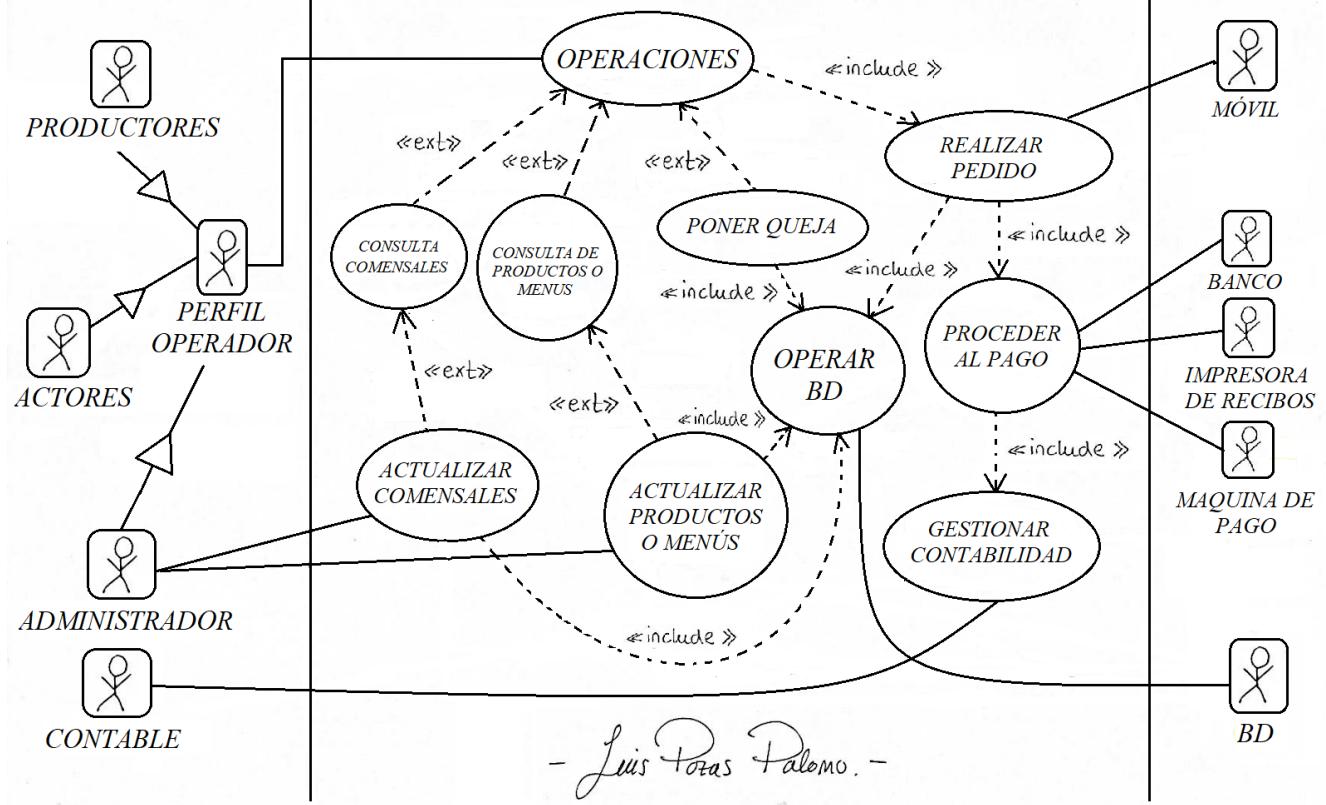
Flujos secundarios

- 1.5. a Si el tiempo de espera supera T8, el formulario se cerrará.
El sistema mostrará un mensaje de Error por pantalla volviendo a la pantalla que permite la elección de Consultar, Realizar Pedido o Poner Una Queja.
- 1.6. a El sistema muestra un mensaje de Error si no se valida el formulario, volviendo al paso 4 y mostrando las casillas que tenía ya completadas.
- 3.1. a El sistema no encuentra la queja en la base de datos.
Muestra un error (“NO SE HA PODIDO COMPLETAR LA OPERACIÓN, INTENVELO MAS TARDE”).

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 1.5 y el paso 1.6 el tiempo de espera no puede ser mayor de T8 (tiempo que proporciona el sistema para llenar el formulario).

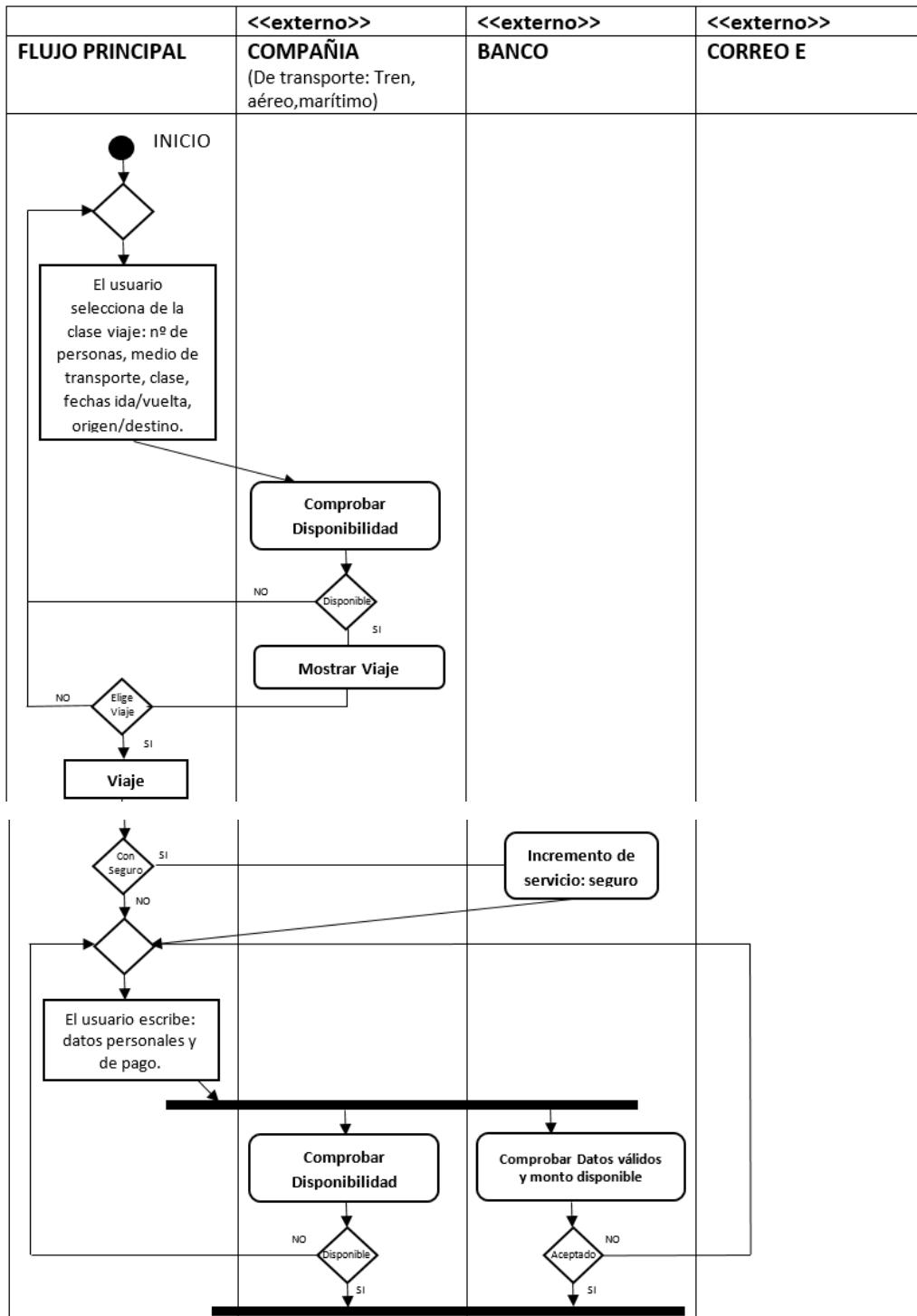
SUBSISTEMA → GESTIÓN DE CATERING

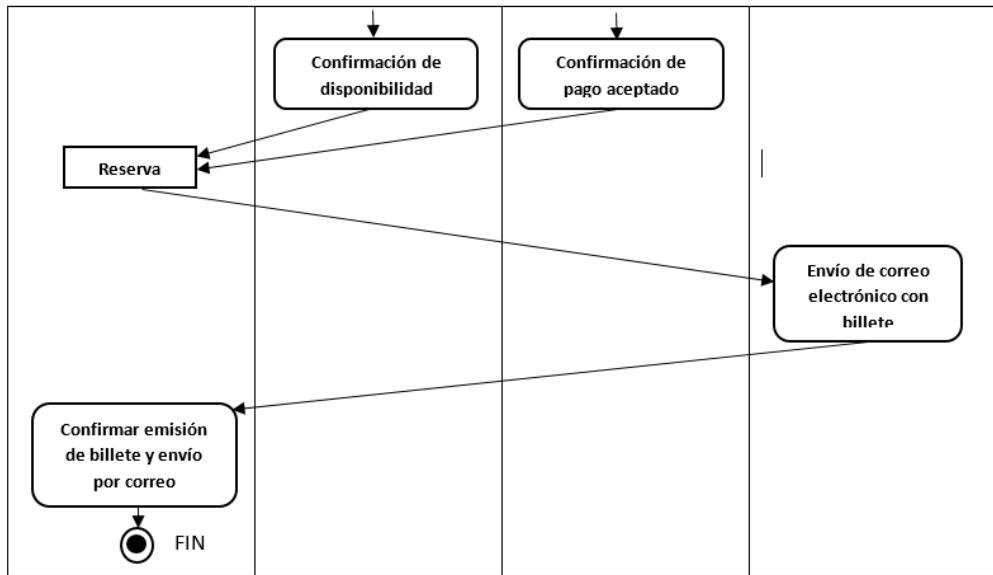


3.1.24 Descripción del Caso de Uso STRAN_NUE

RESERVA DE BILLETE DE VIAJE

Precondición: El actor principal está en la página Nueva Reserva para viaje.





Caso de uso: Reserva de un billete para viaje.

→ Geraldyn Carrero Azuaje

Identificador: STRAN_NUE

Objetivo en contexto: El usuario selecciona un medio de transporte e ingresa todos los datos necesarios para realizar una reserva de un billete, comprobando la disponibilidad, dándose la opción a pagar al momento y asegurándose de que cada uno de los datos ingresados son válidos. Por último, tanto el usuario como la compañía (productora) recibirán un correo electrónico con la confirmación de la reserva realizada.

Actor principal: Usuario

(El productor puede hacer la reserva para un actor y/o grupo, pero también un actor puede realizar su propia reserva).

Actores secundarios: Compañía de transporte, banco, sistema de correo electrónico.

Qué datos usa: CRC ReservaBillete, CRC viaje, CRC persona.

Precondiciones: El actor principal está en la página Nueva Reserva para viaje.

Postcondiciones:

Éxito: Reserva de billete realizada, pago y correo con confirmación.

Fallo: Mensajes de error y vuelta a pedir datos o termina.

Flujo principal:

1. El usuario elige el número de personas sobre las que se hará la reserva.
2. El usuario elige el medio de transporte en el que quiere viajar.
3. El usuario elige la clase en la que quiere viajar.
4. El usuario elige ida/vuelta o solo ida.
5. El usuario elige entre la lista de opciones el origen y destino de su viaje.
6. El usuario elige las fechas de ida/vuelta o solo la fecha de ida.
7. El sistema comprueba la disponibilidad consultando en compañías de transporte marítimo/terrestre o aéreo según se haya seleccionado anteriormente.
8. El sistema muestra la disponibilidad con sus distintas opciones de acuerdo al horario.
9. El usuario selecciona una opción.
10. El sistema proporciona la opción de seguro de viaje para el/los viajeros.
11. El usuario elige una opción.
12. El usuario introduce sus datos personales y de pago.
13. El sistema realiza la comprobación de los datos del usuario y de pago.

14. El sistema comprueba que los datos son válidos.
15. El sistema comprueba los datos de pago con el banco.
16. El sistema comprueba la disponibilidad de la reserva.
17. El sistema procede a ejecutar el pago.
18. El sistema confirma la reserva a la compañía aérea, marítima o terrestre.
19. El sistema envía por correo electrónico la confirmación al usuario de la reserva realizada.
20. El sistema envía un correo electrónico a la compañía (productora) de la reserva que ha realizado uno de sus miembros.
21. El sistema muestra al usuario la confirmación de la reserva

Flujos secundarios

7.a

El usuario ha seleccionado el mismo origen y destino.
Se muestra nuevamente el listado de opciones, excluyendo el del origen.
Se espera nueva entrada, volviendo al paso 5.

7.b

El sistema no encuentra ningún viaje con las preferencias seleccionadas.
Se muestra una lista de alternativas con las fechas más cercanas a la seleccionada.
(En caso de no querer ninguna alternativa se vuelve al paso 1).
Se espera nueva entrada, volviendo al paso 5.

7.c

No se encuentra ninguna opción con los valores deseados (número de personas, medio de transporte, fechas, origen, destino)
Se vuelve al paso 1, 2, 3, 4, 5,6 según corresponda. (También se da la opción a salir).

13.a

Algún dato introducido no es válido
Se informa al usuario y se vuelve al paso 12.

13.b

Se supera el tiempo máximo permitido para llenar los datos.
Se informa al usuario y se vuelve al paso 12.

15.a

El banco rechaza el pago realizado.
Se vuelve al paso 12 para pedir datos.

16.a

Los billetes que inicialmente estaban disponibles han cambiado de precio.
Se informa al usuario y se solicita volver al paso 12.
Se espera la respuesta por parte del usuario y se vuelve al paso 12.

16.b

Los billetes que inicialmente estaban disponibles ya no lo están.
Se informa al usuario y se vuelve al paso 4 para volver a realizar la búsqueda.

21.a

Al usuario todavía no le llega el correo electrónico con su billete.
Se ofrece la posibilidad de volver a enviar el correo.

3.1.25 Descripción del Caso de Uso STRAN_CON

Caso de uso: Consultar un billete para viaje.

→ Geraldyn Carrero Azuaje

Identificador: STRAN_CON

Objetivo en contexto: El usuario ingresa su código de viaje y/o su apellido por la reserva que ya tiene creada y el sistema le muestra cada detalle de la reserva: La fecha de viaje, hora exacta de salida y de llegada al destino, número de billete, correo electrónico, número de asiento, medio de transporte en el que va, el equipaje que puede llevar (tiene contratado), el clima que se estima para el viaje. Sabiendo estos detalles, el usuario puede solicitar se le envíe nuevamente por correo el billete, puede pedir que se imprima el billete, salir del sistema o realizar alguna modificación/anulación del billete.

Actor principal: Usuario

Actores secundarios: Compañía de transporte, sistema de correo electrónico.

Qué datos usa: Tarjeta CRC ReservaBillete, CRC Viaje.

Precondiciones: El actor principal está en la página principal Gestión de transporte de actores.

Postcondiciones:

Éxito: Envío de billete por correo, impresión de billete, salida de sistema o re direccionamiento al CU modificación o al CU anulación.

Fallo: Mensajes de error y vuelta a pedir datos de reserva ya creada o termina.

Flujo principal:

1. El usuario introduce el código de reservación.
2. El usuario introduce el apellido de quien realizó la reserva.
3. El sistema comprueba que los datos ingresados son válidos.
4. El sistema muestra el número de personas que viaja.
5. El sistema muestra la fecha de viaje.
6. El sistema muestra la hora de salida y de llegada al destino.
7. El sistema muestra el número de billete.
8. El sistema muestra el correo electrónico del usuario.
9. El sistema muestra el número de asiento de el/los usuario/os.
10. El sistema muestra el medio de transporte en el que viaja.
11. El sistema muestra el equipaje que tiene contratado.
12. El sistema muestra el clima que se espera para el momento del viaje.
13. El usuario elige entre:
 - 13.a Enviar billete por correo
 1. El sistema envía el billete al correo electrónico que el usuario ha indicado.
 - 13.b Imprimir billete
 1. El sistema envía la solicitud de impresión.
 - 13.c Realizar modificación (Caso de uso TRAN_MOD)
 - 13.d Realizar anulación (Caso de uso TRAN_ANU)
 - 13.e Salir del Sistema
14. El sistema realiza la comprobación de la opción seleccionada.
15. El sistema muestra al usuario la confirmación de la reserva.

Flujos secundarios

3.a

El usuario no ha ingresado ni el código ni apellido de reserva.

Se muestra nuevamente la pantalla y se solicita que se complete por lo menos uno de los dos datos pedidos.

Se espera nueva entrada volviendo al paso 1.

3.b

El sistema no encuentra ninguna reserva con el código o apellido ingresado.

Se informa que no se ha encontrado ninguna reserva con los datos ingresados y se solicita nuevamente el ingreso de por lo menos uno de los dos datos.

Se espera nueva entrada, volviendo al paso 1.

3.c

El sistema detecta que se han ingresado caracteres especiales (No permitidos ni para código ni para apellido).

Se informa que los datos ingresados no son válidos por tener caracteres especiales y se solicita nuevamente el ingreso de por lo menos uno de los dos datos.

Se espera nueva entrada, volviendo al paso 1.

3.d

El sistema detecta que se han ingresado números en el apellido

Se informa que se han ingresado números en el apellido y esta operación no está permitida, se solicita nuevamente el ingreso del apellido.

Se espera nueva entrada, volviendo al paso 2.

14.a

Se supera el tiempo máximo permitido para seleccionar una opción.

Se informa al usuario y se vuelve al paso 12.

14.b

Se solicita la impresión del billete pero no existe una impresora conectada al equipo.

Se informa al usuario y se vuelve al paso 12.

3.1.26 Descripción del Caso de Uso STRAN_MOD

Caso de uso: Modificar un billete para viaje

→ **Geraldyn Carrero Azuaje**

Identificador: STRAN_MOD

Objetivo en contexto: El usuario ha podido ver la reserva que tiene actualmente, y desea realizar una modificación sobre esta (ya creada). El sistema le va a permitir modificar: fechas de viaje, lugar de destino, horarios, medio de transporte, cantidad de equipaje reservado. Con todos estos datos, el usuario procederá a realizar la modificación, el sistema consultará la disponibilidad y solicitará ingresar los datos del usuario nuevamente (con tarjeta) en el caso de existir alguna modificación en el precio del billete.

Actor principal: Usuario

Actores secundarios: Compañía de transporte, banco, sistema de correo electrónico.

Qué datos usa: Tarjeta CRC viaje, CRC ReservaBillete

Precondiciones: El actor principal está en la página de consulta de billetes.

Postcondiciones:

Éxito: Reservación modificada con pago, envío de nuevo billete por correo electrónico y salida del sistema.

Fallo: Mensajes de error y vuelta a pedir datos de reserva ya creada o termina.

Flujo principal:

1. El sistema muestra los datos con el billete actual.

2. El usuario elige una nueva fecha de viaje
3. El usuario elige el horario de viaje
4. El usuario elige el equipaje a reservar
5. El sistema comprueba la disponibilidad consultando en la compañía de transporte.
6. El sistema muestra la disponibilidad de modificar el billete para el día/hora que desea.
7. El usuario elige una opción
8. El usuario introduce sus datos personales y de pago.
9. El sistema realiza la comprobación de los datos del usuario y de pago.
10. El sistema comprueba que los datos son válidos.
11. El sistema comprueba los datos de pago con el banco.
12. El sistema comprueba la disponibilidad de la reserva.
13. El sistema procede a ejecutar el pago.
14. El sistema confirma la reserva a la compañía aérea, marítima o terrestre.
15. El sistema envía por correo electrónico la confirmación al usuario de la reserva modificada.
16. El sistema envía un correo electrónico a la compañía (productora) de la reserva que ha realizado uno de sus miembros.
17. El sistema muestra al usuario la confirmación de la reserva modificada.

Flujos secundarios

- 5.a
El sistema no encuentra ningún viaje con las preferencias seleccionadas.
Se espera nueva entrada, volviendo al paso 2.
- 5.b
No se encuentra ninguna opción con los valores deseados (fecha, horario)
Se vuelve al paso 2,3 según corresponda. (También se da la opción a salir).
- 9.a
Algún dato introducido no es válido
Se informa al usuario y se vuelve al paso 8.
- 9.b
Se supera el tiempo máximo permitido para llenar los datos.
Se informa al usuario y se vuelve al paso 8.
- 12.a
Los billetes que inicialmente estaban disponibles han cambiado de precio.
Se informa al usuario y se solicita volver al paso 8.
Se espera la respuesta por parte del usuario y se vuelve al paso 8.
- 12.b
Los billetes que inicialmente estaban disponibles ya no lo están.
Se informa al usuario y se vuelve al paso 2 para volver a realizar la búsqueda y modificación.
- 16.a
Al usuario todavía no le llega el correo electrónico con su billete.
Se ofrece la posibilidad de volver a enviar el correo.

3.1.27 Descripción del Caso de Uso STRAN_ANU

Caso de uso: Anular un billete para viaje

→ Geraldyn Carrero Azuaje

Identificador: STRAN_ANU

Objetivo en contexto: El usuario ha podido ver la reserva que tiene actualmente, y desea realizar una anulación sobre esta (ya creada). El sistema le va a permitir solicitar la anulación del billete y el reembolso del mismo en la parte proporcional que le corresponde (Excluyendo los gastos de gestión de la reserva y la comisión por anulación).

Actor principal: Usuario

Actores secundarios: Compañía de transporte, banco, sistema de correo electrónico.

Qué datos usa: Tarjeta CRC ReservaBillete, CRC persona, CRC viaje.

Precondiciones: El actor principal está en la página de consulta de billetes.

Postcondiciones:

Éxito: Anulación del billete realizada y reembolso a cuenta bancaria del actor principal.

