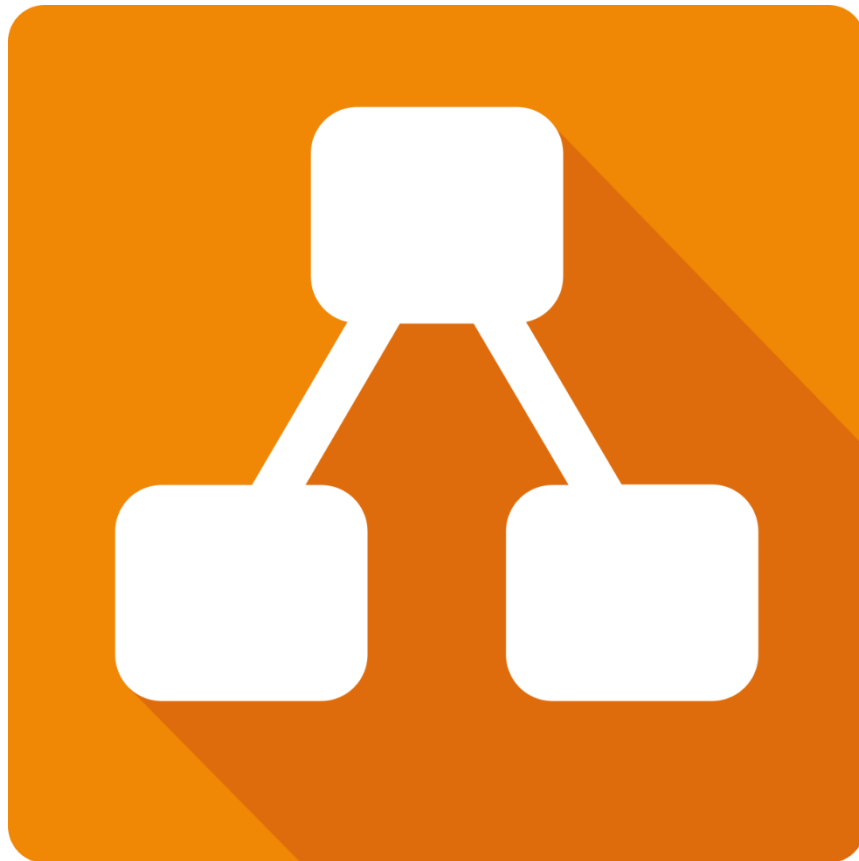


# Diagramas de flujo y MVC

Sprint 1 Lab 3



# Índice

<u>1</u>	<u>Descripción del problema</u>
<u>2</u>	<u>Desarrollo</u>
<u>2.1</u>	<u>Registro de usuario</u>
<u>2.2</u>	<u>Búsqueda de la palabra “fútbol”</u>

# 1. Descripción del problema

Realizar un diagrama de flujo del registro de un usuario en una aplicación cualquiera usando el modelo MVC (Modelo Vista Controlador) y empleando técnicas BDD (Behaviour Driven Developmen).

Definir en lenguaje Gherkin la búsqueda de la palabra “fútbol”.

## 2. Desarrollo

### 2.1. Registro de usuario

Para el registro de usuario en la aplicación “app.diagrams.net” se ha creado un sencillo diagrama de las acciones y las casuísticas del registro de un usuario y que acciones realizará el programa para cada casuística.

Y de manera paralela por cada casuística y al finalizar el diagrama como sería el flujo del programa en el modelo MVC.

