



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN
IIC2513 - TECNOLOGÍAS Y APLICACIONES WEB

Casos de uso

01 de Septiembre de 2018

2º semestre 2018 - Profesor R. Montes

Gabriel Faúndez - Javiera Jorquera - Enzo Tamburini

Actores

- **Visitante** (Usuario no registrado)
 1. Puede registrarse en la aplicación.
 2. Puede iniciar sesión en la aplicación.
 3. Puede ver objetos de los usuarios registrados.
 4. Puede hacer búsquedas con uno o más filtros.
 5. No puede pedir ni recibir regalos.
 6. No puede ofrecer productos.
 7. No puede intercambiar productos con otros usuarios.
 8. No puede chatear con otros usuarios.
- **Usuario** (Usuario registrado)
 1. Puede hacer todo lo que hace un visitante.
 2. CRUD publicación de objetos para dar o intercambiar.
 3. Puede enviar mensajes a otros usuarios.
 4. Puede calificar un intercambio.
 5. Puede calificar el regalo recibido.
 6. Puede editar su perfil.

7. Puede recibir un regalo.
8. Puede intercambiar objetos con otros usuarios.
9. Puede chatear con otros usuarios registrados.
10. Puede denunciar a otros usuarios.
11. Tiene un sistema de notificaciones.
12. No puede subir de categoría a Administrador .

■ **Usuario Receptor**

1. Tiene las mismas facultades de Usuario .
2. Está aquí para términos de modelamiento.
3. Es el usuario que recibe un objeto u oferta de intercambio.

■ **Administrador**

1. Puede editar y/o eliminar publicaciones y comentarios de objetos.
2. Puede desactivar usuarios según lo estime conveniente.
3. No pueden intercambiar ni dar/recibir objetos.
4. Puede agregar categorías.

■ **Aplicación**

1. Funcionalidades del sistema.
2. Ser bacán :D

Casos de Uso

Crear usuario

- **Actores:** Visitante y aplicación.
- **Precondiciones:** el Visitante se encuentra en la página principal de la aplicación.
- **Postcondiciones:** el Visitante se encuentra en la aplicación con una sesión iniciada y un perfil creado.
- **Flujo principal:**
 1. El Visitante entra a la aplicación.
 2. El Visitante entra al registro de usuarios de la aplicación.
 3. El Visitante rellena formulario de registro.
 4. El Visitante envía el formulario de registro.
 5. El Visitante recibe notificación de registro exitoso.
 6. El Visitante es redireccionado al inicio de sesión de la aplicación.
- **Flujo alternativo:**
 - 2.a. Error en el formulario
 - 2.a.1. El Visitante es informado del relleno incorrecto.
 - 2.a.2. El Visitante es redireccionado al campo mal ingresado para que lo rellene de nuevo.
 - 3.a. Error al recibir el formulario
 - 3.a.1. La Aplicación notifica al Visitante de un error al concretar el registro.
 - 3.a.2. El Visitante es redireccionado al registro de usuarios de la aplicación.

Editar perfil

- **Actores:** Usuario .
- **Precondiciones:** el Usuario se encuentra en la aplicación con una sesión iniciada.
- **Postcondiciones:** el Usuario puede ver en su perfil los cambios guardados.
- **Flujo principal:**
 1. El Usuario entra a su perfil.

2. El Usuario selecciona 'Editar'.
3. El Usuario rellena el formulario de edición.
4. El Usuario envía el formulario de edición.
5. El Usuario recibe una notificación de perfil actualizado.

■ **Flujo alternativo:**

- 3.a. Error en el formulario
 - 3.a.1. El Visitante es informado del relleno incorrecto.
 - 3.a.2. El Visitante es redireccionado al campo mal ingresado para que lo rellene otra vez.

Crear objeto

- **Actores:** Usuario y Aplicación .
- **Precondiciones:** el Usuario se encuentra en la aplicación con una sesión iniciada.
- **Postcondiciones:** el Usuario puede ver en su perfil el objeto creado.
- **Flujo principal:**
 1. El Usuario entra a su perfil.
 2. El Usuario selecciona el formulario de registro de objetos.
 3. El Usuario rellena el formulario de registro de objetos.
 4. El Usuario escoge el estado del Objeto: para regalar, para intercambiar o desactivado.
 5. El Usuario envía el formulario de registro de objetos.
 6. La Aplicación notifica al Usuario de que el nuevo Objeto fue agregado a su perfil.
- **Flujo alternativo:**
 - 3.a. Error en el formulario
 - 3.a.1. El Usuario es informado del relleno incorrecto.
 - 3.a.2. El Usuario es redireccionado al campo mal ingresado para que lo rellene otra vez.