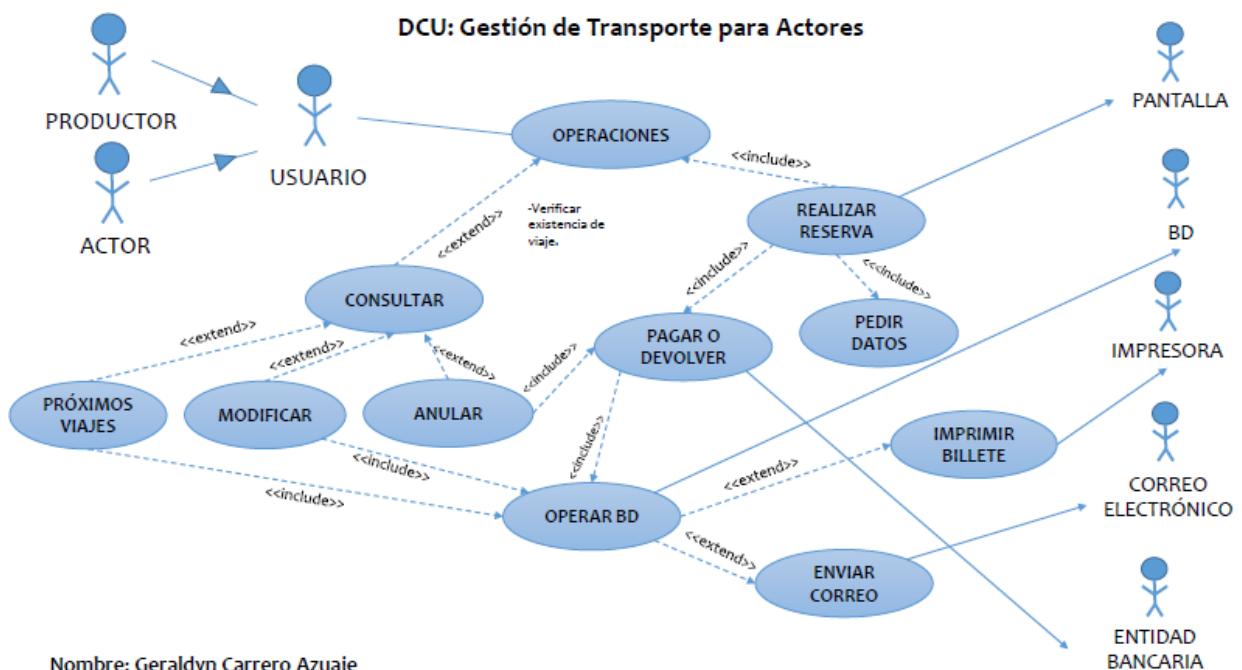
Fallo: Mensajes de error y vuelta a solicitar los datos para la anulación.

Flujo principal:

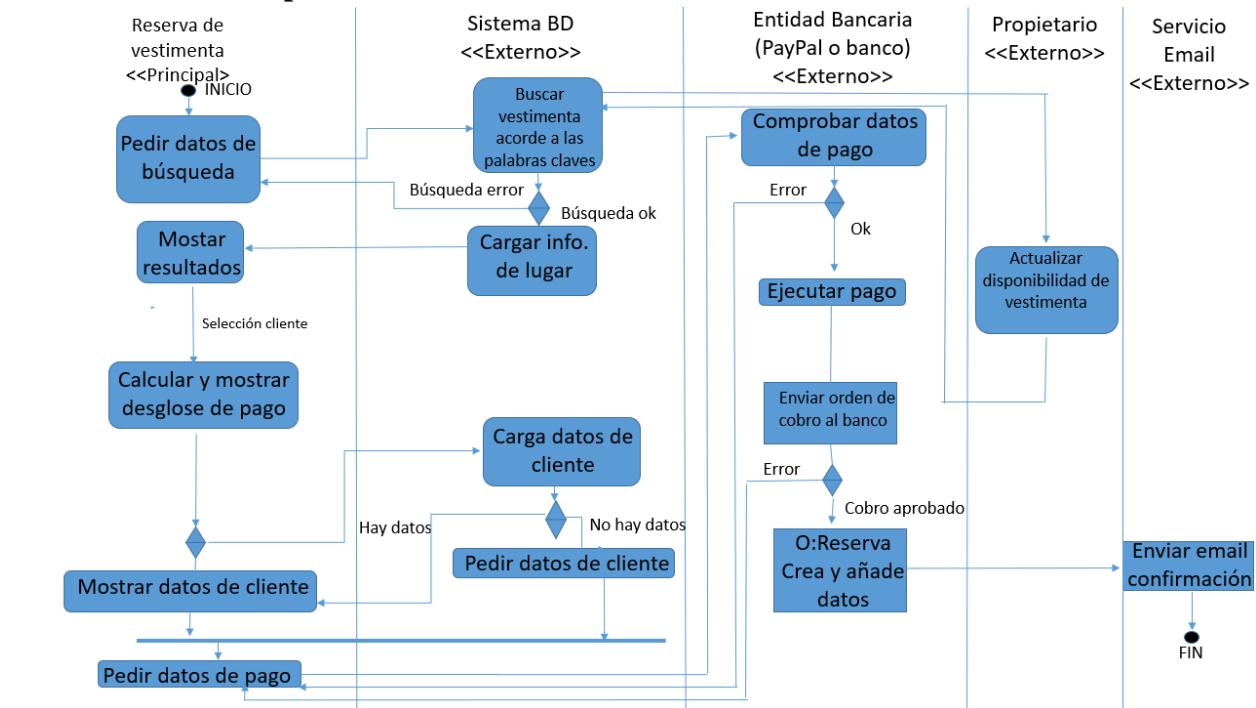
1. El sistema muestra los datos con el billete actual.
2. El usuario elige anular la reserva.
3. El sistema pide al usuario confirmar que realmente quiere anular el billete.
4. El usuario elige confirmar anulación o cancelar.
5. El sistema comprueba los datos del usuario y los de pago.
6. El sistema procede a realizar el reembolso de billete.
7. El sistema confirma que se ha realizado la anulación del billete y notifica al usuario.
8. El sistema envía un correo electrónico indicando que se ha anulado el billete (con sus datos).

Flujos secundarios

- 4.a Se supera el tiempo máximo permitido para confirmar la anulación de la reserva.
Se informa al usuario y se vuelve al paso 1.
- 6.a El sistema detecta algún problema con el banco y notifica que es imposible anular el billete.
Se informa al usuario y se vuelve al paso 1.



3.1.28 Descripción del Caso de Uso BDV1



Casos de uso: Búsqueda de información sobre vestimenta

→ MINGYANG CHEN

Identificador: BDV1

Objetivo en Contexto: El usuario alquila una prenda teniendo el código de la prenda, compramos su disponibilidad y ejecuta el pago, recibiendo confirmación por correo electrónico.

Actor principal: Un manager de la producción.

Actores secundarios: base de datos de las compañías, correo electrónico, banco.

Qué datos usa: Disponibilidad, precio de alquiler, ordenPago, Reserva.

Precondiciones: El usuario está en la página alquiler de vestimenta.

Postcondiciones:

Éxito: El usuario recibe un correo a la producción confirmando el alquiler y el tiempo estimado de llegada.

Fallo: Mensajes de Error.

Flujo Principal

1. el usuario introduce las palabras claves y las fechas de alquiler para la búsqueda. <Usuario>
2. el sistema filtra los datos en la BD de las compañías según las palabras claves proporcionadas por el usuario y comprueba la disponibilidad de la cada uno de ello. <Sistema>
3. se muestra por la pantalla los resultados con el tiempo estimado de llegada de cada uno. <Sistema>
4. Elige lo que más le gusta. <Usuario>
5. Se procede al proceso de cobro de alquiler. <Sistema>
6. El sistema pide los datos bancarios del usuario y los datos personales inclusive el email. <Sistema>
7. rellena todos los datos. <Usuario>
8. el sistema comprueba que los datos introducidos por el usuario son válidos. <Sistema>

9. el sistema envía la solicitud de cobro al banco del usuario. <Sistema>
10. el sistema recibe la confirmación del banco del usuario. <Sistema>
11. el sistema confirma la reserva <sistema>
12. el sistema envía una confirmación al correo del usuario. <Sistema>
13. el sistema manda un correo de la reserva a la compañía que posee la ropa para la preparación del envío. <Sistema>

Flujos secundarios.

- 8.a el número de cuenta no corresponde a ningún banco , o los datos personales no son válidos , se vuelve al paso 6
- 10.a "no hay saldo suficiente , pago rechazado , muestra error" Pago rechazado, intenta otra vez con otra tarjeta" y se vuelve al paso 6

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En el proceso 10 quizás el usuario tenga que esperar unos minutos.
- En el paso 13 sería mejor recibir una confirmación por la parte de la compañía pero tardaría un tiempo T.

3.1.29 Descripción del Caso de Uso BDV2

Casos de uso: Añadir vestimenta para alquiler en la BD

→ MINGYANG CHEN

Identificador: BDV2

Objetivo en Contexto: El usuario intenta dar de alta una nueva prenda en el sistema de BD, en caso de éxito el usuario recibirá un correo con el código generado únicamente para dicha vestimenta y sus descripciones.

Actor principal: Un manager de las compañías de alquiler de vestimenta.

Actores secundarios: base de datos de las compañías, correo electrónico.

Qué datos usa: Disponibilidad, descripción, fotos de la vestimenta, precios.

Precondiciones: El usuario está en la página alquiler de vestimenta y formar parte de las compañías que componen la BD.

Postcondiciones:

Éxito: El usuario recibe un correo de confirmación con los detalles de vestimenta/s añadida.

Fallo: Mensajes de Error.

Flujo Principal

1. el sistema dejará un campo en blanco para que el usuario haga una descripción sobre la vestimenta que quiera dar de alta. <sistema>
2. el usuario rellena la descripción. <usuario>
3. el sistema pide al menos una foto de la vestimenta. <sistema>
4. el usuario adjunta la foto. <usuario>
5. el sistema pide el precio de la vestimenta para el alquiler, precio será por días. <sistema>
6. el usuario rellena el campo de precio. <usuario>

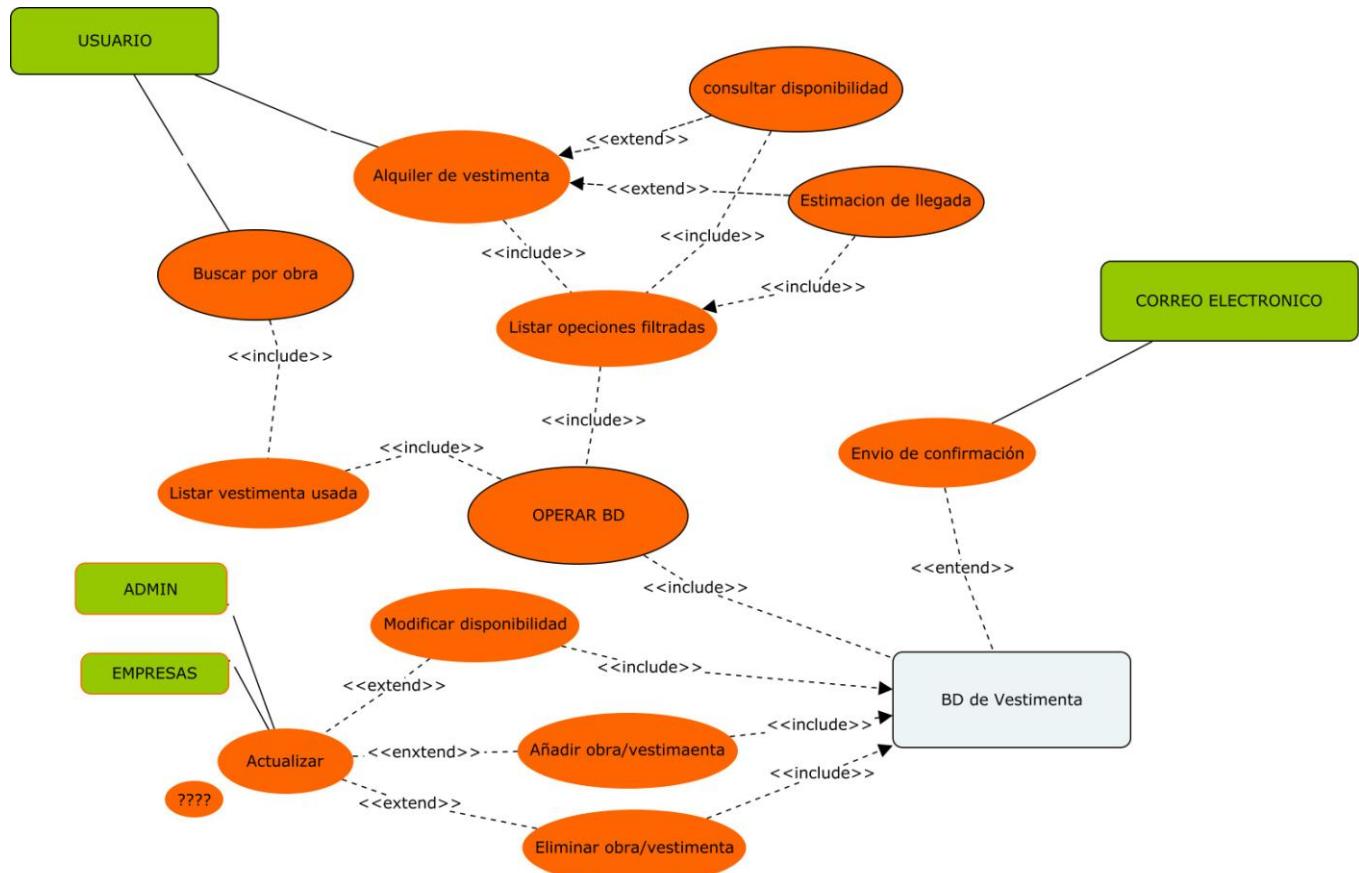
7. el sistema va a pedir una fecha para la disponibilidad. <sistema>
8. el usuario proporciona la fecha. <usuario>
9. el sistema pide cantidad de vestimenta. <sistema>
10. el usuario proporciona un número. <usuario>
11. el usuario da al botón de confirmación. <usuario>
12. el sistema genera un código único y le se lo asigna a cada prenda. <sistema>
13. el sistema envía un correo de confirmación al usuario con los detalles de la operación . <Sistema>

Flujos secundarios.

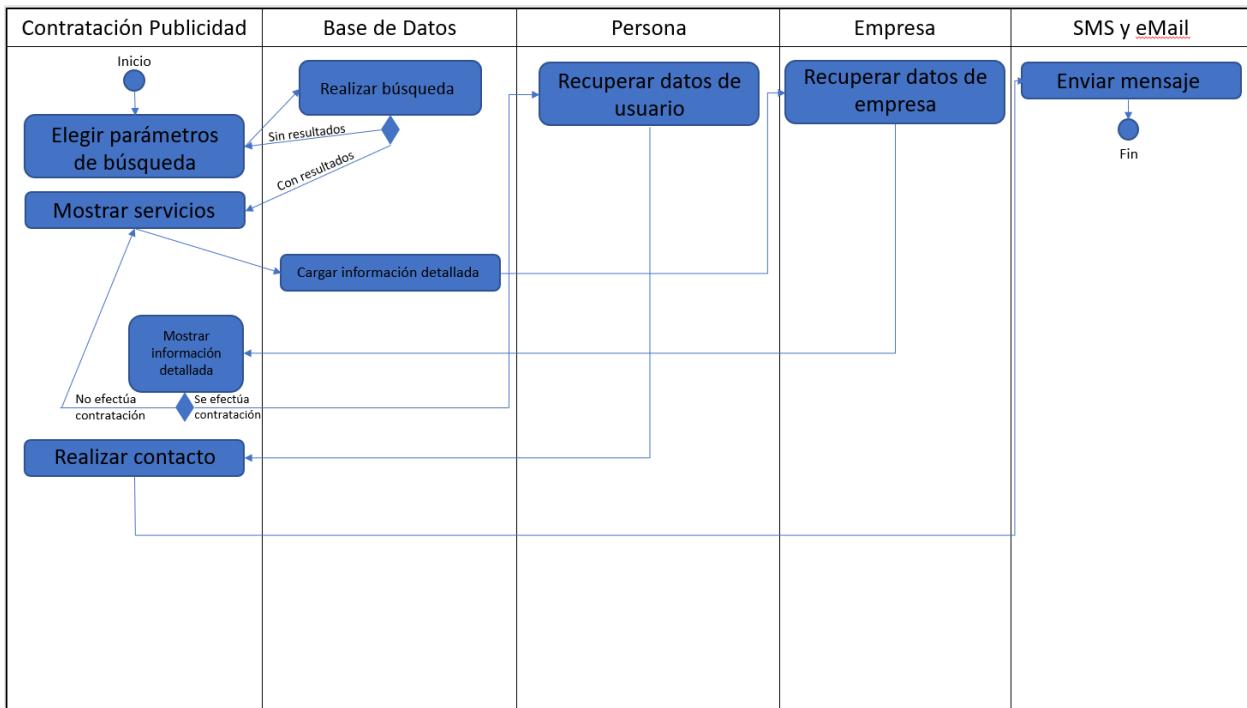
4. a el tamaño de la foto supera al limite de tamaño , se vuelve al paso 3.
- 8.a la fecha introducida es anterior a la fecha actuar y tiene que ser posterior a la fecha actual , se vuelve al paso 7
- 10.a el numero proporcionado no es un numero entero o positivo, se vuelve al paso 9.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

- En el proceso 13 quizás el usuario tenga que esperar un tiempo T1 para recibir el correo.
- En el paso 4 el usuario tiene que asegurarse del formato de la foto y la resolución.,



3.1.30 Descripción del Caso de Uso PUB_CONT



Caso de uso: Gestión de la contratación de publicidad

Ismail Azizi González

Identificador: PUB_CONT

Objetivo en Contexto: El usuario hace una búsqueda para contratar un servicio de publicidad y se envía un SMS y un email a la empresa que realiza el servicio para contratarla.

Actor principal: Usuario

Actores secundarios: Empresa, SMS y email

Qué datos usa: (CRC's) Empresa, Persona

Precondiciones: El usuario debe estar registrado en el sistema e iniciar el proceso de búsqueda de servicio y de contacto

Postcondiciones:

Éxito: Se contrata el servicio elegido con la empresa elegida

Fallo: En caso de búsqueda fallida, se muestra en pantalla un mensaje de error y se permite volver a realizar la búsqueda. En caso de cancelación de usuario, se devuelve al mismo a la pantalla principal del subsistema, permitiéndole realizar una nueva búsqueda o salir del subsistema.

Flujo principal

- El sistema muestra la pantalla de selección de búsqueda. (PUB_MenúBúsqueda)
- El usuario escoge la opción de búsqueda que prefiera.
- El sistema redirige al usuario a la pantalla de búsqueda que haya elegido (búsqueda por empresa, o búsqueda por tipo de servicio). (PUB_BúsquedaEmpresa / PUB_BúsquedaServicio)
- El usuario introduce los parámetros de búsqueda.
- El sistema busca en la BD los parámetros que el usuario ha introducido.
- El sistema muestra por pantalla los resultados que se adecúen a los parámetros dados. (PUB_ResultsBúsqueda)
- El usuario escoge el resultado que le resulte más conveniente de la lista que se muestra por pantalla.
- El sistema imprime la información detallada de la empresa y las características del servicio, dando opción a contactar con dicha empresa. (PUB_ServicioElegido)
- El usuario escoge la opción de contactar con la empresa para contratar sus servicios.

10. El sistema imprime por pantalla la interfaz necesaria para que el usuario mande un SMS y un email a la empresa. (PUB_Contacto)
11. El usuario escribe el mensaje para realizar la contratación y lo envía.
12. El sistema manda el mensaje escrito por el usuario a la empresa elegida.

Flujos secundarios

6. a

No hay resultados con los parámetros deseados.
 Se muestra por pantalla un mensaje de error.
 Se da la opción de realizar otra búsqueda, volviendo al paso 5.

9. a

El usuario decide no contratar los servicios de la empresa, (por ejemplo, al no encontrar la oferta satisfactoria o por cualquier otro motivo).
 Se da la opción de volver a los resultados de búsqueda, repitiendo el paso 8.

11. a

El usuario deja el mensaje vacío.
 Se vuelve a pedir al usuario que introduzca un mensaje no vacío, repitiendo el paso 12.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 5 y el paso 6 el tiempo de espera no puede ser mayor de T1 (tiempo de búsqueda en BD).
 Entre el paso 10 y el paso 11 el tiempo de espera no puede ser mayor de T2 (tiempo que tarda el usuario en escribir y mandar el mensaje).

Entre el paso 11 y el 12 el tiempo de espera no puede ser mayor de T3 (tiempo de envío del mensaje a la empresa solicitada).

Usuario / email	X
SMS/email	GUI
Contratación	GUI
Contacto	GUI
Búsqueda	GUI
Empresa	CRC
Persona	CRC
Empresa	Interfaz con actor
Duración	Dato
Precio	Dato

3.1.31 Descripción del Caso de Uso PUB_GBD

Caso de uso: Gestión de la Base de Datos

  **Ismail Azizi González**

Identificador: PUB_GBD

Objetivo en Contexto: El administrador realiza una modificación en los datos ya existentes en la base de datos o introduce datos nuevos en esta.

Actor principal: Administrador

Actores secundarios: Empresa

Qué datos usa: (CRC's) Empresa, Persona

Precondiciones: El usuario debe estar registrado en el sistema e iniciar el proceso de búsqueda de servicio y de contacto

Postcondiciones:

Éxito: Se realiza una modificación en la base de datos.

Fallo: En caso de error por formato de inserción de datos o por problemas de la base de datos, se muestra el mensaje de error correspondiente y se vuelve a la pantalla principal.

Flujo principal

1. OPCIÓN 1 (Añadir empresa nueva):

- 1.1. El usuario escoge la opción de añadir empresa nueva.
- 1.2. El sistema redirige al usuario a la pantalla de añadir empresa.
- 1.3. El usuario introduce los datos requeridos en sus respectivos campos.
- 1.4. El sistema redirige al administrador a la pantalla de confirmación, donde se puede descargar un archivo .log con el registro de cambios de la base de datos.

2. OPCIÓN 2 (Modificar datos de empresa existente):

- 2.1. El usuario escoge la opción de modificar datos existentes.
- 2.2. El sistema redirige al usuario a la pantalla de gestión de datos de empresa.
- 2.3. El usuario escoge la empresa sobre la que quiera realizar cambios de sus datos y presiona el botón de modificar datos.
- 2.4. El sistema redirige al administrador a la pantalla de modificación de datos.
- 2.5. El usuario introduce los datos nuevos a modificar en sus respectivos campos.
- 2.6. El sistema redirige al administrador a la pantalla de confirmación, donde se puede descargar un archivo .log con el registro de cambios de la base de datos.

3. OPCIÓN 3 (Borrar empresa existente de la base de datos):

- 3.1. El usuario escoge la opción de modificar datos existentes.
- 3.2. El sistema redirige al usuario a la pantalla de gestión de datos de empresa.
- 3.3. El usuario escoge la empresa sobre la que quiera realizar cambios de sus datos y presiona el botón de borrar.
- 3.4. El sistema redirige al administrador a la pantalla de confirmación, donde se puede descargar un archivo .log con el registro de cambios de la base de datos.

Flujos secundarios

1.3. a

El formato de inserción es incorrecto o no se introducen datos.

Se muestra por pantalla un mensaje de error.

Se repite el paso 1.3.

2.5. a

El formato de inserción es incorrecto o no se introducen datos.

Se muestra por pantalla un mensaje de error.

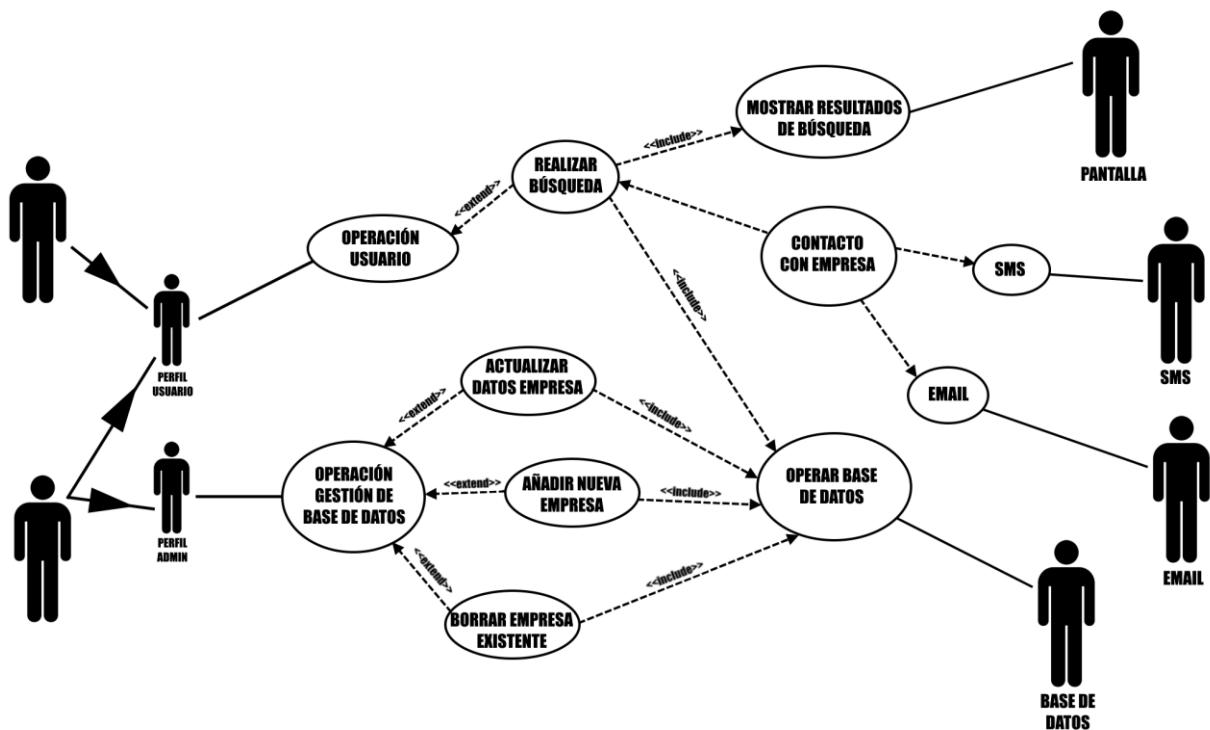
Se repite el paso 2.5.

Requisitos no funcionales a tener en cuenta

Entre el paso 1.3 y el paso 1.4 el tiempo de espera no puede ser mayor de T1 (tiempo que tarda el usuario en escribir los datos).

Entre el paso 2.5 y el paso 2.6 el tiempo de espera no puede ser mayor de T2 (tiempo que tarda el usuario en escribir los datos).

Inserción de datos	GUI
Empresa	CRC
Persona	CRC
Empresa	Interfaz con actor



3.3 Requisitos de rendimiento

Requisitos estáticos: Teniendo en cuenta el número de usuarios que pueden conectarse a la vez. Se establece en 1000 personas el número de conexiones simultáneas, ya que, si bien es cierto algunas gestiones tales como: lugares de rodaje, catering, vestimenta... serán efectuadas por pocos usuarios, existen algunas gestiones relacionadas con la obra y/o los actores que pueden estar consultándose continuamente por numerosos usuarios.

De igual manera, si un usuario permanece conectado más de 10 minutos sin detectarse actividad por su parte, la sesión se cerrará y deberá volver a comenzar.

Requisitos dinámicos: En cuanto al número de usuarios que pueden estar realizando transacciones de edición por segundo a la vez, el límite se reduce a 40 usuarios (Suponiendo que estén 5 usuarios en cada uno de los 8 subsistemas posibles). Estos usuarios podrán acceder a la Intranet para editar, con lo cual se reducirá el tiempo de respuesta.

3.4 Requisitos lógicos de la base de datos

La base de datos está estructurado a través de las plantillas CRC con los datos necesarios.

Las plantillas utilizadas son:

- Obra
- Vestimenta
- Empresa
- Persona
- ReservaLugar
- Viaje
- Lugar
- OrdenPago
- Pedido
- Productos
- Mesa
- Queja
- Recurso Audiovisual
- Préstamo

3.5 Restricciones de diseño

Existen dos interfaces, una para los usuarios que consulten información sobre las obras, productos para el catering así como las mesas ocupadas, y otra para quienes quieran realizar alguna operación.

3.6 Atributos del sistema software

Como el software se va a poder consultar a través de Internet, esto garantiza la portabilidad del producto. Además es un producto fiable y disponible las 24 horas del día. Se intentará garantizar su seguridad y su mantenimiento desde cualquier lugar con opción a ofrecer servicio de escritorio remoto a cualquier gestor que lo requiera en el horario que necesite.

3.7 Otros requisitos

La jerarquía de funciones al momento de trabajar sobre el sistema se gestionará:

- Por tipos de usuario: Administrador, gestor, invitado.

4 Apéndices

- CRC,S:

Class Name: Obra	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Título de la Obra	
Tipo: película, obra de teatro	
Género	
Fecha de lanzamiento	
Director: nombre del director de la obra.	Director es de la clase PersonaEspectáculo
Sinopsis: resumen del argumento de la obra	
Imagen: imagen de la obra	
Productora: el nombre de la productora	
Estado: 3 valores, en rodaje, en producción y terminada.	
Fecha: fecha en la que fue presentada.	
Autor: nombre de la persona que creo la Obra	
Destacada: 2 valores, destacada y no destacada	
Vestimenta en uso: Lista de vestimentas usadas en la obra	Vestimenta
Premios: los premios que ha recibido	
Métodos	Métodos
isDirector(Director): True, False si el director pertenece a la obra	
estaActor(Actor): True, False si el actor pertenece a la obra.	
esDestacada(Destacada): True, False si es destacada o no.	

Class Name: Vestimenta	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Código de la ropa	
ObrasUsadas(un array de nombres de obras que ha sido usada)	
NombreDeCompañía (propietario de la prenda)	NombreDeCompañía es un atributo de la clase Compañía
Foto	
Coste de fabricación	
Tarifa de alquiler	
Localización	
Disponibilidad	
Descripción(palabras claves)	
Métodos	Métodos
Bool isCodigoRopa(codigo){ true si se encuentra el código de ropa en BD , y mostrar la información correspondiente, false si no se encuentra el nombre de la obra en BD} Bool isAvailable(código){ mira si el atributo “disponiblidad” está en true o false y devuelve el valor}	

Class Name: Empresa	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Nombre: Nombre de la empresa	
Contacto: eMail y teléfono para contacto de los usuarios y la empresa	
Tipo: Publicidad, Vestimenta	
Servicios ofrecidos: lista detallada del trabajo realizado por la empresa a contratar (publicidad)	Servicios
VestimentaEnPropiedad: Lista de vestimentas en propiedad (Vestimenta)	
Métodos	Métodos
update(empresa, dato1, dato2,...): Se actualizan los datos introducidos.	
new(empresa, dato1, dato2,...): Se crea una nueva empresa en la BD y se introducen los datos dados.	

Class Name: Persona	
Superclasses:	
Subclasses: PersonaEspectáculo	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Nombre	
Apellidos	
Fecha de nacimiento	
Documento de identidad	
Teléfono	
Email	
Métodos	Métodos

Class Name: PersonaEspectáculo	
Superclasses: Persona	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Rol(Actor, director, productor)	
Biografía	
Premios	
Videografía	
Imagen: una imagen de la persona	
Métodos	Métodos

Class Name: ReservaLugar	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
ID Reserva: Identificador para distinguir cada reserva	
Cliente: Objeto tipo persona con los datos del cliente.	Persona
ID Lugar: Identificador del lugar reservado	Lugar
Pago: Objeto tipo OrdenPago con la información del cobro de la reserva	OrdenPago
Periodo: Fechas indicando la duración de la reserva	Possible clase fecha
Métodos	Métodos

Class Name: Lugar
Superclasses:
Subclasses:

Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Dirección: Donde se encuentra el lugar	
Propietario: Objeto tipo persona con los datos privados del propietario del lugar.	Persona
Descripción: Breve descripción del lugar	
Nombre: Nombre del lugar	
ID: Código de identificación del lugar	
Ocupación: Fechas indicando la disponibilidad del lugar.	Possible clase fecha
Métodos	Métodos
IsTaken(Fecha inicio, Fecha fin): True o false dependiendo de si la fecha está libre o no.	

Class Name: ReservaBillete	
Superclasses	
Subclasses	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
ID viaje: Identificador del viaje que realiza	Viaje
ID persona: Identificador de la persona	Persona
ID reserva	
Equipaje: Equipaje contratado por una persona para un viaje determinado	
Total	
Seguro	
Métodos	Métodos
crearReservaBillete (Reserva reserva)	
updateReservaBillete (Reserva reserva): Se actualizan los datos del viaje introducidos	

anularReservaBillete (Reserva reserva): Se anula el viaje creado	
consultarReserva (Reserva reserva): Se consulta el viaje que tiene asignado un usuario	
importeTotal(int equipaje, int seguro, int precio): Se calcula el precio total de acuerdo al nº de equipaje, el seguro contratado y el precio x número de personas que viaja.	

Class Name: Viaje	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Id del viaje	Persona
Número de personas	
Medio de transporte	
Clase en la que viaja	
Fecha de ida	
Fecha de vuelta	
Lugar de origen	
Lugar de destino	
Hora de salida	
Hora de llegada	
Precio	
Métodos	Métodos

Class Name: OrdenPago	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
ID Orden: Identificador de orden	
Datos facturación: Información bancaria del cliente	Persona
Plan de pago: Pago completo o fraccionado	
Fecha: Inicio de orden	Possible clase fecha
Fechas cobro: Días de pago para la modalidad fraccionada	Possible clase fecha
Dinero cobrado: Cantidad pagada	
Dinero adeudado: Cantidad por cobrar	
Métodos	Métodos
charge(Dinero): Se carga el dinero y actualiza la deuda del objeto y la BD	

Class Name: Pedido	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Estado: PROCESO, CANCELADO, PAGADO.	Producto
Código Pedido: código del pedido	DNI: DNI de la persona para asociar el pedido a dicha persona
Precio Total: precio aplicando ofertas	
Código Mesa: Mesa elegida.	
Lista Productos: lista de productos del pedido.	
Métodos	Métodos
actualizaPedido(Estado): Cambia el estado del Pedido, si se cancela el pedido se actualizan la lista de los productos y los productos. Llamando a la función: actualizaProducto(Productos);	
aplicarOferta(Producto): se descuenta sobre el precio del producto el porcentaje indicado en el atributo “oferta” del producto;	
totalPagar(Productos[N]): Se asigna al atributo PrecioTotal la suma del precio de los productos, llamando a la función: aplicarOferta(Producto)	
actualizaPedido (ListaProductos): Si se ha añadido uno o quitado (en la confirmación solo se puede quitar), actualiza la lista de productos.	

Class Name: Producto	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Nombre: nombre del producto.	
Cantidad: cantidad del producto (peso en gramos).	
Código: código del producto.	
Precio: precio del producto.	
Oferta: porcentaje de descuento aplicado.	
Métodos	Métodos
actualizarProducto: actualiza los atributos del Producto.	

Class Name: Queja	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Queja: Array de String que contiene la queja a través de las opciones elegidas por el Usuario convertidas a String.	Nombre: nombre del Usuario.
Valido: booleano que indica si la contraseña es correcta para la verificación del usuario. (0 incorrecta, 1 correcta).	DNI: DNI del Usuario
Código: código de la queja.	Comensal: indica si la persona es comensal o no (De la CRC de persona)
Métodos	Métodos
PonerQueja(): escribe en un fichero las posiciones	String getNombreUsuario(): devuelve el

del Array “Queja” separadas por un salto de línea y finalizando con el NOMBRE y DNI del comensal.	nombre de usuario.
CrearQueja(): escribe en cada posición del Array del atributo “Queja”, cada opción elegida por el Cliente del formulario. A continuación se llama a PonerQueja();	String getDNIUsuario(): devuelve el DNI del Usuario.
validarContraseña (contraseña): Válida la contraseña introducida por el usuario para verificar que la queja está siendo puesta por la persona correcta.	

Class Name: Recurso Audiovisual	
Superclasses:	
Subclasses: Luces, Plataformas, Banda Sonora	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Nombre	
tipo	
estado	
Fecha de adquisición	
Nombre: es el nombre de la obra.	
Métodos	Métodos

Class Name: Prestamo	
Superclasses:	
Subclasses:	
Responsabilities	Collaborators
Atributos	Atributos
Nombre del recurso	<u>Nombre del recurso(de Recurso Audiovisual)</u>
Tipo	
Tiempo préstamo	
Nombre de la producción	
Métodos	Métodos

- **PANTALLAS:**

Subsistema Reserva de lugar SRES:

1. Menú

Nombre Pantalla:	Menu Reserva de Lugar
Identificador:	SRES_PMenu
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

El propósito de la pantalla es mostrar al usuario un menú con acceso a las distintas operaciones del subsistema, con otras adicionales si es administrador.

Precondición:

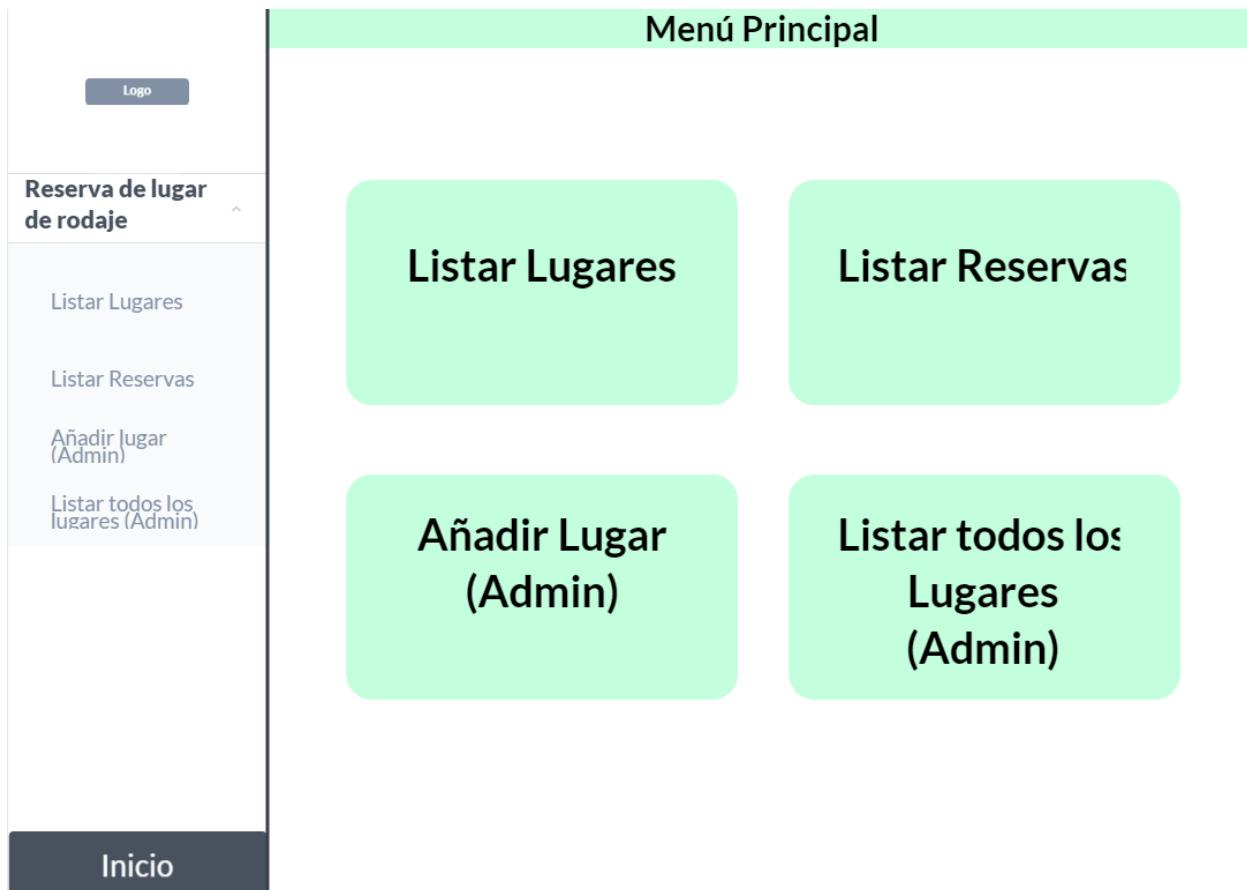
Se asume que el cliente este logueado.

Postcondición:

Al terminar se redirige a una pantalla de acción (SRES_PListLugares, SRES_PListLugaresAdmin, SRES_ListReserva, SRES_PNuevoLugar) o se vuelve al menú principal del programa.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario pulsa en “Listar Lugares” y es redirigido a la pantalla SRES_PListLugares.
- Acción 2. El usuario pulsa en “Listar Reservas” y es redirigido a la pantalla SRES_PListReserva.
- Acción 3. El usuario pulsa en “Añadir Lugar” y es redirigido a la pantalla SRES_PNuevoLugar.
- Acción 4. El administrador pulsa en “Listar todos los Lugares” y es redirigido a la pantalla SRES_PListLugaresAdmin.
- Acción 5. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.



Caso de Uso SRES_CUResLug. Reserva general del lugar

1. Formalizar

Nombre Pantalla:	Formalización de contratos de reserva
Identificador:	SRES_PFormalizar
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

El propósito de esta pantalla es guiar al cliente a través de la formalización de una reserva. Se le pedirá selección de lugar, modalidad de pago y se le mostrará un resumen del pago y su contratación.

Precondición:

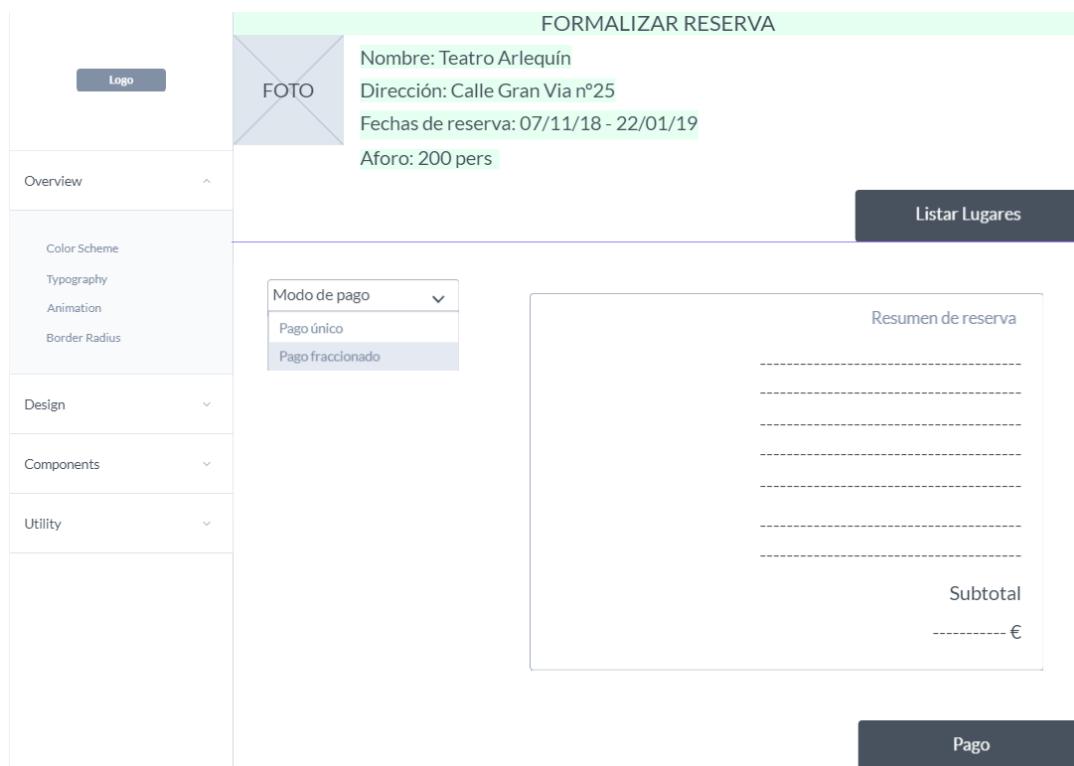
Se asume que el cliente este logueado y provenga de la página “Listado de lugares”.

Postcondición:

Al acabar se guarda la información y se redirige a la página de método de pago para proceder al mismo.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario pulsa en “Listar lugares” y es redirigido a la página de listado para la selección de un lugar.
- Acción 2. El usuario pulsa en “Modo de pago” y se le abre un desplegable para seleccionar la modalidad de pago.
- Acción 3. El usuario pulsa en “Pago” y es redirigido a la página “Método de pago”.
- Acción 4. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.



2. Listar Lugar

Nombre Pantalla:	Listado de lugares de reserva
Identificador:	SRES_PListLugares
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

La finalidad de la pantalla es proporcionar un listado de los lugares de reserva de una ciudad para cierto intervalo de fecha y dinero.

Precondición:

Se asume que el cliente este logueado.