Intercambiar objeto

- **Actores:** Usuario, Usuario Receptor y Aplicación.

- **Precondiciones:** el Objeto a intercambiar está en estado para intercambio y pertenece al primer usuario.
- **Postcondiciones:** el Objeto pasa a estar en estado desactivado y pertenece al segundo usuario (Usuario Receptor).
- **Flujo principal:**
 1. El Usuario Receptor encuentra un Objeto que le interesa, perteneciente a Usuario.
 2. El Usuario recibe una petición de intercambio de parte del Usuario Receptor.
 3. El Usuario visualiza el Objeto que recibiría si acepta la petición.
 4. El Usuario contacta al Usuario Receptor a través del chat.
 5. El Usuario acepta la petición de intercambio.
 6. El Usuario Receptor confirma el intercambio al realizarlo.
 7. La Aplicación transfiere la propiedad del Objeto al Usuario Receptor.
- **Flujo alternativo:**
 - 4.a. Al Usuario no le agrada el Objeto ofrecido.
 - 4.a.1. El Usuario declina la petición recibida.
 - 4.a.2. El Usuario Receptor recibe una notificación acerca del rechazo a su ofrecimiento.
 - 4.a.3. El estado de los objetos de ambos usuarios se mantiene inalterado.
 - 6.a. El Usuario Receptor se retracta de su ofrecimiento.
 - 6.a.1. El Usuario Receptor declina el ofrecimiento.
 - 6.a.2. El Usuario recibe una notificación con la información al respecto.
 - 6.a.3. El estado de los objetos de ambos usuarios se mantiene inalterado.

Regalar objeto

- **Actores:** Usuario, Usuario Receptor y Aplicación .
- **Precondiciones:** el Objeto a regalar está en estado para regalar y pertenece al primer usuario.
- **Postcondiciones:** el Objeto cambia de estado a 'desactivado' y de propietario a Usuario Receptor.
- **Flujo principal:**
 1. Usuario Receptor visualiza un objeto de interés.

2. Usuario recibe un petición de obtención de Objeto.
3. Usuario se pone en contacto con Usuario Receptor.
4. Usuario acepta regalar el Objeto a Usuario Receptor.
5. Usuario Receptor confirma la recepción del Objeto.
6. La Aplicación transfiere la propiedad del Objeto a Usuario Receptor.

■ **Flujo alternativo:**

- 3.a El Usuario no se pone en contacto con el Usuario Receptor, después de un determinado tiempo.
 - 3.a.1. El Objeto en cuestión no cambia de estado.
 - 3.a.2. El Usuario Receptor recibe una notificación en la que pierde el objeto.
- 4.a El Usuario se retracta de regalar.
 - 4.a.1. El Usuario rechaza la petición.
 - 4.a.2. El Usuario Receptor recibe una notificación de que su petición fue rechazada.
- 5.a El Usuario Receptor no confirma la recepción del Objeto.
 - 5.a.1. Pasa un tiempo definido.
 - 5.a.2. La Aplicación envía una notificación al Usuario Receptor pidiendo confirmación del envío.
 - 5.a.3. Sigue el flujo en el punto 6.

Reportar objeto

- **Actores:** Usuario, Aplicación , Administrador
- **Precondiciones:** Debe haber un Objeto perteneciente a un Usuario registrado.
- **Postcondiciones:** El Objeto en cuestión es eliminado y el Usuario Registrado dueño no debe tener dicho Objeto en su inventario.
- **Flujo principal:**
 1. Un Usuario ve un objeto que considera inapropiado.
 2. El Usuario rellena el formulario de reporte.
 3. El Usuario reporta el objeto.
 4. La Aplicación le manda una notificación al Administrador con el link al Objeto en cuestión.

5. El Administrador notifica la recepción del reporte.
6. El Administrador revisa el objeto.
7. El Administrador elimina el objeto.
8. La Aplicación alerta al dueño de ese Objeto que su publicación fue eliminada.