Postcondición:

El lugar seleccionado es transmitido a la pantalla “Formalización de contratos” para continuar con la reserva.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario escribe en ciudad para la posterior búsqueda.
- Acción 2. El usuario pulsa “Calendario” y le aparece un widget con los meses para seleccionar un intervalo de fecha.
- Acción 3. El usuario mueve la flecha de precio para acotar los resultados de búsqueda.
- Acción 4. El usuario pulsa en “Buscar” y según los filtros muestra los posibles lugares de reserva.
- Acción 5. El usuario pulsa en “Mas info” y se le redirige a la pantalla de “Información de lugar”.
- Acción 6. El usuario pulsa en ver disponibilidad y aparece un desplegable con un calendario que muestra la disponibilidad del lugar en el tiempo.
- Acción 7. El usuario pulsa en reservar y es redirigido a la pantalla “Formalización de contratos” para seguir con la reserva.
- Acción 8. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

Logo

Ciudad:

Precio: 0€ ---€

Fechas: A

Overview

Color Scheme

Typography

Animation

Border Radius

Design

Components

Utility

Nombre: ---

Dirección: ---

Descripción: ---

Más info

Ver disponibilidad

Reservar

Nombre: ---

Dirección: ---

Descripción: ---

Más info

Ver disponibilidad

Reservar

3. Método de Pago

Nombre Pantalla:	Método de pago
Identificador:	SRES_PMetPago
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

La finalidad de la pantalla es recoger los datos personales del cliente (si no estaban antes) y el método de pago (Tarjeta, PayPal) para la posterior comprobación con el banco.

Precondición:

Se asume que el cliente este logueado y que provenga de la página “Formalización de contratos”.

Postcondición:

Se guardan los datos de pago y se redirige a la página de la entidad bancaria para efectuar el pago.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario escribe en las celdas para llenar con sus datos personales.
- Acción 2. El usuario pulsa en “Autocompletar” para que rellene las celdas con datos introducidos con anterioridad en otras reservas.
- Acción 3. El usuario pulsa en los puntos de pago con tarjeta o PayPal y se abre un desplegable para la introducción de los datos bancarios.
- Acción 4. El usuario pulsa en “Aceptar” y se le redirige a la entidad bancaria o PayPal para efectuar el pago.
- Acción 5. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

METODO DE PAGO

Datos de cliente Autocompletar

Nombre: Apellidos:

País: Ciudad: Calle:

Teléfono: Email: Código postal:

Pago con tarjeta
Entidad: Num. Tarjeta:
Nombre: Cod. Seguridad:

PayPal

Aceptar

This wireframe illustrates a user interface for selecting a payment method. The sidebar on the left provides navigation through various design and utility components. The main content area is titled 'METODO DE PAGO' and includes fields for entering personal and contact information. The 'Pago con tarjeta' (Credit Card) option is currently selected, displaying specific fields for card details and security information. A large 'Aceptar' (Accept) button is positioned at the bottom right of the main form.

4. Confirmación de lugar

Nombre Pantalla:	Confirmación de la reserva
Identificador:	SRES_PConfirmLugar
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

El propósito de la pantalla es mostrar al cliente la confirmación de su reserva y darle la posibilidad de descargar un .pdf con los datos.

Precondición:

Se asume que el cliente este logueado y se haya confirmado su pago por parte de la entidad bancaria.

Postcondición:

Al terminar se actualiza la BD con la información de la nueva reserva y se envía email informativo al cliente.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario pulsa en “Descargar” y se descarga un documento .pdf con los datos de la reserva.
- Acción 2. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

CONFIRMACIÓN

Logo

Overview ▾

- Color Scheme
- Typography
- Animation
- Border Radius

Design ▾

Components ▾

Utility ▾

Gracias por reservar "....." Sr,Sra. ".....".
Se le enviara un email con los datos de su reserva.

Contrato.pdf ▾

5. Información de lugar

Nombre Pantalla:	Información de lugar
Identificador:	SRES_PInfoLugar
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

El propósito de la pantalla es mostrar al cliente la información asociada a un lugar para reservar, así como imágenes e información del propietario.

Precondición:

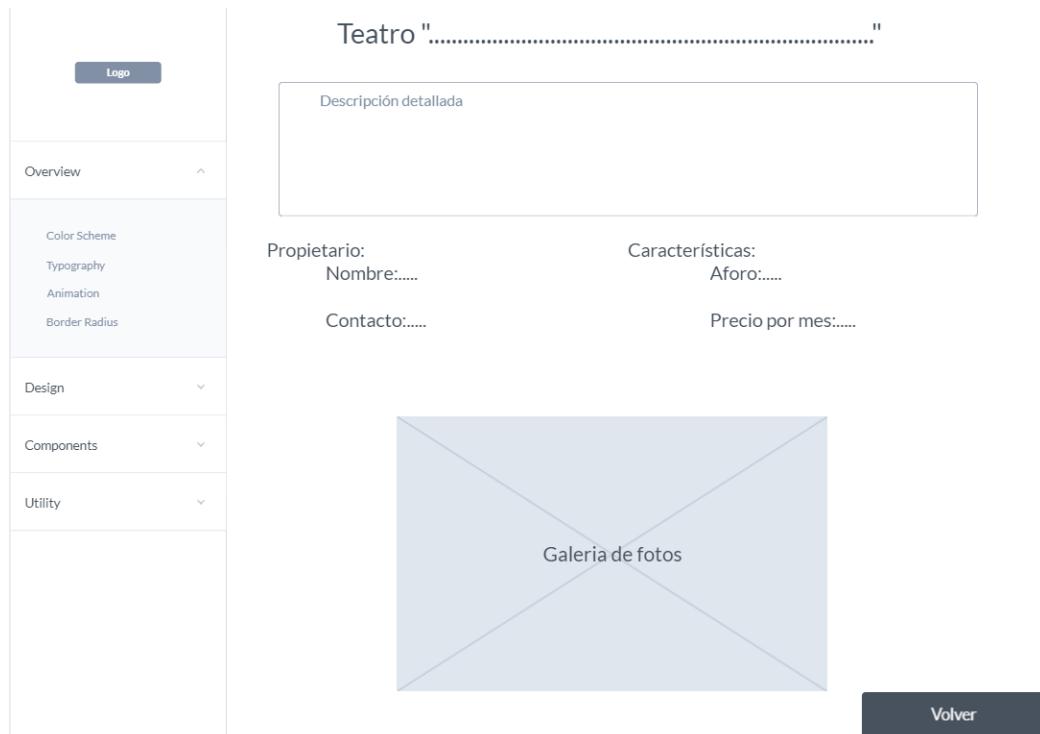
Se asume que el cliente este logueado y haya seleccionado el lugar desde la página “Listado de lugares”.

Postcondición:

Al terminar se vuelve a la página de “Listado de lugares” manteniendo su último estado.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario pulsa en los laterales de la galería para avanzar o volver a una foto.
- Acción 2. El usuario pulsa en volver y es retornado a la página “Listado de lugares”.
- Acción 3. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.



Caso de Uso SRES_CUAnulacion. Listado y anulación de una reserva

1. Listar reservas

Nombre Pantalla:	Listado de reservas
Identificador:	SRES_PListReserva
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

La finalidad de la pantalla es proporcionar un listado de las reservas de una ciudad para cierto intervalo de fecha, pudiendo buscar por ID de reserva e indicar si la búsqueda es de una reserva activa y a que cliente está asociada.

Precondición:

Se asume que el cliente este logueado en el sistema.

Postcondición:

La reserva seleccionada es transmitida a la pantalla “Anulación de reserva” para su anulación en caso de cliente o se elimina directamente en caso de administrador.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario escribe en ciudad para la posterior búsqueda.
- Acción 2. El usuario pulsa “Calendario” y le aparece un widget con los meses para seleccionar un intervalo de fecha.
- Acción 3. El usuario escribe en ID Reserva un ID conocido para mejorar la búsqueda.
- Acción 4. El usuario pulsa en “Reservas en curso” para acotar los resultados en función de la activación de la reserva.
- Acción 5. El Administrador pulsa en el desplegable “Usuarios” para acotar la búsqueda a únicamente las reservas asociadas al usuario elegido.
- Acción 6. El usuario pulsa en “Buscar” y según los filtros muestra los posibles lugares de reserva.
- Acción 7. El usuario pulsa en “Mas info” y se le redirige a la pantalla de “Información de reserva”.

- Acción 8. El usuario pulsa en anular y es redirigido a la pantalla “Anulación de reserva” para proceder a realizar la anulación de la escogida.
- Acción 9. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

The screenshot displays a user interface with a sidebar on the left containing 'Logo', 'Overview', 'Design', 'Components', and 'Utility' sections. The main area has a search bar at the top with fields for 'Ciudad' (with a dropdown for 'Reservas en curso'), 'Fechas' (with a dropdown for 'ID Reserva' and a 'Calendario' button), and a 'Buscar' button. Below the search bar are three sections: 'Overview', 'Design', and 'Utility'. Each section contains fields for 'ID Reserva', 'Nombre de usuario', 'Nombre de lugar', 'Periodo', and 'Ciudad', each with a radio button indicating status ('En curso'). Each section also features a 'Más info' button and an 'Anular' button.

Section	ID Reserva:	Nombre de usuario:	Nombre de lugar:	Periodo:	Ciudad:	Action
Overview	---	---	---	En curso <input type="radio"/>	---	Más info Anular
Design	---	---	---	Periodo: ---	---	Más info Anular
Utility	---	---	---	En curso <input type="radio"/>	---	Más info Anular

2. Información de reserva

Nombre Pantalla:	Información de reserva
Identificador:	SRES_PInfoReserva
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

El propósito de la pantalla es mostrar al usuario la información asociada a una reserva como la fecha de los pagos y su duración o como nombre y contacto del usuario y propietario.

Precondición:

Se asume que el cliente este logueado y haya seleccionado la reserva desde la página “Listado de reservas”.

Postcondición:

Al terminar se vuelve a la página de “Listado de reservas” manteniendo su último estado.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario pulsa en los laterales del calendario y puede ver la duración de la reserva y los pagos.
- Acción 2. El usuario pulsa en volver y es retorna a la página “Listado de reservas”.
- Acción 3. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

Reserva ID -----

Logo

Overview ^

Color Scheme

Typography

Animation

Border Radius

Design ▾

Components ▾

Utility ▾

Nombre de lugar:.....

Nombre de cliente:.....

Nombre de propietario:.....

Contacto de cliente:.....

Contacto de propietario:.....

Activa

< October 2017 >

Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

(Aparece el periodo de reserva y los días de pago)

Metodo de pago:.....

Dinero pagado:.....

Dinero por pagar:.....

[Volver](#)

3. Anulación de reserva

Nombre Pantalla:	Anulación de contratos de reserva
Identificador:	SRES_PAnulacion
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

El propósito de esta pantalla es mostrar al cliente un resumen de las transacciones bancarias a realizar si se efectúa la anulación, y confírmala si así lo decide.

Precondición:

Se asume que el cliente este logueado y haya seleccionado una reserva en la página “Listado de reservas”.

Postcondición:

Al acabar se guarda la información y se redirige a la página de “Confirmación de anulación”.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario pulsa en “Anular” y es redirigido a la página “Confirmación de anulación”.
- Acción 2. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

The wireframe illustrates the 'ANULAR RESERVA' (Cancel Reservation) screen. On the left, a sidebar lists 'Overview', 'Design', 'Components', and 'Utility' sections. The main content area features a header 'ANULAR RESERVA' and several input fields: 'ID Reserva: -----', 'Nombre de cliente: -----', 'Periodo: 07/11/18 - 22/01/19', and 'Nombre de lugar: -----'. Below these is a large box titled 'Resumen de la devolución' containing several dashed horizontal lines. In the bottom right corner of the main area, there is a 'Subtotal' field showing '----- €'. At the very bottom right is a dark blue button labeled 'Anular'.

4. Confirmación de anulación

Nombre Pantalla:	Confirmación de anulación
Identificador:	SRES_PConfirmAnul
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

El propósito de la pantalla es mostrar al cliente la confirmación de anulación de una reserva y darle la posibilidad de descargar un .pdf con los datos de su tramitación.

Precondición:

Se asume que el cliente este logueado y haya anulado una reserva.

Postcondición:

Al terminar se envía email informativo al cliente.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario pulsa en “Descargar” y se descarga un documento .pdf con los datos de la anulación.
- Acción 2. El usuario pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

CONFIRMACIÓN

Logo

Overview ^

Color Scheme
Typography
Animation
Border Radius

Design ^

Components ^

Utility ^

Anulación completada con éxito ID "....." Sr,Sra "....."
Se procedera al reembolso de su dinero lo antes posible y se le enviara un email con el resguardo.

Anulacion.pdf ▾

Caso de Uso SRES_CUNuevoLugar. Adición de un nuevo lugar

1. Añadir Lugar

Nombre Pantalla:	Adición de nuevo lugar de reserva
Identificador:	SRES_PNuevoLugar
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

La finalidad de la pantalla es recoger los datos del nuevo lugar, así como sus fotos y asociarlo a un nuevo propietario o uno ya existente.

Precondición:

Se asume que el administrador este logueado y que provenga de la página Principal.

Postcondición:

Se guardan los datos del nuevo lugar en la BD, se muestra confirmación y se vuelve a la página Principal.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El administrador escribe en las celdas para llenar los datos del lugar y los de propietario.
- Acción 2. El administrador pulsa en el desplegable para ver los propietarios existentes y seleccionar uno.
- Acción 3. El administrador pulsa en “Imágenes del lugar” para cargar las imágenes localmente.
- Acción 4. El administrador pulsa en “Añadir” y se le muestra una confirmación de la operación.
- Acción 5. El administrador pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

NUEVO LUGAR

Logo

Reserva de lugar de rodaje

Listar Lugares
Listar Reservas

Datos del lugar

ID de lugar: Nombre:
Imagenes del lugar

País: Ciudad: Calle:

Descripción:

Código postal:

Datos del propietario

Propietarios existentes

Nombre: Apellidos:
DNI/NIF: Teléfono:
Email:

Inicio **Añadir**

Caso de Uso SRES_CUMantLugares. Listado, modificación y borrado de lugares

1. Listar lugares Administrador

Nombre Pantalla:	Listado de lugares administrador
Identificador:	SRES_PListLugaresAdmin
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

El propósito de esta pantalla es mostrar al administrador todos los lugares registrados, dándole la opción de filtrarlos, modificarlos y borrarlos.

Precondición:

Se asume que el cliente este logueado y provenga de la página principal.

Postcondición:

Al acabar se redirige a la pantalla “SRES_PModLugar” o se vuelve a la pantalla principal.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El Administrador escribe en “ciudad” para aplicar un filtro.
- Acción 2. El Administrador escribe en “nombre” el nombre conocido de un lugar para aplicar un filtro.
- Acción 3. El Administrador escribe en “ID Lugar” un ID conocido para aplicar un filtro.
- Acción 4. El Administrador pulsa en el desplegable “Propietarios” para acotar la búsqueda a únicamente los lugares asociados a un propietario específico.
- Acción 5. El administrador pulsa en “buscar” y se muestra la búsqueda de lugares adecuada a los filtros.
- Acción 6. El Administrador pulsa en “borrar” y se abre un desplegable para confirmar el borrado del lugar.
- Acción 7. El Administrador pulsa en “modificar” y es redirigido a la pantalla “SRES_ModLugar” para proceder a realizar la anulación de la escogida.
- Acción 8. El Administrador pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

Reserva de lugar de rodaje

Ciudad: [Placeholder] ID Lugar: [Placeholder] Propietarios ▾

Nombre: [Placeholder] Buscar

Listar Lugares

Listar Reservas

ID Lugar: --- Propietario: ---
Nombre: ---
Dirección: ---

ID Lugar: --- Propietario: ---
Nombre: ---
Dirección: ---

ID Lugar: --- Propietario: ---
Nombre: ---
Dirección: ---

Modificar Borrar

Modificar Borrar

Modificar Borrar

Inicio

2. Modificar lugares

Nombre Pantalla:	Modificación de lugar
Identificador:	SRES_PModLugar
Autor/autores:	Daniel Alfaro Miranda

Descripción:

La finalidad de la pantalla es la modificación de datos de un lugar existente, así como sus fotos y asociarlo a otro propietario.

Precondición:

Se asume que el administrador este logueado y que provenga de la página Principal.

Postcondición:

Se guardan los datos de las modificaciones de lugar en la BD, se muestra confirmación y se vuelve a la página “SRES_PListLugaresAdmin”.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El administrador escribe en las celdas para modificar los datos del lugar precargados.
- Acción 2. El administrador pulsa en el desplegable para ver los propietarios existentes y cambiar a otro.
- Acción 3. El administrador pulsa en “Cambiar foto” para sustituir una foto localmente.
- Acción 4. El administrador pulsa en “Guardar” y se le muestra una confirmación de la operación.
- Acción 5. El administrador pulsa arriba a la izquierda y puede ver su cuenta y pasar a otros subsistemas.

The screenshot displays a user interface for modifying a location. At the top, a green header bar reads "MODIFICACIÓN DE LUGAR". On the left, a sidebar menu titled "Reserva de lugar de rodaje" lists "Listar Lugares" and "Listar Reservas". The main content area starts with a "Datos de Lugar" section containing input fields for "Nombre" (Name), "ID de lugar" (Location ID), "País" (Country), "Ciudad" (City), "Calle" (Street), and "Código postal" (Postal Code). Below this is a "Descripción" (Description) text area. A "Propietario" (Owner) dropdown menu is shown. At the bottom left is a "Cambiar foto" (Change photo) button with a dropdown arrow, and a large gray placeholder image with a diagonal 'X'. A "Guardar" (Save) button is located at the bottom right. The bottom navigation bar features "Inicio" (Home) on the left and "Guardar" on the right.

Caso de Uso Añadir obra

1. Buscar Obra

Nombre Pantalla:	Obras
Identificador:	OB_BuscarObra
Autor/autores:	Adrián Martín Tiscar

Descripción:

La pantalla muestra la opción de búsqueda de las obras existentes en la BD por nombre, y alguna de ellas (las principales o destacadas) en un recuadro. También se da la opción de añadir nuevas obras.

Precondición:

Haber accedido al modulo de obras.

Postcondición:

Si se usa el buscador mostrara las obras que contengan lo escrito en el. Tras seleccionar alguna de las obras (ya sea mediante el buscador o las mostradas en el recuadro de destacadas) se llevara al usuario a la pantalla OB_2. Si selecciona añadir nueva obra se le llevara a la pantalla OB_3.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Seleccionar alguna de las obras mostradas.
- Acción 2. Escribir en el buscador.
- Acción 3. Pulsar en “Añadir nueva obra”.



2. Detalles de Obras

Nombre Pantalla:	Detalles de Obras
Identificador:	OB_ConsultaObra
Autor/autores:	Adrián Martín Tiscar

Descripción:

La pantalla muestra una imagen de la obra, una sinopsis, datos de interés (Fecha, Autor,...), una sinopsis y enlaces externos a más información. También ofrece la opción de editar la obra, de eliminarla, o de marcarla como destacada (para verse mostrada en el recuadro de la pantalla OB_1).

Precondición:

Haber seleccionado alguna obra. Para la opción de eliminar se necesita ser administrador.

Postcondición:

Si se selecciona la opción de eliminar se preguntará si se confirma la acción, y en caso afirmativo la obra será borrada. Si se selecciona la opción de editar se abrirá la pantalla de edición de obras (OB_3). Si se selecciona algún enlace externo se abrirá.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Eliminar Obra.
- Acción 2. Editar Obra.
- Acción 3. Acceder a un enlace externo.

The screenshot shows a user interface for managing works. On the left, there's a sidebar with a 'Logo' button, a 'Obras' section containing a 'Consulta obras' button, and a dark 'Inicio' button at the bottom. The main area has a large input field with a large 'X' symbol. To the right of this field are two input fields for 'Autor:' and 'Fecha:', followed by three icons: a trash can, a pencil, and a circular target. Below these fields is a 'Sinopsis' section. Further down is an 'Enlaces de interés' section. At the very bottom of the page, there's a footer with the number '107'.

Titulo de la obra

Autor:

Fecha:

Obras

Consulta obras

Sinopsis

Enlaces de interés

Inicio

107

3. Edición de Obras

Nombre Pantalla:	Edición de Obras
Identificador:	OB_EdicionObra
Autor/autores:	Adrián Martín Tiscar

Descripción:

La pantalla muestra los campos a llenar para la obra, la opción de añadir imagen y opciones para guardar y cancelar los cambios.

Precondición:

Se requiere ser administrador. Desde la pantalla OB_1 haber seleccionado añadir obra (se mostrarán los campos vacíos) o desde la pantalla OB_2 haber seleccionado editar obra (los campos tendrán los datos que tenían antes).

Postcondición:

Si se selecciona la opción cancelar se cerrará la ventana y no se guardará nada. Si se selecciona la opción de guardar se cerrará la ventana y se guardarán los datos.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Añadir foto.
- Acción 2. Escribir en los campos.
- Acción 3. Guardar cambios.
- Acción 4. Cancelar.

Titulo de la obra

Logo

Obras

Edita obras

Escribe el autor:

Escribe la fecha:

Escribe la sinopsis

Escribe enlaces de interes

Guardar

Cancelar

Inicio

The diagram illustrates a user interface for managing works. On the left, there's a sidebar with a 'Logo' button and a dropdown menu labeled 'Obras' containing a 'Edita obras' button. The main area is titled 'Titulo de la obra' and contains fields for 'Escribe el autor:' and 'Escribe la fecha:'. Below these is a large text input field for 'Escribe la sinopsis'. Another section below it is for 'Escribe enlaces de interes'. At the bottom right are 'Guardar' and 'Cancelar' buttons. A prominent 'Inicio' button is located at the bottom left of the sidebar.

Pantalla principal CU_SGRA1

Nombre Pantalla:	Pantalla principal del subsistema de gestión de Recursos Audiovisuales
Identificador:	SGRA_P1
Autor/autores:	Mario D. Gallardo Cruzado

Descripción:

Esta pantalla muestra las diferentes funcionalidades del sistema y tiene botones para ir a cada funcionalidad.

Precondición:

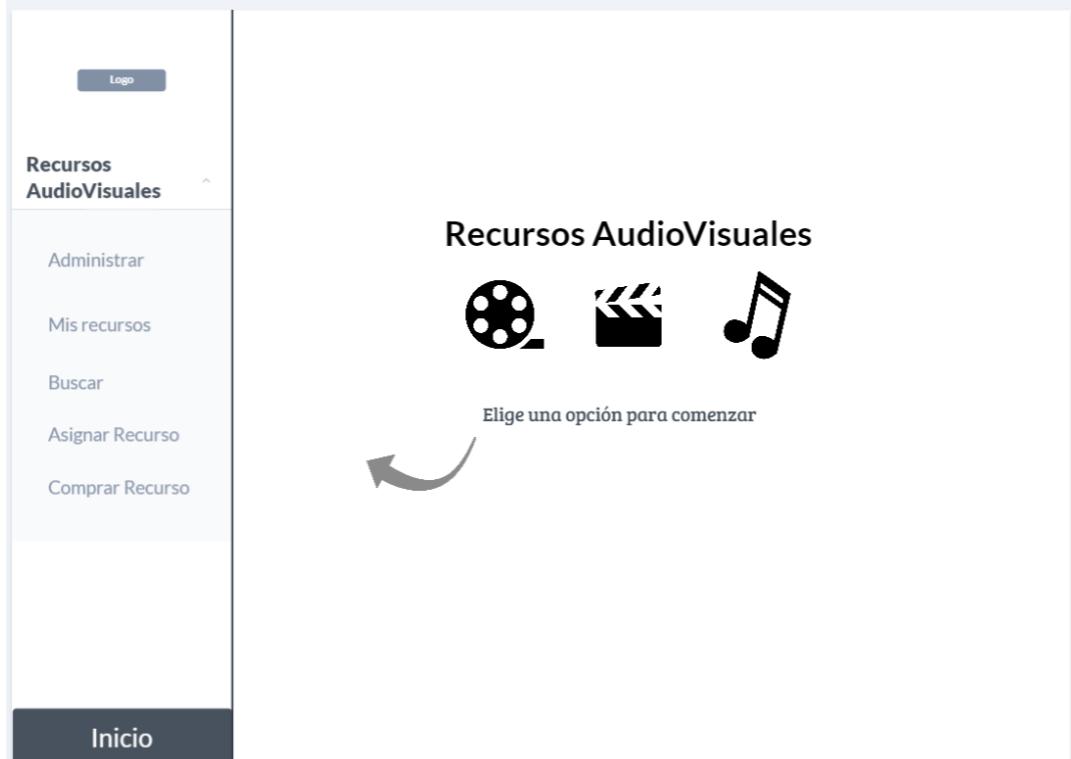
Haber entrado en el módulo del subsistema de Recursos Audiovisuales.

Postcondición:

Se muestran las funciones de recursos audiovisuales correspondientes al tipo de usuario.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Seleccionar el botón Consulta, Solicitar Compra, Informar Avería del recurso, pedir montaje o administrar los recursos.



Pantalla de consulta

Nombre Pantalla:	Pantalla de Consulta de Recursos Audiovisuales
Identificador:	SGRA_P2
Autor/autores:	Mario D. Gallardo Cruzado

Descripción

Esta pantalla muestra las diferentes funcionalidades del sistema y tiene botones para ir a cada funcionalidad.

Precondición:

El sistema ha identificado al usuario y ha obtenido sus recursos.

Postcondición:

Lista de Recursos audiovisuales que satisfacen los filtros aplicados

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Seleccionar el botón mostrar todos los recursos
- Acción 2. Escribir el nombre del proyecto
- Acción 3. Elegir el tipo del proyecto y el estado del recurso

Pantalla de mis recursos

Nombre Pantalla:	Pantalla de mis recursos audiovisuales
Identificador:	SGRA_P3

Autor/autores:	Mario D. Gallardo Cruzado
----------------	---------------------------

Descripción

El objetivo de esta pantalla es disponer de los recursos que hemos sido asignados, y efectuar todas las operaciones que dispongamos del recurso sobre el que trabajemos.

Precondición:

Haber seleccionado la opción de Mis Recursos en la pantalla SGRA_P1.
El sistema ha identificado al usuario y ha obtenido sus recursos.

Postcondición

Conjunto de recursos audiovisuales pertenecientes al usuario

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Seleccionar un recurso deseado
- Acción 2. Seleccionar Organizar en proyectos

The screenshot displays the 'Mis Recursos' (My Resources) page. At the top, there's a navigation bar with tabs: 'Todos tus recursos' (which is active) and 'Recursos por Proyecto'. Below the tabs, there are three resource cards, each labeled 'Recurso 1', 'Recurso 2', and 'Recurso 3' respectively, followed by a small placeholder image and a 'Descripción' link. On the left side, a sidebar titled 'Recursos AudioVisuales' lists several options: 'Administrar', 'Mis recursos' (which is highlighted in blue), 'Buscar', 'Asignar Recurso', and 'Comprar Recurso'. At the very bottom of the page, there's a dark blue footer bar with the word 'Inicio'.

Pantalla de mis recursos por proyecto

Nombre Pantalla:	Pantalla de Mis recursos por Proyecto
Identificador:	SGRA_P4
Autor/autores:	Mario D. Gallardo Cruzado

Descripción

Esta pantalla muestra los recursos del usuario agrupados por proyectos en las que el usuario participa.

Precondición:

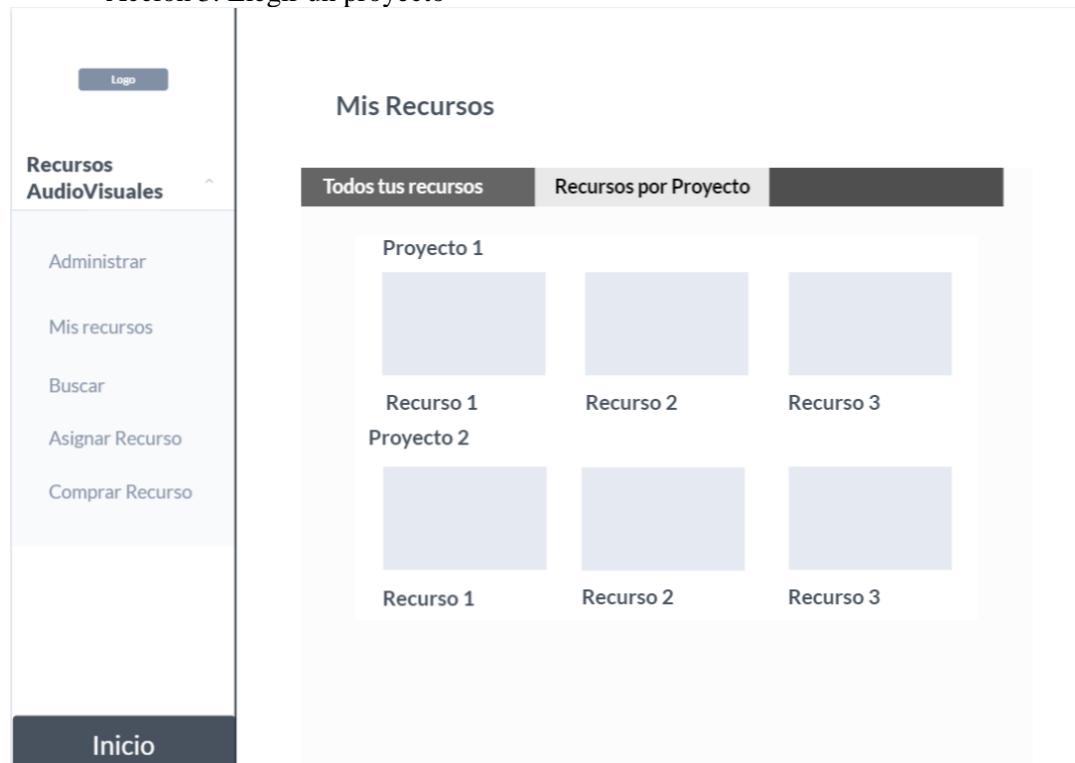
Haber seleccionado la opción de Mis Recursos en la pantalla SGRA_P1 y elegido organizar por proyecto. El sistema ha identificado al usuario y ha obtenido sus recursos.

Postcondición

Se muestran los resultados en la caja de resultados.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Seleccionar el botón mostrar todos los recursos
- Acción 2. Filtrar el nombre del proyecto
- Acción 3. Elegir un proyecto



Pantalla de comprar

Nombre Pantalla:	Pantalla de Consulta de Recursos Audiovisuales
Identificador:	SGRA_P5
Autor/autores:	Mario D. Gallardo Cruzado

Descripción

Esta pantalla posibilita a los usuarios a adquirir un recurso audiovisual dentro de la misma plataforma.

Precondición:

Haber accedido al sistema de recursos audiovisuales y seleccionado Comprar Recurso.
El sistema ha identificado al usuario.

Postcondición

Lista con los Recursos que la plataforma ofrece.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Elegir un recurso
- Acción 2. Filtrar los Recursos por nombre
- Acción 3. Comprar Recurso

Recurso	Descripción	Precio
Recurso 1	Descripción	\$100
Recurso 2	Descripción	\$200
Recurso 3	Descripción	\$300
Recurso 4	Descripción	\$400

Pantalla de asignar recurso

Nombre Pantalla:	Pantalla de Asignar recurso
Identificador:	SGRA_P6
Autor/autores:	Mario D. Gallardo Cruzado

Descripción

La finalidad de esta pantalla es que un productor pueda asignar recursos que haya adquirido a otros usuarios.

Precondición:

El usuario se ha identificado como un usuario de la clase Productor
El sistema obtiene los recursos comprados por el usuario.

Postcondición

El usuario Productor ha transferido un recurso a otro usuario.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Asignar recurso audiovisual

The screenshot shows a user interface for managing resources. On the left, there's a sidebar with a logo at the top, followed by a section titled 'Recursos AudioVisuales' with sub-options: 'Administrador', 'Mis recursos', 'Buscar', 'Asignar Recurso', and 'Comprar Recurso'. At the bottom of the sidebar is a 'Inicio' button. The main content area is titled 'Asignar Recurso a un proyecto'. It contains two input fields: 'Id Recurso' with placeholder 'Resource id' and 'Id Proyecto' with placeholder 'Project id'. Below these fields is a large dark blue button labeled 'Asignar'.

Pantalla de Informar Avería

Nombre Pantalla:	Pantalla de Informar Avería
Identificador:	SGRA_P7
Autor/autores:	Mario D. Gallardo Cruzado

Descripción

En esta pantalla los usuarios pueden notificar averías en los recursos que han recibido y seleccionar la causa de la avería.

Precondición:

El usuario se ha identificado como un usuario de la clase Productor

El sistema tiene identificado el recurso averiado.

Postcondición

Se muestra la pantalla principal del sistema.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Registrar avería de recurso

The screenshot shows a user interface for managing audiovisual resources. On the left, there is a sidebar with a logo at the top and a menu titled "Recursos AudioVisuales" containing options like "Administrar", "Mis recursos", "Buscar", "Asignar Recurso", and "Comprar Recurso". At the bottom of the sidebar is a dark button labeled "Inicio". The main content area has a title "Avería de Recurso" and a sub-section "Identificación del Recurso:" with the identifier "R0000124" in a box. Below this is a section for "Causas de la avería:" with a list of radio buttons for causes: "Desgaste con el uso", "Falla electrónica", "Necesita mantenimiento", "Uso incorrecto", "Efectos ambientales", and "Desconocido". A "Confirmar" button is located at the bottom of this section. The overall layout is clean with a light gray background and white boxes for input fields.

Pantalla de solicitar montaje

Nombre Pantalla:	Pantalla de solicitud de montaje
Identificador:	SGRA_P8
Autor/autores:	Mario D. Gallardo Cruzado

Descripción

La finalidad de esta pantalla es que un usuario pueda solicitar el montaje de un recurso que requiera de montaje como una plataforma o un sistema de luces.

Precondición:

El usuario se ha identificado como un usuario de la clase Productor
El sistema obtiene los recursos comprados por el usuario.

Postcondición

El usuario Productor ha transferido un recurso a otro usuario.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Solicitar montaje de recurso audiovisual.

The screenshot shows a user interface for managing audiovisual resources. On the left, there's a sidebar with a logo at the top, followed by a section titled "Recursos AudioVisuales" containing links for "Administrador", "Mis recursos", "Buscar", "Asignar Recurso", and "Comprar Recurso". At the bottom of the sidebar is a dark "Inicio" button. The main content area has a title "Solicitud Montaje de Recurso" and an input field for "Identificación del Recurso" containing "R0000124". Below this are two date pickers for the month of October 2017. The first calendar shows dates from 1 to 31. The second calendar also shows dates from 1 to 31, with the date "23" highlighted in blue, indicating it is selected or the current date. At the bottom of the main area is a "Confirmar" button.

Pantallas del subsistema ADP.

Nombre Pantalla:	Pantalla de consulta de Obras
Identificador:	img-ADP-1
Autor/autores:	Youssef El Faqir El Rhazoui

Descripción:

Pantalla inicial para el módulo de Obras dentro de ADP, muestra el conjunto de obras disponibles y se permite agruparlas por director, actor, productor, etc.

Precondición:

Haber seleccionado Obras en la pantalla img-ADP-0

Postcondición:

Si se selecciona una obra se irá a la pantalla con id img-ADP-2

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Agrupar las obras por director, productor, etc
- Acción 2. Seleccionar una película

The screenshot shows a user interface for managing works. On the left, there's a sidebar with a 'Logo' button at the top, followed by a section titled 'Actores y productores' with a dropdown arrow. Below it is a link 'Consulta autores por obras o películas'. At the bottom of the sidebar is a dark blue 'Inicio' button. The main area has a title 'Obras' and a subtitle 'Busca o agrupa las obras'. It features a search bar with the placeholder 'Buscar' and a magnifying glass icon. To the right of the search bar is a dropdown menu labeled 'Agrupar por' with a downward arrow. Below these elements is a list of five items, each enclosed in a light green box: 'Nombre de Obra 1', 'Nombre de Obra 2', 'Nombre de Obra 3', 'Nombre de Obra 4', and 'Nombre de Obra 5'.

img-ADP-1

Nombre Pantalla:	Pantalla de descripción de obra
Identificador:	Img-ADP-2, Img-ADP-2.1, Img-ADP-2.2, Img-ADP-2.3, img-ADP-2.4, img-ADP-2.5
Autor/autores:	Youssef El Faqir El Rhazoui

Descripción:

La pantalla principal de esta sección (Img-ADP-2) muestra una información algo más extensa de la obra elegida, el resto de las pantallas son popups de acciones de esta misma pantalla.

Precondición:

Haber elegido una obra de la pantalla img-ADP-1

Postcondición:

Se pueden abrir pequeñas ventanas que muestran información y modifica un objeto Obra.

Acciones a realizar en la pantalla

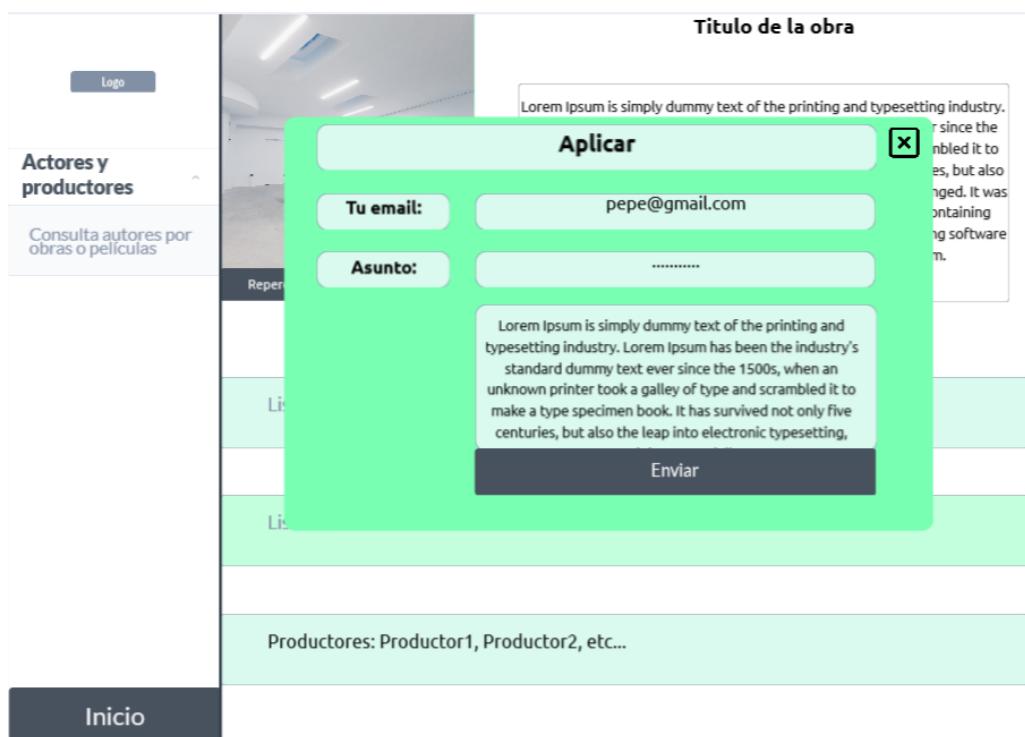
- Acción 1. Pulsar sobre el botón aplicar (lleva a img-ADP-2.2)
- Acción 2. Pulsar sobre el botón repercusión (lleva a img-ADP-2.1)
- Acción 3. Pulsar sobre el botón de más información (Lleva al subsistema de OB)
- Acción 4. Pulsar sobre enviar (img-ADP-2.2) envía el correo (lleva a img-ADP-2.3)
- Acción 5. Pulsar sobre “el cubo de basura” (img-ADP-2.4) borra un elemento (lleva a img-ADP-2.5)
- Acción 6. Pulsar sobre la lupa (img-ADP-2.4) busca un elemento
- Acción 7. Pulsar sobre el botón añadir (img-ADP-2.4) añade un elemento a la lista.

The screenshot shows a user interface for a system named ADP. At the top left is a logo placeholder. To its right is a sidebar with the title "Actores y productores" and a sub-instruction "Consulta autores por obras o películas". Below this is a dark navigation bar with the word "Inicio". The main content area features a large image of a ping-pong table in a room. To the right of the image is a section titled "Titulo de la obra" containing placeholder text about Lorem Ipsum. Below this is a "Repercusión" button, followed by two other buttons: "Aplicar" and "Más Información". The main content area also contains three green sections with placeholder text for "Directores", "Actores", and "Productores", each with a pencil icon for editing.

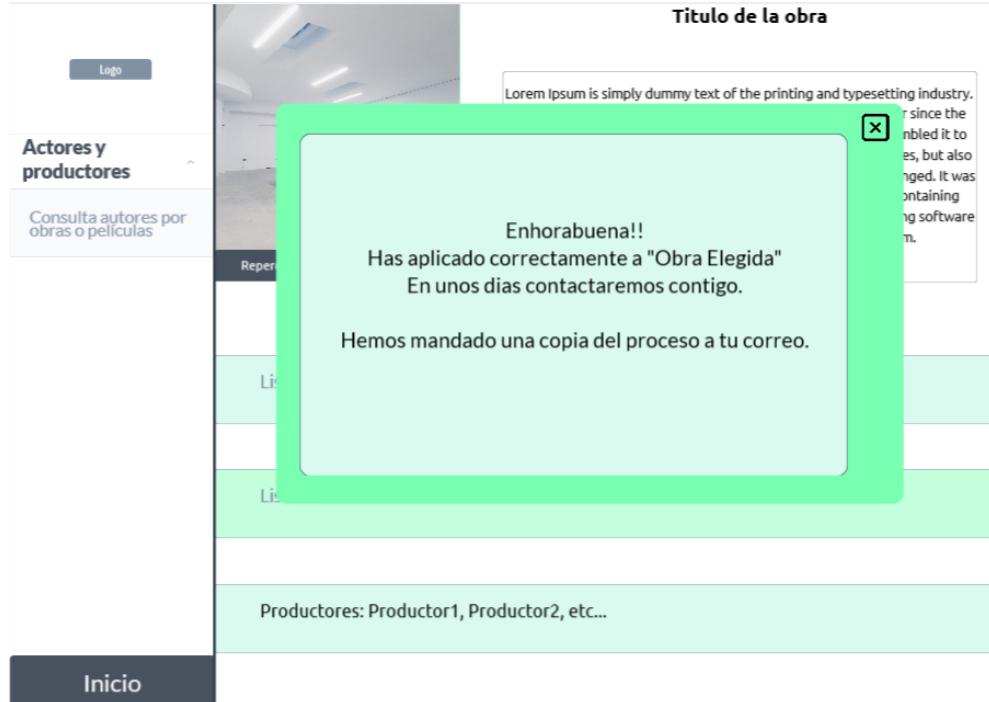
img-ADP-2

This screenshot shows the same ADP interface as above, but with a modal window overlaid on the "Repercusión" section. The modal has a green header "Repercusión" with a close button. It contains two sections: "Tweets:" with three items (* Tweet 1, * Tweet 2, * Tweet 3) and "Premios:" with three items (* Premio o Mérito 1, * Premio o Mérito 2, * Premio o Mérito 3). The background content, including the "Titulo de la obra" section and the green "Actores y productores" sections, is visible through the semi-transparent modal.