■ **Flujo alternativo:**

- 7.a El Administrador no elimina el objeto.
 - 7.a.1. El Administrador rechaza la solicitud de reporte.
 - 7.a.2. La Aplicación notifica a Usuario diciendo que su reporte es rechazado con una razón escogida por el Administrador .
 - 7.a.3. El Objeto mantiene su estado previo al reporte.

Editar objeto

■ **Actores:** Usuario, Aplicación

■ **Precondiciones:** El Objeto debe pertenecer a Usuario y estar en su inventario dentro de la Aplicación .

■ **Postcondiciones:** La descripción o alguna característica del Objeto es modificada dentro de la Aplicación .

■ **Flujo principal:**

1. Usuario ingresa a su perfil.
2. Usuario selecciona un objeto de su perfil.
3. Usuario rellena el formulario de edición.
4. Usuario envía el formulario.
5. Usuario es notificado por la Aplicación de la actualización de un objeto en su cuenta.

■ **Flujo alternativo:**

3.a. Mal relleno del formulario

- 3.a.1 El Usuario es redireccionado a el campo mal ingresado.

4.a. Mal envió del formulario

- 3.a.1 El Usuario es notificado de un envió invalido.

- 3.a.2 El Usuario es redireccionado a el paso 2.

Buscar objeto

- **Actores:** Usuario, Aplicación .
- **Precondiciones:** Debe existir al menos un objeto dentro de la Aplicación .
- **Postcondiciones:** El Usuario está en la página del Objeto seleccionado.
- **Flujo principal:**
 1. El Usuario ingresa una búsqueda en la Aplicación .
 2. La Aplicación responde con una lista de objetos que coincidan.
 3. El Usuario selecciona el Objeto que busca.
- **Flujo alternativo:**
 - 3.a Búsqueda no encontrada
 - 3.a.1 El Usuario no encuentra el Objetobuscado.
 - 3.a.2 El Usuario es redireccionado a la vista de búsqueda.

Buscar perfil de Usuario

- **Actores:** Usuario, Aplicación .
- **Precondiciones:** Existen dos Usuarios Registrados distintos en la Aplicación .
- **Postcondiciones:** El Usuarioque buscó a alguien es redirigido a la página de perfil de dicho Usuario Registrado.
- **Flujo principal:**
 1. El Usuario ingresa una búsqueda en la Aplicación .
 2. La Aplicación responde con una lista de usuarios que coincidan.
 3. El Usuario selecciona el Usuario que busca.
- **Flujo alternativo:**
 - 3.a Búsqueda no encontrada
 - 3.a.1 El Usuario no encuentra el Usuariobuscado.
 - 3.a.2 El Usuario es redireccionado a la vista de búsqueda.

Contactar a otro Usuario

- **Actores:** Usuario, Usuario Receptor, Aplicación .
- **Precondiciones:** Deben existir al menos dos Usuarios registrados dentro de la Aplicación .
- **Postcondiciones:** Ambos usuarios pueden seguir su conversación dentro de la Aplicación .
- **Flujo principal:**
 1. El Usuario selecciona un usuario de su lista de posibles intercambios.
 2. El Usuario genera un mensaje para Usuario Receptor.
 3. La Aplicación envía el mensaje al Usuario Receptor.
 4. El Usuario Receptor recibe el mensaje y queda habilitado para hablar con el Usuario.
 5. El Usuario o el Usuario Receptor corta la comunicación.

Calificar intercambios

- **Actores:** Usuario, Usuario Receptor, Aplicación .
- **Precondiciones:** El Usuario debe estar en la página de intercambios no calificados.
- **Postcondiciones:** El Usuario Receptor recibe su calificación a partir de lo dicho por el Usuario.
- **Flujo principal:**
 1. Usuario selecciona un intercambio completado o rechazado.
 2. Usuario rellena el formulario de calificación.
 3. Usuario envía el formulario de calificación.
 4. La Aplicación notifica a Usuario Receptor de una nueva calificación.
 5. La Aplicación cambia la calificación general de Usuario Receptor.
- **Flujo alternativo:**
 - 3.a. No envía el formulario.
 - 3.a.1. El Usuario no envía el formulario.
 - 3.a.2. El Usuario es redireccionado a la página de intercambios.