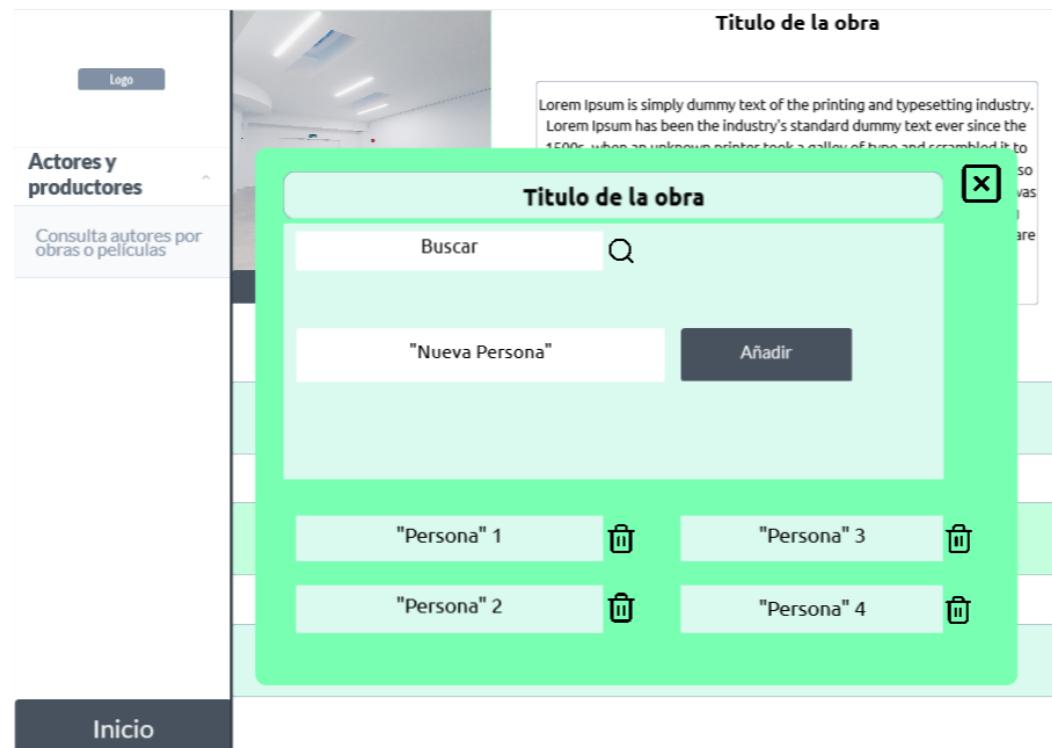
img-ADP-2.1



img-ADP-2.2



img-ADP-2.3



img-ADP-2.4



img-ADP-2.5

Nombre Pantalla:	Menú Principal
Identificador:	img-ADP-0
Autor/autores:	Youssef El Faqir El Rhazoui

Descripción:

Pantalla de inicio del subsistema ADP, muestra los diferentes módulos de gestión dentro del subsistema.

Precondición:

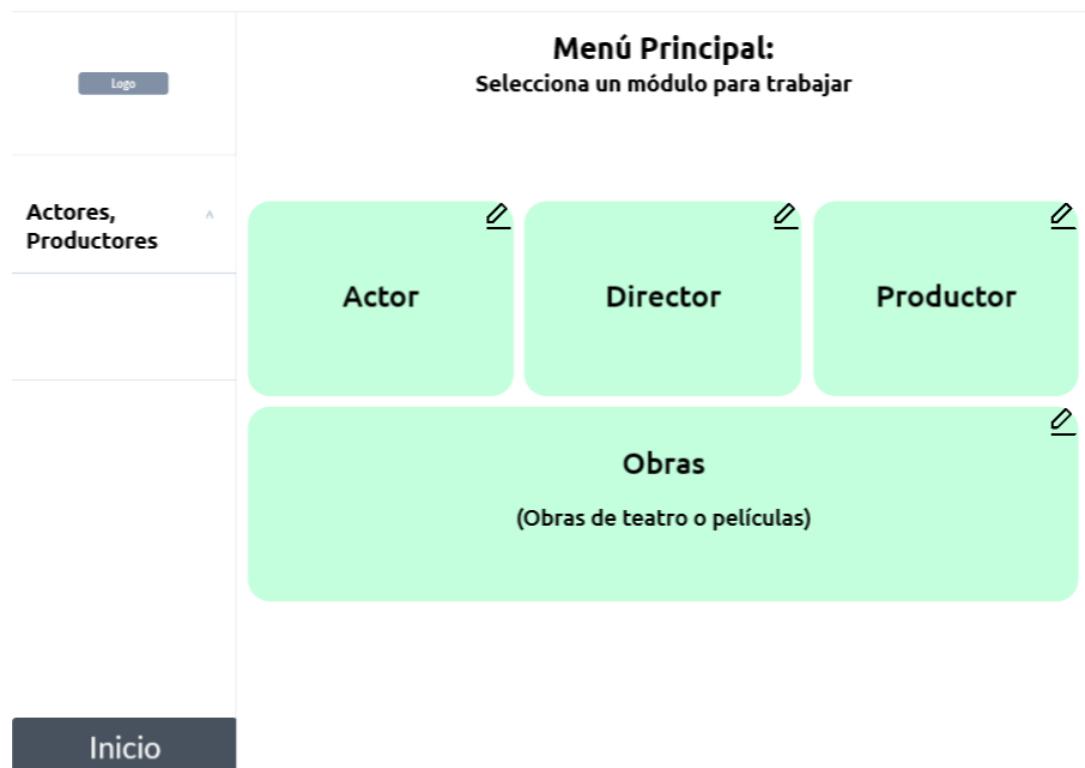
Haber entrado en el módulo del subsistema de gestión de ADP

Postcondición:

Depende de la selección lleva a la correspondiente pantalla.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Pinchar en obras lleva a img-ADP-1
- Acción 2. Pinchar sobre Actores, directores o Productores lleva a img-ADP-3
- Acción 3. Pinchar en el lápiz lleva a las pantallas de edición CRC (obra o PersonaEspectáculo)



img-ADP-0

Nombre Pantalla:	Selección de Persona
Identificador:	img-ADP-3
Autor/autores:	Youssef El Faqir El Rhazoui

Descripción:

Permite consultar el contenido de la CRC (PersonaEspectáculo) eligiendo de una lista.

Precondición:

Haber seleccionado actor, director o productor en img-ADP-0

Postcondición:

Se consultan las CRC's de PersonaEspectáculo

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Buscar una persona
- Acción 2. Agrupar por mismas películas o directores
- Acción 3. Pinchar en una Persona

img-ADP-3

Nombre Pantalla:	Información de CRC (PersonaEspectáculo)
Identificador:	img-ADP-4
Autor/autores:	Youssef El Faqir El Rhazoui

Descripción:

Permite consultar el contenido de la CRC (PersonaEspectáculo).

Precondición:

Haber seleccionado una persona en img-ADP-3

Postcondición:

Se consulta el contenido de CRC (PersonaEspectáculo) elegida

Logo

Actores y productores

Consulta autores por obras o películas



Videografía

Placeholder for video content.

Premios

Placeholder for award information.

Inicio

Nombre Perfil

Lore ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lore ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the 1960s with the release of Letraset sheets containing Lore ipsum passages, and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker including versions of Lore ipsum.

Lore ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lore ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting,

Lore ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lore ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the 1960s with the release of

img-ADP-4

Nombre Pantalla:	Búsqueda para Editar o Borrar CRC
Identificador:	img-ADP-5.1, img-ADP-5.2, img-ADP-5.3
Autor/autores:	Youssef El Faqir El Rhazoui

Descripción:

Dan acceso a la edición, creación o borrado de las CRC's, img-ADP-5.1 (PersonaEspectáculo), img-ADP-5.2 (Obras)

Precondición:

Haber clickado en cualquiera de los lápices en img-ADP-0

Postcondición:

Se edita, crea o borran las CRC's de PersonaEspectáculo u Obra

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Clickar en “el cubo de basura” lleva a img-ADP-5.3
- Acción 2: Clickar en “el lápiz” lleva a img-ADP-6 o img-ADP-7
- Acción 3: Clickar en el botón de nuevo lleva a img-ADP-6 o img-ADP-7
- Acción 4: img-ADP-5.3 se puede confirmar o denegar el borrado

Selecciona una Acción:
Busca o añade una nueva "Persona"

Q

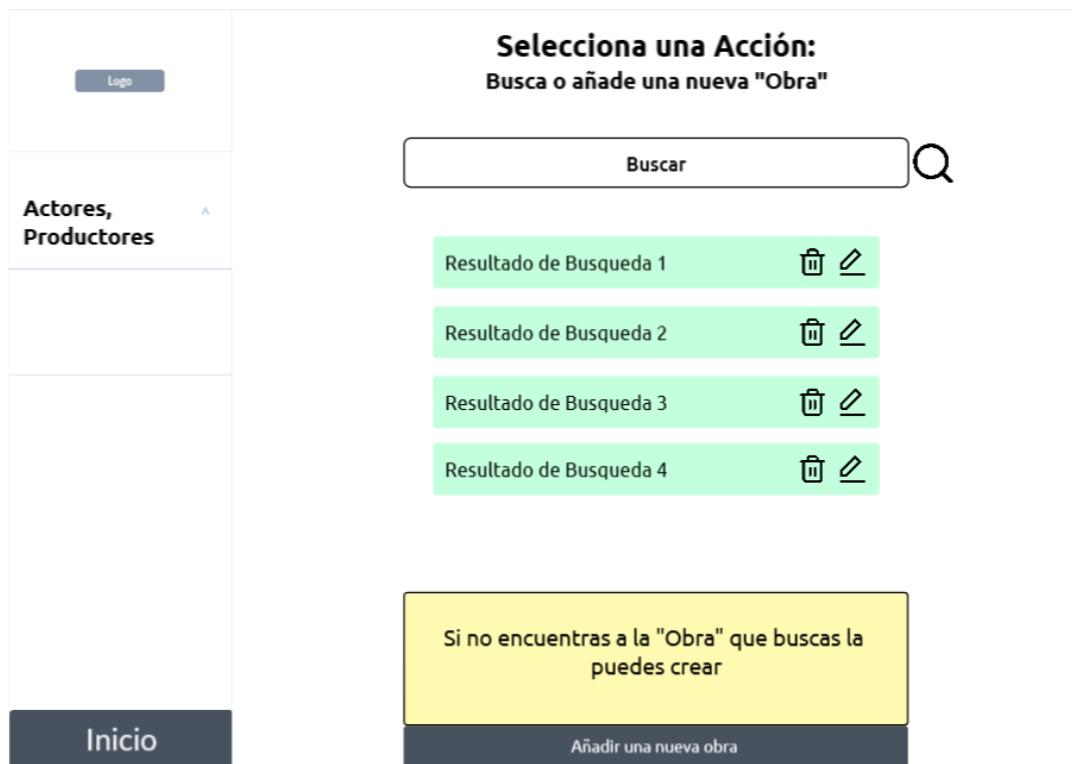
Resultado de Busqueda 1	trash bin
Resultado de Busqueda 2	trash bin
Resultado de Busqueda 3	trash bin
Resultado de Busqueda 4	trash bin

Si no encuentras a la "Persona" que buscas
puedes crear un nuevo perfil.

[Añadir un nuevo perfil](#)

[Inicio](#)

img-ADP-5.1



img-ADP-5.2



img-ADP-5.3

Nombre Pantalla:	Editar o Crear CRC (PersonaEspectáculo)
Identificador:	img-ADP-6, img-ADP-6.1
Autor/autores:	Youssef El Faqir El Rhazoui

Descripción:

Un formulario con el que se puede crear un nuevo perfil o editar un perfil concreto

Precondición:

Haber clickado en el lápiz o pulsado en el botón de nuevo en img-ADP-5.1

Postcondición:

Se edita, crea una CRC de PersonaEspectáculo

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Editar contenido del formulario
- Acción 2. Aceptar o cancelar los cambios

Logo

**Actores,
Productores**

Datos de "Persona"

Edita el Perfil

Nombre

Pepe

Apellidos

García

DNI

99999999T

Email

pepe@gmail.com

Teléfono

666666666

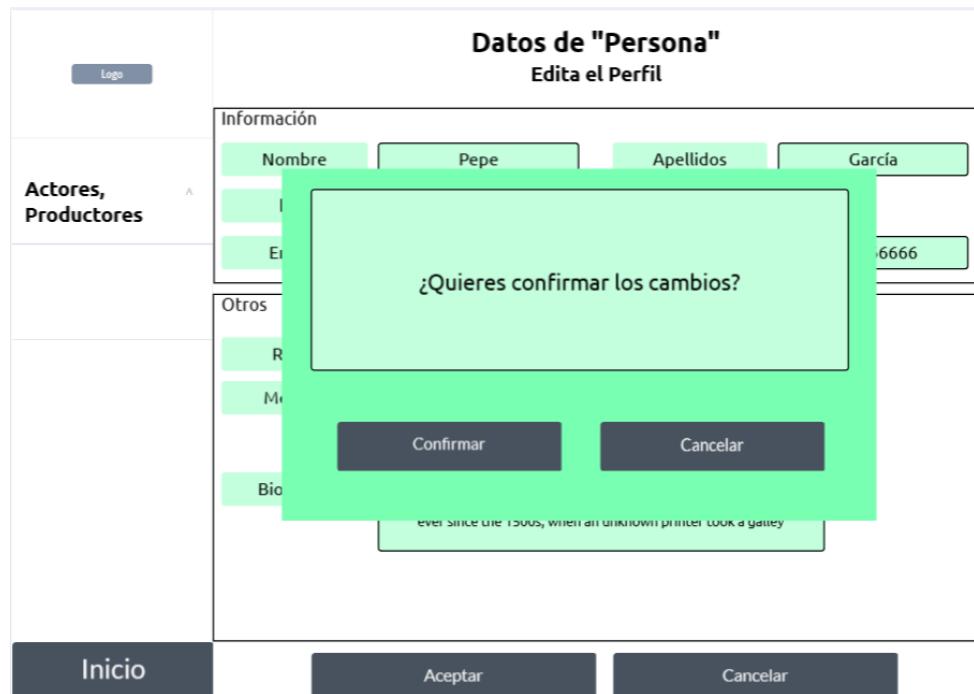
Información

Roles	Rol1, Rol2, etc...	Tipos de Roles ▾
Méritos	Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley	
Biografía	Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley	

Inicio
Aceptar
Cancelar

img-ADP-6

128



img-ADP-6.1

Nombre Pantalla:	Editar o Crear CRC (Obra)
Identificador:	img-ADP-7
Autor/autores:	Youssef El Faqir El Rhazoui

Descripción:

Un formulario con el que se puede crear una nueva obra o editar una concreta

Precondición:

Haber clickado en el lápiz o pulsado en el botón de nuevo en img-ADP-5.2

Postcondición:

Se edita, crea una CRC de Obra

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Editar contenido del formulario
- Acción 2. Aceptar o cancelar los cambios

Logo

Datos de "Obra"

Edita la Información

Actores, Productores

Información			
Título	Loren	País	EE.UU.
Año	2010	Género	Terror

Otros

Directores	Director1, Director2, etc...	Directores	▼
Productores	Productor1, Productor2, etc...	Productores	▼
Actores	Actor1, Actor2, etc...	Actores	▼
Premios	Premio1, Premio2, etc...		
Resumen	Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley		

Inicio **Aceptar** **Cancelar**

img-ADP-7

Caso de Uso GC_PED. Realizar pedido.

1. Realizar pedido

Nombre Pantalla:	Realizar pedido
Identificador:	GC_HACER_PED
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla se pretende que el cliente realice su pedido tanto de productos como de menús, pudiendo seleccionar la cantidad que desea, además de darle la posibilidad de elegir la mesa donde desea ubicarse.

Precondición:

Tanto los datos de los productos, los menús, y las mesas deben de estar actualizados antes, de esta manera solo se mostrarán los que se encuentran disponibles.

Postcondición:

Al terminar la operación se crea una lista del pedido realizado, mostrándola en la siguiente pantalla para proceder a la confirmación del mismo.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario introduce el código consultado anteriormente del producto/menú.
- Acción 3. El usuario escribe la cantidad que desea consumir de ese producto.
- Acción 3. El usuario pulsa “AÑADIR” para añadir el producto al pedido.
- Acción 4. El usuario tiene la posibilidad de seguir añadiendo distintos productos pulsando “+”
- Acción 5. El usuario introduce el código de la mesa en la cual desea ubicarse, este código es consultado anteriormente.
- Acción 6. El usuario tiene la opción de volver atrás pulsando “ATRÁS” en cualquier momento, sino, una vez terminado el pedido se pulsa “SIGUIENTE”.

REALIZAR PEDIDO

RESERVA DE CATERING

Realizar pedido

CÓDIGO DE PRODUCTO CANTIDAD

Añadir producto

SI DESEA AÑADIR OTRO PRODUCTO PULSE AQUÍ

SELECCIONE SU MESA

INTRODUCE EL CÓDIGO DE LA MESA (CONSULTADO ANTES)

Añadir mesa

ATRAS **SIGUIENTE**

Inicio

2. Confirmar pedido

Nombre Pantalla:	Confirmar pedido
Identificador:	CONF_PED
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla se pretende que el cliente pueda ver un resumen de su pedido y finalmente que realice la confirmación del mismo para posteriormente proceder al pago.

Precondición:

Debe de aparecer los productos seleccionados por el usuario, dando una visión del precio y la cantidad de cada producto para finalmente mostrar el total a pagar por el cliente.

Postcondición:

Al terminar la operación se procede al pago del pedido.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario puede eliminar (pulsando “X”) los productos que no quiera antes de aceptar la confirmación.
- Acción 3. El usuario puede acceder atrás (pulsando “ATRÁS”) para acceder a la pantalla anterior y añadir más productos.
- Acción 3. El usuario pulsa “ACEPTAR” para aceptar la confirmación del pedido y posteriormente proceder al pago.

The screenshot shows a mobile application interface for a catering reservation. The top bar is green with the title "CONFIRMACIÓN DE RESERVA". On the left, there's a sidebar with a logo, the text "Reserva de Catering", and a "Realizar pedido" button. The main content area has two input fields: "Productos pedidos:". Below it, a table summary is shown with columns: CODIGO PRODUCTO, CANTIDAD, PRECIO, and NOMBRE. The table lists five items, each with a red "X" icon to its left. To the right of the table, a green box displays "TOTAL A PAGAR:". At the bottom, there are three buttons: "Inicio", "ATRAS", and "Confirmar y pagar".

CODIGO PRODUCTO	CANTIDAD	PRECIO	NOMBRE
1 X
2 X
3 X
4 X
5 X

Caso de Uso GC_PAP. Proceder al pago.

1. Elección entre pagar en Metálico o con Tarjeta.

Nombre Pantalla:	Elección de Pago
Identificador:	PAP_GC_P1
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla el cliente puede elegir el método de pago que prefiera para posteriormente pagar el servicio.

Precondición:

El usuario ha tenido que realizar un pedido anteriormente para poder proceder al pago del mismo.

Postcondición:

El sistema muestra dos casillas para que el usuario elija como desea realizar el pago del servicio. Al terminar la operación se dirige a la pantalla PAP_GC_P2.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario puede elegir (pulsando el cuadrado) el método de pago.



2. Pago en metálico.

Nombre Pantalla:	Elección de Pago
Identificador:	PAP_GC_P2
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla el cliente se dispone a pagar la cantidad indicada por la compra de su pedido en forma de metálico.

Precondición:

El usuario ha tenido que seleccionar anteriormente la forma de pago en metálico.

Postcondición:

El sistema muestra la cantidad a pagar y muestra un mensaje con lo que debe de realizar el usuario.
(Introduzca la cantidad a través de la maquina encargada de registrar el pago en metálico”)

Aparecen dos casillas, “FINALIZAR” que se habilita cuando la cantidad introducida por el usuario es igual a la total que debe de pagar, y “ANULAR PAGO” que está habilitado en todo momento...

Al terminar la operación se dirige a la pantalla PAP_GC_P5.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario debe de introducir la cantidad indicada a través de la máquina para poder finalizar el pago del pedido.
- Acción 2. El usuario una vez introducida la cantidad debe pulsar el botón “FINALIZAR”.
- Acción 3. El usuario en todo momento puede pulsar el botón “ANULAR PAGO” si desea no continuar con el pago del pedido.



3. Pago con tarjeta con PIN incorrecto.

Nombre Pantalla:	Elección de Pago
Identificador:	PAP_GC_P3
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla el cliente se dispone a pagar la cantidad indicada por la compra de su pedido a través de la tarjeta.

Precondición:

El usuario ha tenido que seleccionar anteriormente la forma de pago con tarjeta.

Postcondición

El sistema pide al usuario que introduzca el PIN (tiene tres intentos).

A continuación, se habilitaría el botón “SIGUIENTE” y se procedería al pago del pedido si todo ha ido correctamente.

Al terminar la operación se dirige a la pantalla PAP_GC_P4.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario debe de introducir la tarjeta por la máquina y posteriormente introducir el PIN de dicha tarjeta.
- Acción 2. Si el usuario gasta los tres intentos para poner el pin, o bien, tras haber introducido el pin correctamente y al haber pulsado el botón “SIGUIENTE”, el banco notifica que no se puede realizar el pedido por falta de dinero en la tarjeta o por PIN ERRONEO, se dirige a la pantalla PAP_GC_P3_1.

The screenshot shows a mobile application interface for paying with a card. The top bar is green with the title "PAGAR CON TARJETA". Below it, there's a section for "Datos de cliente" (Customer Data) with fields for Name, Surname, Country, City, Street, Phone, Email, and Zip Code, all of which are redacted. A "Reserva de Catering" (Catering Reservation) sidebar on the left lists "Realizar pedido" (Place Order). At the bottom, there are two buttons: "Inicio" (Home) on the left and "SIGUIENTE" (Next) on the right. A message box in the center says: "SE HAN AGOTADO LOS TRES INTENTOS, SAQUE LA TARJETA DE LA MÁQUINA, GRACIAS" (Three attempts have been exhausted, remove the card from the machine, thank you).

4. Pago con tarjeta Error en la tramitación del pago

Nombre Pantalla:	Elección de Pago
Identificador:	PAP_GC_P3_1
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla se pretende informar al cliente de un error.

Precondición:

El usuario ha tenido que seleccionar anteriormente la forma de pago con tarjeta y haber introducido el PIN incorrecto, o bien, introducir el PIN correctamente pero no tener suficiente dinero en la tarjeta para poder pagar el pedido.

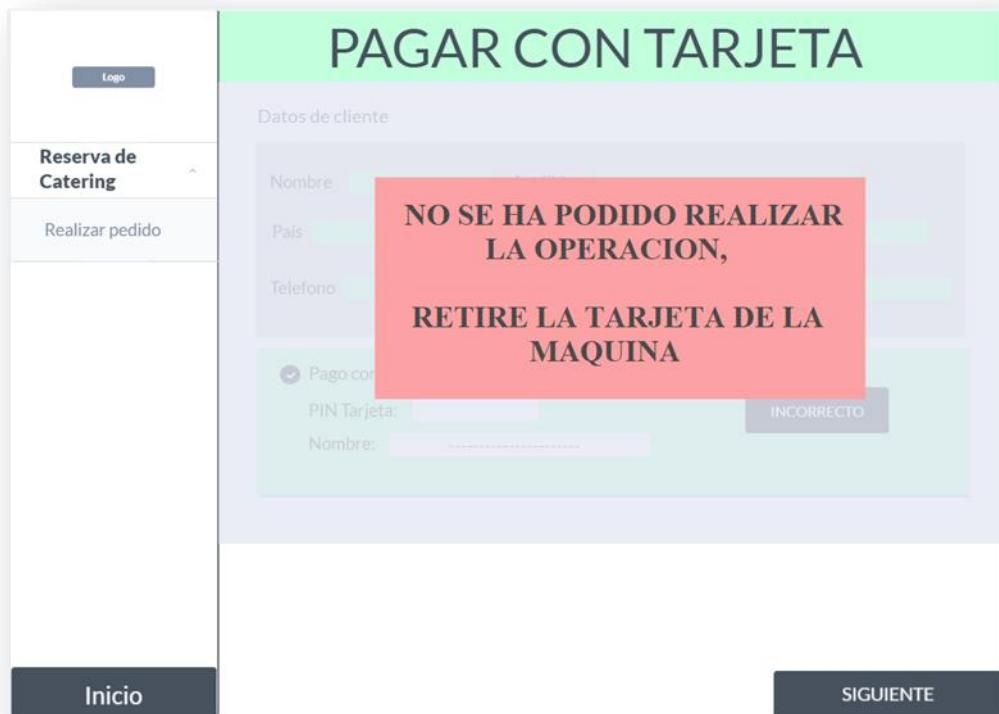
Postcondición:

El sistema muestra un mensaje al usuario para avisarle que no se ha podido realizar el pago correctamente, y que debe de retirar la tarjeta de la máquina.

Al terminar la operación se dirige a la pantalla PAP_GC_P1.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario debe de sacar la tarjeta de la máquina y se habilita el botón “SIGUIENTE” tras haber realizado esta acción.
- Acción 2. El usuario debe de pulsar el botón “SIGUIENTE”.



5. Pago con tarjeta Finalización.

Nombre Pantalla:	Elección de Pago
Identificador:	PAP_GC_P4
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla se pretende informar al cliente de que retire la tarjeta de la máquina.

Precondición:

El usuario ha tenido que seleccionar anteriormente la forma de pago con tarjeta y haber introducido el PIN correctamente y el banco notificar que se ha realizado el pago correctamente.

Postcondición:

El sistema muestra un mensaje al usuario para avisarle de que debe de retirar la tarjeta de la máquina.

Al terminar la operación se dirige a la pantalla PAP_GC_P5.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario debe de sacar la tarjeta de la máquina y se habilita el botón “SIGUIENTE” tras haber realizado esta acción.
- Acción 2. El usuario debe de pulsar el botón “SIGUIENTE”.



6. Pago Realizado con éxito.

Nombre Pantalla:	Elección de Pago
Identificador:	PAP_GC_P5
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla se pretende informar al cliente de que la operación ha sido realizada con éxito y que debe de recoger el recibo impreso.

Precondición:

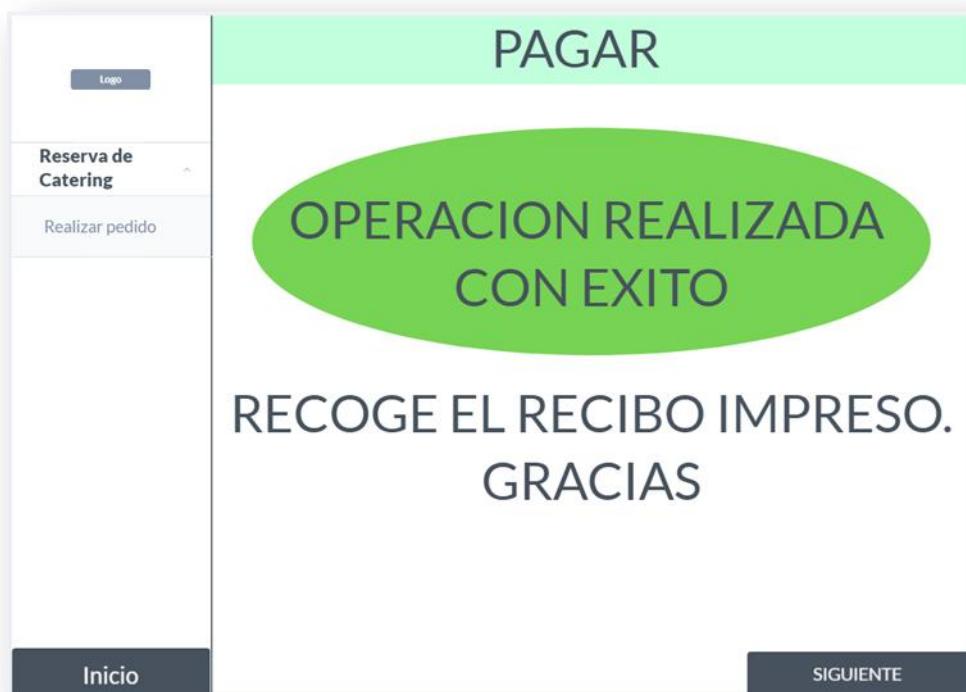
El usuario ha tenido que seleccionar anteriormente la forma de pago con tarjeta y haber introducido el PIN correctamente y el banco notificar que se ha realizado el pago correctamente, o bien haber introducido la cantidad correctamente en metálico.

Postcondición

El sistema muestra un mensaje al usuario para que recoja el recibo impreso y notificarle que la operación se ha realizado con éxito.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario debe de retirar el recibo impreso de la máquina y se habilita el botón “SIGUIENTE” tras haber realizado esta acción.
- Acción 2. El usuario debe de pulsar el botón “SIGUIENTE”.



Caso de Uso GC_QUEJA. Poner Queja.

1. Pantalla para poner la queja.

Nombre Pantalla:	Poner una Queja.
Identificador:	PON_QUEJA
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla se pretende informar al cliente de que la operación ha sido realizada con éxito y que debe de recoger el recibo impreso.

Precondición:

El usuario ha tenido que seleccionar anteriormente que desea poner una queja en el menú principal del Catering.

Postcondición:

Una vez que el usuario haya terminado de formalizar la queja, el sistema la crea y la envía.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario debe de introducir la contraseña de nuevo para poder formalizar la queja y pulsar “ACEPTAR” cuando la haya introducido. (Si el sistema no valida la contraseña, no se podrá poner la queja)
- Acción 2. El usuario debe de llenar la Queja (Al menos todos los campos obligatorios).
- Acción 3. El usuario tiene la opción de finalizar la queja pulsando la opción “PONER QUEJA”, o bien modificar queja pulsando en “MODIFICAR QUEJA” o eliminar queja pulsando el icono de la basura.
- Acción 5. El usuario tiene la posibilidad en todo momento de retroceder a la página principal del catering pulsando “ATRÁS”.

The screenshot shows a mobile application interface. At the top, a green header bar displays the title "PONER QUEJA". Below the header, a red button labeled "INTRODUCE LA CONTRASEÑA" (Enter Password) has a red arrow pointing to a dashed input field. To the right of the arrow is a green "ACEPTAR" (Accept) button. The main content area contains a white box with the instruction "RELLENA EL SIGUIENTE FORMULARIO" (Fill in the following form). Below this are four horizontal lines for text input, each followed by a radio button. A green box at the bottom contains the text "SI DESEA PONER ALGUNA SUGERENCIA ESCRIBELA AQUÍ..." (If you want to make a suggestion, write it here) with a red arrow pointing to the right. At the bottom of the screen are three buttons: "MODIFICAR QUEJA" (Modify Complaint) in a dark blue box, "ATRAS" (Back) in a grey box, a trash can icon, and "PONER QUEJA" (Post Complaint) in a grey box.

Caso de Uso GC_LCOM. Consulta de Comensales.

1. Consulta de comensales.

Nombre Pantalla:	Elección de Pago
Identificador:	C_COM
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla permite que el cliente filtre una consulta de comensales y la muestre por pantalla.

Precondición:

El usuario ha tenido que seleccionar anteriormente que desea realizar una consulta de comensales.

Postcondición:

El sistema muestra una consulta por nombre, obra o por la mesa donde están ubicados según el orden del filtro aplicado.

Aparecen dos botones “REALIZAR CONSULTA” y “ATRÁS”.

Una vez realizada la consulta se muestra un mensaje en el que se habilitan dos botones para realizar otra consulta o finalizar la consulta, en este último caso se vuelve a la pantalla de inicio

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario debe de indicar como desea filtrar la información.
- Acción 2. El usuario escribe el filtro de está buscando y pulsa el botón “REALIZAR CONSULTA”.
- Acción 3. El usuario en todo momento puede pulsar el botón “ATRAS” si al final no desea consultar nada.
- Acción 4. El usuario tiene la opción de o bien realizar otra consulta pulsando el botón “SI”, o finalizar la consulta pulsando el botón “FINALIZAR CONSULTA”



Caso de Uso GC_GPROD. Consulta de Productos.

1. Consulta de Productos

Nombre Pantalla:	Elección de Pago
Identificador:	C_PROD
Autor/autores:	Luis Pozas Palomo

Descripción:

En esta pantalla permite que el cliente filtre una consulta de productos y la muestre por pantalla.

Precondición:

El usuario ha tenido que seleccionar anteriormente que desea realizar una consulta de productos.

Postcondición:

El sistema muestra una consulta que muestra el nombre, el código del producto o menú, los ingredientes, las cantidades y el precio.

Aparecen dos botones “REALIZAR CONSULTA” y “ATRÁS”.

Una vez realizada la consulta se muestra un mensaje en el que se habilitan dos botones para realizar otra consulta o finalizar la consulta, en este último caso se vuelve a la pantalla de inicio

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario debe de indicar como desea filtrar la información.
- Acción 2. El usuario escribe el filtro de está buscando y pulsa el botón “REALIZAR CONSULTA”.
- Acción 3. El usuario en todo momento puede pulsar el botón “ATRAS” si al final no desea consultar nada.
- Acción 4. El usuario tiene la opción de o bien realizar otra consulta pulsando el botón “SI”, o finalizar la consulta pulsando el botón “FINALIZAR CONSULTA”.

The image shows a mobile application interface. At the top, there is a green header bar with the word "PRODUCTOS" in large white capital letters. Below the header, on the left side, is a vertical sidebar with a dark blue background. It contains three items: "Logo" (with a small placeholder icon), "Reserva de Catering" (with a small arrow icon indicating it's expandable), and "Realizar pedido". On the right side of the main screen, there is a search bar with the placeholder text "FILTRAR POR:" followed by a magnifying glass icon and a dashed input field. Below the search bar is a table with five columns: "NOMBRES", "COD_PRODUCTO", "CANTIDADES", "INGREDIENTES", and "PRECIO". The table has five rows, each with five dashed entries. At the bottom of the screen, there is a light green button with the text "DESEA REALIZAR OTRA CONSULTA" in bold black capital letters. This button contains three buttons: a dark grey "ATRAS" button on the left, a yellow "SI" button in the center, and a yellow oval-shaped "FINALIZAR CONSULTA" button on the right. To the right of the "FINALIZAR CONSULTA" button is a dark grey "REALIZAR CONSULTA" button. At the very bottom left of the main screen is a dark grey "Inicio" button.

Caso de Uso STRAN_NUE Reserva de un billete para viaje

Nombre Pantalla:	Realizar nueva reserva
Identificador:	STRAN_NUE
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

El objetivo de la pantalla es proporcionar todos los datos necesarios para realizar una nueva reserva.

Precondición:

Haber seleccionado en la Pantalla Principal del Sistema la opción: Nueva reserva (En Transporte).

Postcondición:

El sistema mostrará las opciones posibles de acuerdo a las preferencias establecidas. Se va a la pantalla STRAN_NUE1

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario elige el número de personas
- Acción 2. El usuario elige el medio de transporte
- Acción 3. El usuario elige la clase en la que quiere viajar
- Acción 4. El usuario elige ida/vuelta o solo ida
- Acción 5. El usuario elige origen de viaje
- Acción 6. El usuario elige destino de viaje
- Acción 7. El usuario elige fechas de ida y vuelta
- Acción 8. El usuario pulsa el botón “buscar”

NUEVA RESERVA DE TRANSPORTE

Número de personas	Medio de transporte	Clase																																									
<input type="button" value="Número de personas"/> 1 2 3 4	<input type="button" value="Medio de transporte"/> Avión Autobús Tren	<input type="button" value="Clase"/> Todas Económica Business																																									
Ida y vuelta	Lugar de origen	Lugar de destino																																									
<input type="button" value="Solo ida"/> Ida y vuelta	<input type="button" value="Origen"/> Madrid Málaga Murcia Valencia	<input type="button" value="Destino"/> Madrid Málaga Murcia Valencia																																									
Fecha de Ida	Fecha de vuelta																																										
<input type="button" value="October 2018"/> <table border="1"><tr><td>Su</td><td>Mo</td><td>Tu</td><td>We</td><td>Th</td><td>Fr</td><td>Sa</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td></td></tr><tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr><tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr><tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					<input type="button" value="Buscar"/>
Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa																																					
1	2	3	4	5	6	7																																					
8	9	10	11	12	13																																						
15	16	17	18	19	20	21																																					
22	23	24	25	26	27	28																																					
29	30	31																																									

Nombre Pantalla:	Mostrar Opciones de viaje
Identificador:	STRAN_NUE1
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

Esta pantalla se muestra con los resultados encontrados de la búsqueda. Su objetivo es que el usuario pueda seleccionar la opción de su preferencia. En otro caso volver a la búsqueda anterior.

Precondición:

Haber introducido todos los datos solicitados en STRAN_NUE y encontrar un resultado a la búsqueda (en otro caso se mostrará una pantalla indicando que no se ha encontrado ninguna opción).

Postcondición:

El sistema espera la selección del usuario y se dirige a la siguiente pantalla STRAN_NUE2 para solicitar los datos del usuario

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario selecciona la opción de su preferencia.
- Acción 2. El usuario selecciona “volver” o “continuar”

The screenshot displays a user interface for selecting travel options. At the top, there are fields for 'Ciudad' (City) and 'Reservas en curso' (Current reservations), with a dropdown menu for 'Usuarios'. Below this, the main area is titled 'Nueva reserva de transporte' (New transport reservation). It lists three travel options (OPCIÓN 1, 2, 3) for a round trip. Each option includes fields for 'Ida' (Departure) and 'Vuelta' (Return), 'Horario' (Time), and 'Compañía' (Company). For each option, there are 'Ver detalles' (View details) and 'Seleccionar' (Select) buttons. A 'Finalizar' (Finish) button is also visible. At the bottom left is a 'Volver' (Back) button.

Nombre Pantalla:	Pedir datos para la reserva
Identificador:	STRAN_NUE2
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

El objetivo de la pantalla es proporcionar los datos personales del usuario así como los datos de pago para proceder con la reservación. En caso de ser más de una persona la que viaja, no se solicitarán estos datos pues quien haya realizado la reserva quedará como “responsable” del grupo.

Precondición:

Haber seleccionado en STRAN_NUE1 la opción: continuar (Después de elegir la opción de viaje de su preferencia).

Postcondición:

El sistema procesará los datos del usuario y si todo está debidamente correcto y validado se seguirá a la pantalla STRAN_NUE3.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario especifica si va a contratar seguro de viaje.
- Acción 2. El usuario escribe su nombre y apellido.
- Acción 3. El usuario selecciona su tipo de documento de identificación.
- Acción 4. El usuario escribe el número de su documento de identificación.
- Acción 5. El usuario escribe su dirección.
- Acción 6. El usuario escribe un número telefónico.
- Acción 7. El usuario escribe un correo electrónico válido.
- Acción 8. El usuario escribe el código postal asociado.
- Acción 9. El usuario ingresa el nombre y apellido de la tarjeta de crédito.
- Acción 10. El usuario ingresa los números de la tarjeta de crédito.
- Acción 11. El usuario ingresa el código de validación de la tarjeta de crédito.
- Acción 11. El usuario pulsa en continuar para finalizar la operación.

DATOS PERSONALES Y DE PAGO

The screenshot shows a mobile application interface. On the left is a sidebar with a logo at the top, followed by sections for "Datos personales y de pago" (Personal and payment data), "Nueva reserva" (New reservation), and "Finalizar" (Finish). At the bottom of the sidebar are "Volver" (Back) and "Aceptar" (Accept) buttons. The main area is titled "DATOS PERSONALES Y DE PAGO". It includes a "Seguro de viaje" section with "SI" (checked) and "NO" options. Below this are fields for "Nombre" (Name), "Apellido" (Last name), "Documento de identidad" (Identification document), "Dirección" (Address), "Teléfono" (Phone), "Email", and "Código postal" (Zip code). There are two payment method sections: one for "Pago con tarjeta" (Credit card payment) with fields for "Entidad" (Bank), "Num. Tarjeta" (Card number), "Nombre" (Name), and "Cod. Seguridad" (Security code); and another for "PayPal" which is currently unselected. A "Monto total" (Total amount) field contains ".....€".

Nombre Pantalla:	Finalización de reserva
Identificador:	STRAN_NUE3
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

El objetivo de la pantalla es confirmar al usuario que la reserva se ha realizado de forma correcta.

Precondición:

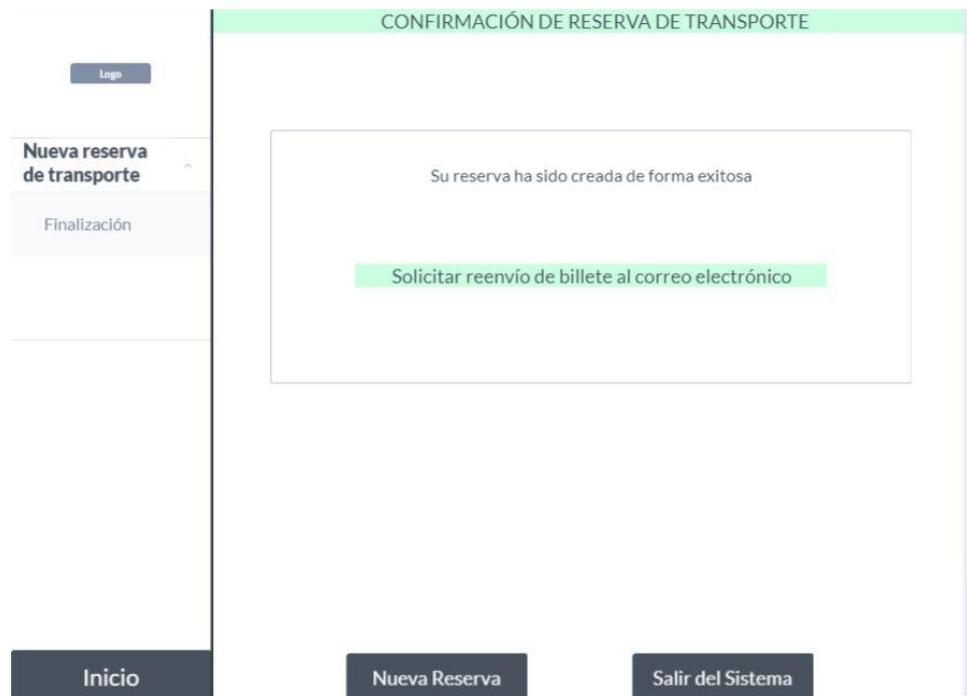
Haber seleccionado continuar en STRAN_NUE2 y que todos los datos y procesamiento de información con el banco hubiese sido correcta.

Postcondición:

El sistema mostrará que la reserva ha sido realizada de forma correcta, por lo que el usuario podrá comenzar nuevamente con el STRAN_NUE, ir a STRAN_NUE1 a consultar el estado de sus reservas o salir definitivamente del sistema de gestión de transporte.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario acepta la confirmación de la reserva
- Acción 2. El usuario tiene la opción de: crear nueva reserva, volver a la gestión de transporte o salir del sistema.
- Acción 3. El usuario solicita el reenvío de su billete al correo electrónico (opcional).



Caso de Uso STRAN_CON Consulta de un billete para viaje

Nombre Pantalla:	Realizar consulta de reserva.
Identificador:	STRAN_CON
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

El objetivo de la pantalla es proporcionar todos los detalles de una reserva ya realizada.

Precondición:

Haber seleccionado en la página principal del Sistema la opción: Consultar reserva (En Transporte).

Postcondición:

El sistema solicitará el código de billete y/o apellido del usuario para comprobar que la reserva que desea consultar es correcta. Se va a la pantalla STRAN_CON1.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario ingresa el código de reserva.
- Acción 2. El usuario ingresa el apellido.
- Acción 3. El usuario pulsa el botón “buscar”

The screenshot shows a user interface for querying transportation reservations. On the left is a sidebar with a logo, navigation links for 'Consultar reserva de transporte', 'Resultados', and 'Finalizar', and a 'Volver' button. The main content area is titled 'CONSULTAR RESERVA DE TRANSPORTE' and contains fields for 'Código de Reserva:' and 'Apellidos:' with placeholder text. A 'Buscar' button is located at the bottom right.

Nombre Pantalla:	Resultados consulta de reserva.
Identificador:	STRAN_CON1
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

Esta pantalla muestra los detalles de la reserva que ya está creada. El objetivo de la pantalla es ofrecer al usuario la opción de enviar billete por correo electrónico, la impresión del billete, modificación del billete o salida del sistema.

Precondición:

Haber seleccionado en STRAN_CON “buscar”.

Postcondición:

El sistema espera la selección del usuario y de acuerdo a lo elegido se sale del sistema, se va a la pantalla principal del caso de uso STRAN_MOD (Para realizar modificaciones en la reserva), o se va a la pantalla principal del caso de uso STRAN_ANU (Para realizar anulación de la reserva).

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario selecciona entre las siguientes opciones: enviar billete por correo, imprimir billete, realizar modificación, realizar anulación o salir del sistema.

RESULTADOS OBTENIDOS

RESERVA XXXXXXXXXX

Nº de personas	Fecha de ida	Fecha de vuelta
-----	-----	-----
Billete N°	Hora de salida	Hora de salida
-----	-----	-----
	Hora de llegada	Hora de llegada
-----	-----	-----
Correo electrónico	Nº de asiento	Medio de transporte
-----	-----	-----
Equipaje contratado	El tiempo	El tiempo

Volver

Caso de Uso STRAN_MOD Modificación de reserva de billete para viaje

Nombre Pantalla:	Realizar modificación de reserva
Identificador:	STRAN_MOD
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

El objetivo de la pantalla es proporcionar todos los datos necesarios para realizar la modificación de una reserva.

Precondición:

Haber seleccionado en la Consulta de Reserva de transporte la opción: Modificar.

Postcondición:

El sistema mostrará las opciones posibles de modificación de acuerdo a las preferencias establecidas. Se va a la pantalla STRAN_MOD1

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario elige nueva fecha de viaje
- Acción 2. El usuario elige los horarios a modificar
- Acción 3. El usuario elige el equipaje a reservar
- Acción 4. El usuario pulsa el botón “buscar”

MODIFICACIÓN DE RESERVA DE TRANSPORTE

Nombre Pantalla:	Confirmación de modificación y solicitud de datos de usuario y pago
Identificador:	STRAN_MOD1
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

El objetivo de la pantalla es confirmar al usuario que es posible la modificación que desea realizar, a su vez el usuario ingresa los datos de pago por penalización o cobro de billete que para la fecha deseada puede haber variado de precio.

Precondición:

Haber solicitado modificación en la pantalla STRAN_MOD

Postcondición:

El sistema procesará los datos de pago del usuario y si todo está debidamente correcto y validado se seguirá a la pantalla STRAN_MOD2.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario escribe la entidad.
- Acción 2. El usuario escribe el número de tarjeta.
- Acción 3. El usuario escribe el nombre.

- Acción 4. El usuario escribe el código de seguridad.
- Acción 5. El resto de los datos (personales) se autocompletan de acuerdo a la reserva inicial ya que el nombre de usuario no puede modificarse.
- Acción 6. El usuario selecciona “Aceptar”.

DATOS DE PAGO

Logo

Datos personales y de pago

Finalizar

El cambio de billete tiene una penalización de €.
Además, si su billete ha cambiado de precio, se sumará este monto al total.
Por favor Introduzca los datos de pago para continuar con la modificación.

Pago con tarjeta

Entidad: _____ Num. Tarjeta: _____

Nombre: _____ Cod. Seguridad: _____

PayPal

Monto total: €

Los datos personales se mantienen de acuerdo a la reserva realizada inicialmente, estos datos no pueden ser modificados.

Volver Aceptar

Caso de Uso STRAN_ANU Anulación de reserva de billete para viaje

Nombre Pantalla:	Realizar anulación de billete
Identificador:	STRAN_ANU
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

El objetivo de la pantalla es permitir que el usuario pueda anular una reserva que ha creado anteriormente. La pantalla mostrará toda la información detallada referente a la anulación, incluidos los gastos de gestión de la operación.

Precondición:

Haber seleccionado en la Consulta de Reserva de transporte la opción: Anular.

Postcondición:

El sistema pedirá confirmación de la anulación de la reserva, a través de la pantalla STRAN_ANU1

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario comprueba los datos ofrecidos y selecciona anular.

The screenshot shows a user interface for canceling a reservation. On the left, there's a vertical sidebar with a logo at the top, followed by two menu items: "Anular reserva de billete" (selected) and "Confirmación". At the bottom of this sidebar are two buttons: "Inicio" and "Anular". The main content area has a header "ANULAR RESERVA". Below it, there are four input fields with placeholder text: "Nº Reserva: -----", "Nombre y Apellidos: -----", "Fecha de viaje: Ida: --/--/--- Vuelta: --/--/---", and "Lugar de viaje: Origen: ----- Destino: -----". A large rectangular box contains the text "Más información de Anulación de Billete" and "Políticas de Anulación:" followed by three dashed lines. It also includes fields for "Importe gastos de gestión: -----", "Importe por anulación: -----", and "Subtotal A devolver ----- €".

Nombre Pantalla:	Realizar anulación de billete
Identificador:	STRAN_ANU1
Autor/autores:	Geraldyn Carrero Azuaje

Descripción:

El objetivo de la pantalla es pedir la confirmación del usuario, ya que se dispone a realizar una operación sobre la cual puede desear volver atrás y no anular la reserva que tenía.

Precondición:

Haber aceptado las condiciones de anulación de reserva en STRAN_ANU

Postcondición:

La reserva quedará anulada exitosamente

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario confirma que desea anular la reserva.

The screenshot shows a user interface for confirming a ticket cancellation. The main title is "CONFIRMACIÓN". The message reads: "Por favor, confirme que desea realizar la anulación del billete para el día con reserva N°". Below this, it says: "Se procedera al reembolso de su dinero lo antes posible y se le enviara un email con el resguardo." At the bottom, there are two buttons: "Confirmar" and "Cancelar". A "Volver" button is located at the bottom left of the main window.

Nombre Pantalla:	Pantalla Principal
Identificador:	BDV1
Autor/autores:	Mingyang Chen

Descripción:

Se presenta en la pantalla principal dos tipos de operaciones BUSQUEDA O RESERVA.

Precondición:

Haber entrado al subsistema de búsqueda de vestimenta

Postcondición:

Pantallas correspondientes

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Introducir nombre de obra o código de vestimenta en “Búsqueda”, o poner palabras claves y fechas en “Reservas”.

The wireframe shows a mobile application interface for a garment search system. At the top is a green header bar with the text "BÚSQUEDA". Below it is a sidebar on the left with a "Logo" button at the top, followed by a section titled "Vestimenta" with three items: "Búsqueda por código", "Búsqueda por obra", and "Añadir vestimenta". At the bottom of the sidebar is a large "Inicio" button. The main content area has two search input fields. The first field is labeled "Buscar:" followed by a green input field and a "Buscar" button. The second field is labeled "Reservar:" followed by a green input field and a "Buscar" button. There are also labels "Búsqueda por código/obra" and "Palabras Claves" above their respective input fields.

Nombre Pantalla:	Pantalla de búsqueda por nombre de obra, pantalla de búsqueda por código de vestimenta
Identificador:	BDV1_1,BDV1_2
Autor/autores:	Mingyang Chen

Descripción:

Se muestra por la pantalla una lista de vestimenta usada en dicha obra con la información correspondiente, en caso de búsqueda por código de vestimenta se muestra la información de esa prenda en particular.

Precondición:

El nombre/código de la obra tiene que existir en la BD .

Postcondición:

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Búsqueda por obra (opción 1).
- Acción 2. Búsqueda por código de vestimenta (opcion 2).

The wireframe illustrates the 'BÚSQUEDA' (Search) screen. At the top, there is a header bar with the title 'BÚSQUEDA' and a sub-section 'Búsqueda por obra/película'. Below this is a search input field labeled 'Nombre:' followed by a placeholder '-----' and a 'Buscar' button. On the left side, there is a sidebar titled 'Vestimenta' with two options: 'Búsqueda por código' and 'Búsqueda por obra'. The main content area displays three search results, each represented by a light green box containing four fields: 'Nombre:', 'Disponibilidad:', 'Precio:', and 'Descripción:'. Each result also features a 'Reservar' (Reserve) button at the bottom right. The results are arranged vertically, with each row having a light gray background.

BÚSQUEDA

Logo

Vestimenta

Búsqueda por código
Búsqueda por obra

Búsqueda por código

Código: ----- Buscar

FOTO

Código: -----
Descripción: -----
Coste: -----
Disponibilidad: -----

Reservar

Inicio

Nombre Pantalla:	Pantalla de añadir vestimenta, pantalla de confirmación
Identificador:	BDV_AñadirVestConfirmacion, BDV_AñadirVestimenta
Autor/autores:	Mingyang Chen

Descripción:

Se muestra por la pantalla un campo de datos que hay que llenar y después una pantalla de confirmación.

Precondición:

Estar en dicha opción del subsistema.

Postcondición:

Recibir el correo de confirmación.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. Rellenar datos de la vestimenta a añadir.
- Acción 2. Correo de confirmación.

CONFIRMACIÓN

Logo

Vestimenta

Búsqueda por código
Búsqueda por obra

Gracias por añadir "....." Sr,Sra. ".....".
Se le enviara un email con los datos de la vestimenta añadida.
Resumen de la vestimenta añadida:

 FOTO

Código:
Descripción:
Coste:

Inicio

Nombre Pantalla:	Pantalla de reserva
Identificador:	BDV_PRervaPalabraClave, BDV_PReserva1, BDV_PReserva
Autor/autores:	Mingyang Chen

Descripción

Muestra una lista de vestimenta después de haber sido filtrada por las fechas de reserva y palabras claves, y el proceso de pago

Precondición

Estar en la opción de “reservar”.

Postcondición

Recibir el correo de confirmación.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario tendría que seleccionar una opción de las que ofrece el sistema y le llevará a siguiente pantalla.

The wireframe illustrates the 'BÚSQUEDA' (Search) screen. At the top, there is a header bar with the title 'BÚSQUEDA' and a sub-instruction 'Palabras claves: XXXXXX'. Below this is a search input field labeled 'Filtro:' followed by a 'Filtrar' button. The main content area displays three items, each with a large 'X' placeholder over its image. Each item has four fields: 'Nombre: ---', 'Disponibilidad: ---', 'Precio: ---', and 'Descripción: ---'. To the right of each item is a dark blue 'Reservar' button. On the left side of the screen, there is a vertical sidebar with a 'Logo' button at the top, followed by a 'Vestimenta' section containing 'Búsqueda por código', 'Búsqueda por obra', and 'Añadir vestimenta' options. At the bottom of the screen is a dark blue 'Inicio' button.

<p style="text-align: center;">Logo</p> Vestimenta Búsqueda por código Búsqueda por obra Añadir vestimenta	<h3 style="text-align: center;">CONFIRMAR RESERVA</h3> <p>Seleccionado: ".....".</p> <p>Rellene los siguientes campos:</p> <p>Numero de tarjeta: -----</p> <p>Fecha de caducidad: -----</p> <p>CVV: -----</p> <p>Nombre del titular de la tarjeta:-----</p> <p>Email: -----</p> <p>Direccion de envío: -----</p> <p style="text-align: right;">Confirmar</p>
---	---

Inicio

<p style="text-align: center;">Logo</p> Vestimenta Búsqueda por código Búsqueda por obra	<h3 style="text-align: center;">CONFIRMACIÓN</h3> <p>Gracias por reservar "....." Sr,Sra. ".....".</p> <p>Se le enviara un email con los datos de su reserva.</p> <p>Resumen de la reserva:</p> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>Código: -----</p> <p>Descripción: -----</p> <p>Coste: -----</p>
--	--

Inicio

SUBSISTEMA DE PUBLICIDAD

1.

Nombre Pantalla:	Menú Publicidad
Identificador:	PUB_MP
Autor/autores:	Ismail Azizi González

Descripción:

El usuario elige la funcionalidad que prefiera del subsistema de publicidad.

Precondición:

El usuario debe haber elegido el subsistema de publicidad en el menú principal.

Postcondición:

El usuario es redirigido a una de las pantallas de búsqueda o a una de las pantallas de gestión según la elección que realice.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1_1. El usuario elige la opción de búsqueda por tipo de servicio.
- Acción 1_2. El usuario elige la opción de búsqueda por empresa.
- Acción 1_3. El usuario (sólo si dispone de permiso de administrador) puede acceder a la pantalla de modificación de datos existentes.
- Acción 1_4. El usuario (sólo si dispone de permiso de administrador) puede acceder a la pantalla para añadir una empresa nueva a la base de datos.
- Acción 2_1. El sistema redirige al usuario a la pantalla de búsqueda por tipo de servicio.
- Acción 2_2. El sistema redirige al usuario a la pantalla de búsqueda por empresa.
- Acción 2_3. El sistema redirige al usuario (sólo si dispone de permisos de administrador) a la pantalla de modificación de datos de empresas existentes.
- Acción 2_4. El sistema redirige al usuario (sólo si dispone de permisos de administrador) a la pantalla de creación de empresa nueva a la base de datos.

Logo

PublicidadMenú subsistema
publicidadBúsqueda
empresaBúsqueda
ServicioActualizar datos
existentesAñadir empresa
nueva**Búsqueda
empresa****Búsqueda
servicio****Acciones de gestión (administrador)****Actualizar datos
existentes****Añadir
empresa nueva****Inicio****Caso de Uso PUB_CONTR**

2.

Nombre Pantalla:	Pantalla de Búsqueda por Empresa
Identificador:	PUB_PBE
Autor/autores:	Ismail Azizi González

Descripción

El usuario introduce el nombre de la empresa, cuyos servicios quiere contratar, y el sistema después de buscar en la BD, muestra en pantalla los resultados para que el usuario elija.

Precondición:

Asumimos que el usuario eligió búsqueda por empresa en la pantalla principal de búsqueda.

Postcondición

Se muestran todos los servicios disponibles de la empresa buscada y se muestran los detalles del servicio al usuario.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario escribe la consulta en la barra de búsqueda.
- Acción 2. El usuario pulsa en el botón de buscar
- Acción 3. El sistema muestra en pantalla la información que el usuario ha especificado
- Acción 4. El usuario presiona en el botón de contactar para seguir con el proceso de contratación con la opción elegida.

The image shows a user interface for a search results page. At the top, there is a green header bar with the word "BÚSQUEDA". Below it, a sidebar on the left contains a "Logo" button and a "Publicidad" section with the following menu items: Menú subsistema publicidad, Búsqueda empresa, Búsqueda Servicio, Actualizar datos existentes, and Añadir empresa nueva. At the bottom of the sidebar is a dark "Inicio" button. The main content area has a white background. It starts with a search input field labeled "Nombre empresa:" followed by a "Buscar" button. Below that, it says "Listando servicios disponibles de la empresa: -----". The main content area is divided into three horizontal sections, each representing a search result. Each section contains four fields: "Servicio: ---", "Precio: ---", "Duración: ---", and "Fecha: ---". To the right of each section is a dark "Contactar" button. The entire interface is presented in a clean, modern style with a focus on readability and user interaction.

3.

Nombre Pantalla:	Pantalla de Búsqueda por Servicio
Identificador:	PUB_PBS
Autor/autores:	Ismail Azizi González

Descripción:

El usuario introduce el nombre del servicio que quiere contratar, y el sistema después de buscar en la BD, muestra en pantalla los resultados para que el usuario elija.

Precondición:

Asumimos que el usuario eligió búsqueda por tipo de servicio en la pantalla principal de búsqueda.

Postcondición:

Se muestran todas las opciones disponibles del servicio buscado y se permite al usuario acceder a detalles.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El usuario escribe la consulta en la barra de búsqueda.
- Acción 2. El usuario pulsa en el botón de buscar.
- Acción 3. El sistema muestra en pantalla la información que el usuario ha especificado.
- Acción 4. El usuario presiona en el botón de contactar para seguir con el proceso de contratación.

BÚSQUEDA

Búsqueda por servicio:

Servicio: ----- Buscar

Listando empresas que ofrecen el servicio: -----

Empresa: --- Precio: --- Duración: --- Fecha: --- Contactar

Empresa: --- Precio: --- Duración: --- Fecha: --- Contactar

Empresa: --- Precio: --- Duración: --- Fecha: --- Contactar

Inicio

4.

Nombre Pantalla:	Contacto
Identificador:	PUB_CON
Autor/autores:	Ismail Azizi González

Descripción:

La pantalla permite al usuario ver los datos de contacto de la empresa y enviar un eMail y un SMS para contactar y gestionar la contratación.

Precondición:

Asumimos que el usuario ha seleccionado un resultado en la búsqueda anterior para proseguir con la contratación.

Postcondición:

El sistema envía un SMS y un eMail de parte del usuario a la empresa, con un mensaje personalizado por el usuario.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El sistema muestra en pantalla los datos de la empresa y un espacio para que el usuario escriba su mensaje.
- Acción 2. El usuario escribe su mensaje.
- Acción 3. El sistema envía un SMS y un eMail a la empresa.

CONTACTAR CON EMPRESA																																																																							
Logo	Nombre empresa: -----																																																																						
Publicidad	Servicio: -----																																																																						
	Fecha: -----																																																																						
	Duración: -----																																																																						
	Precio: -----																																																																						
Menú subsistema publicidad Búsqueda empresa Búsqueda Servicio Actualizar datos existentes Añadir empresa nueva	<table border="1"><tr><td>B</td><td>J</td><td>U</td><td>ABC</td><td>≡</td><td>≡</td><td>A</td><td>≡</td><td>≡</td><td>≡</td></tr><tr><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td></tr><tr><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td></tr><tr><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td></tr><tr><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td></tr><tr><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td></tr><tr><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td><td>-----</td></tr></table>	B	J	U	ABC	≡	≡	A	≡	≡	≡	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
B	J	U	ABC	≡	≡	A	≡	≡	≡																																																														
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----																																																														
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----																																																														
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----																																																														
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----																																																														
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----																																																														
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----																																																														
	Inicio																																																																						
	Enviar																																																																						

5.

Nombre Pantalla:	Confirmar Contratación
Identificador:	PUB_CCONT
Autor/autores:	Ismail Azizi González

Descripción:

Se muestra al usuario la pantalla de confirmación de contratación exitosa.

Precondición:

Asumimos que el usuario ha contratado con éxito un servicio.

Postcondición:

El sistema redirige al usuario al menú del subsistema.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El sistema muestra en pantalla la confirmación de la contratación.
- Acción 2. El usuario tiene la opción de descargarse un .pdf con los datos de la contratación.
- Acción 3. El sistema redirige al usuario al menú principal del subsistema tras hacer click en el botón de continuar.

CONFIRMACIÓN DE CAMBIO EN BASE DE DATOS
(solo admin)

Se han realizado cambios desde el perfil de administrador en la base de datos.
Si lo desea puede descargar el archivo de registro de cambios

bdchanges.log

Inicio Continuar

Caso de Uso PUB_GBD

6.

Nombre Pantalla:	Pantalla de Gestión de Empresa
Identificador:	PUB_PGE
Autor/autores:	Ismail Azizi González

Descripción:

El administrador accede al listado de empresas disponibles y puede realizar cambios.

Precondición:

Asumimos que el usuario tiene permisos de administrador y eligió la opción de modificar datos de las empresas existentes.

Postcondición:

Se muestran todas las opciones disponibles del servicio buscado y se permite al usuario acceder a detalles.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1_1. El administrador puede eliminar una empresa.
- Acción 1_2. El administrador puede modificar los datos de una empresa.
- Acción 2_1. El sistema elimina la empresa y redirige al administrador a la pantalla de confirmación de cambios.
- Acción 2_2. El sistema redirige al administrador a la pantalla de modificación de datos de la empresa.

		LISTADO DE EMPRESAS	
		(solo admin)	
Publicidad			
Menú subsistema publicidad	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
Búsqueda empresa	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
Búsqueda Servicio	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
Actualizar datos existentes	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
Añadir empresa nueva	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles
Inicio	Empresa: ---	Eliminar empresa	Modificar detalles

7.

Nombre Pantalla:	Pantalla de Modificación de datos de Empresa
Identificador:	PUB_PMDE
Autor/autores:	Ismail Azizi González

Descripción:

El administrador accede a los datos de la empresa y tiene control sobre la base de datos.

Precondición:

Asumimos que el usuario tiene permisos de administrador y eligió la opción de modificar datos existentes de la empresa.

Postcondición:

Se modifican los datos en la BD y se redirige a la pantalla de confirmación de cambios.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El sistema muestra los datos actuales de la empresa seleccionada.
- Acción 2_1. El administrador puede modificar los datos de una empresa y actualizar la base de datos.
- Acción 2_2. El administrador puede borrar una empresa existente.
- Acción 3. El sistema redirige al administrador a la pantalla de confirmación de cambios.

MODIFICAR DATOS EMPRESA	
(solo admin)	
<p>Logo</p> <p>Publicidad</p> <ul style="list-style-type: none">Menú subsistema publicidadBúsqueda empresaBúsqueda ServicioActualizar datos existentesAñadir empresa nueva	<p>Datos actuales:</p> <p>Nombre empresa: -----</p> <p>Servicios: -----</p> <p>Tlf: -----</p> <p>eMail: -----</p> <p>Dirección: -----</p> <p>Datos nuevos:</p> <p>Nombre empresa: [redacted]</p> <p>Servicios: [redacted]</p> <p>Tlf: [redacted]</p> <p>eMail: [redacted]</p> <p>Dirección: [redacted]</p>
<p>Inicio</p>	<p>Borrar</p> <p>Actualizar</p>

8.

Nombre Pantalla:	Pantalla de Añadir Empresa
Identificador:	PUB_PAE
Autor/autores:	Ismail Azizi González

Descripción:

El administrador crea una empresa nueva en la base de datos.

Precondición:

Asumimos que el usuario tiene permisos de administrador y eligió la opción de añadir una empresa nueva.

Postcondición:

Se modifican los datos en la BD y se redirige a la pantalla de confirmación de cambios.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El sistema muestra los campos a llenar de una nueva empresa.
- Acción 2. El administrador puede llenar los datos y actualizar la base de datos.
- Acción 3. El sistema redirige al administrador a la pantalla de confirmación de cambios.

AÑADIR NUEVA EMPRESA	
Logo	(solo admin)
Publicidad Menú subsistema publicidad Búsqueda empresa Búsqueda Servicio Actualizar datos existentes Añadir empresa nueva	Datos nuevos: Nombre empresa: <input type="text"/> Servicios: <input type="text"/> Tlf: <input type="text"/> eMail: <input type="text"/> Dirección: <input type="text"/>
Inicio	Guardar

9.

Nombre Pantalla:	Confirmar Cambios
Identificador:	PUB_CCAMB
Autor/autores:	Ismail Azizi González

Descripción:

Se muestra al usuario la pantalla de confirmación de cambio.

Precondición:

Asumimos que el usuario ha realizado con éxito un cambio en la base de datos.

Postcondición:

El sistema redirige al usuario al menú del subsistema.

Acciones a realizar en la pantalla

- Acción 1. El sistema muestra en pantalla la confirmación de la modificación.
- Acción 2. El usuario tiene la opción de descargar un log con los datos de la modificación.
- Acción 3. El sistema redirige al usuario al menú principal del subsistema tras hacer click en el botón de continuar.

The screenshot displays a user interface for confirming a contract. At the top, a green header bar reads "CONFIRMACIÓN DE CONTRATACIÓN". Below it, a main content area contains a message: "El mensaje ha sido enviado a la empresa seleccionada. Cuando lo reciban se pondrán en contacto con usted lo antes posible para confirmar los términos y realizar el contrato. Si lo desea puede descargar un pdf con los datos de la contratación." To the right of the message is a button labeled "Documentación.pdf". On the far left, a vertical sidebar menu titled "Publicidad" is open, showing the following options: "Menú subsistema publicidad", "Búsqueda empresa", "Búsqueda Servicio", "Actualizar datos existentes", and "Añadir empresa nueva". At the bottom of the screen, there are two buttons: "Inicio" on the left and "Continuar" on the right.