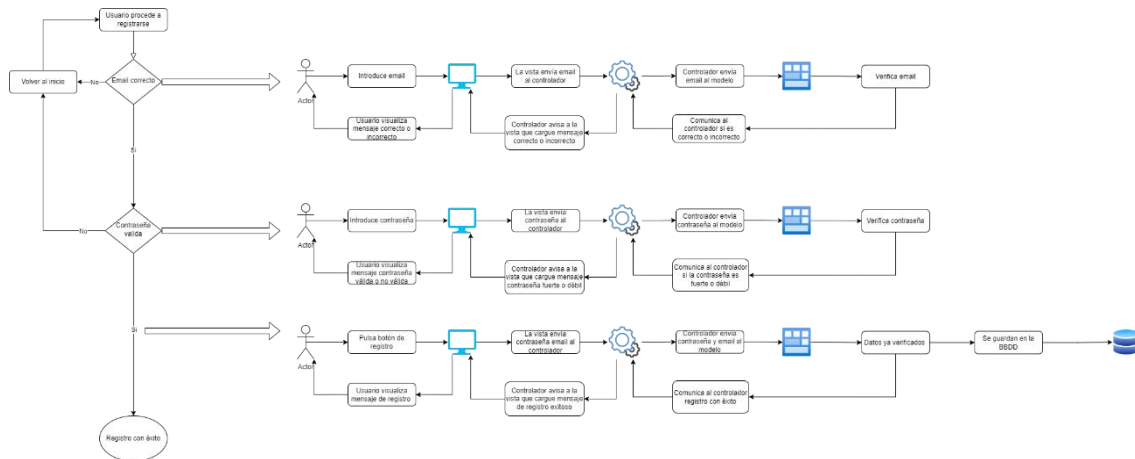


Ilustración1- Diagrama general



Ilustración 2- Leyenda iconografía

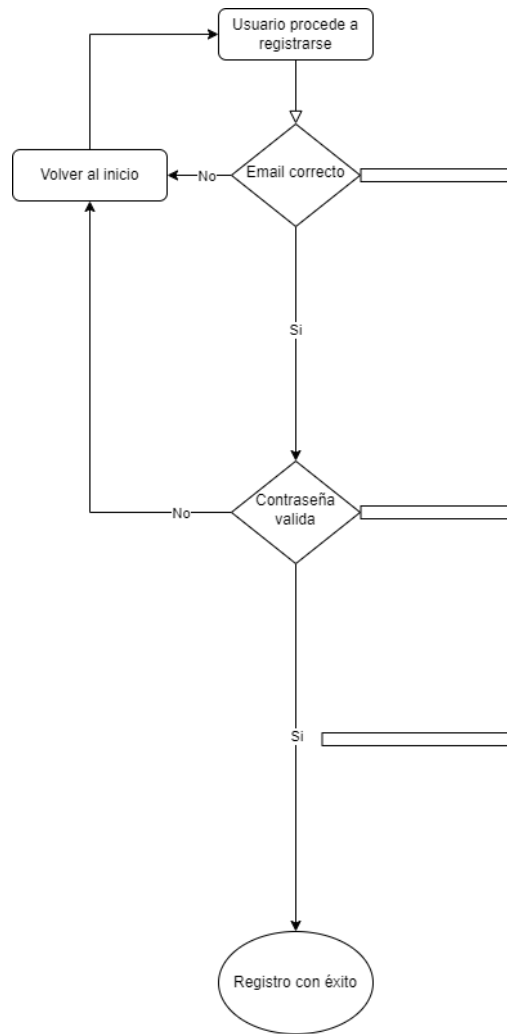


Ilustración 3- Diagrama de registro de usuario

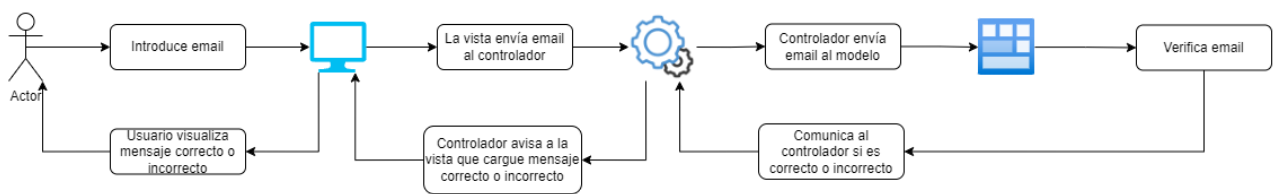


Ilustración 4- Primera casuística

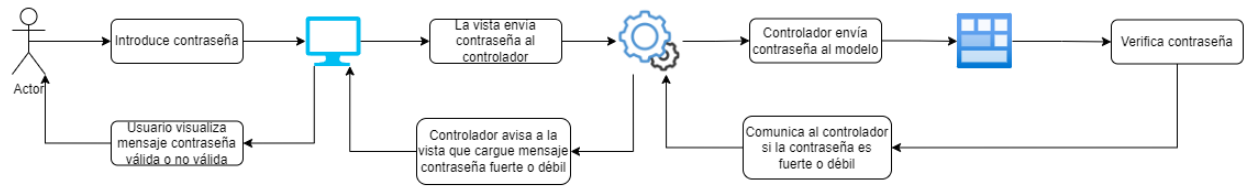


Ilustración 5- Segunda casuística

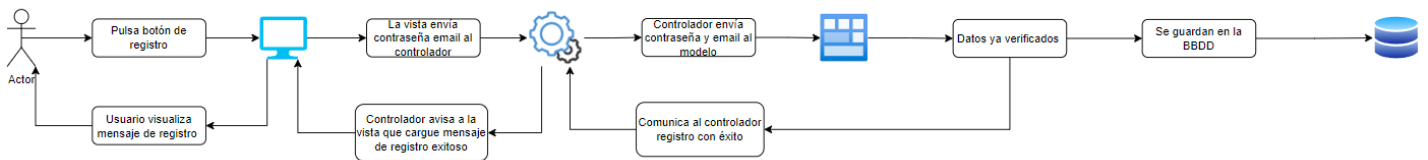


Ilustración 6- Final del registro

## 2.2. Búsqueda de la palabra “fútbol”

Usando el lenguaje Gherkin para buscar la palabra futbol en un navegador podría resolverse de la siguiente manera.

**Feature:** Búsqueda de la palabra “fútbol” en el navegador

**Scenario:** Buscar la palabra “fútbol”

**When** usuario escribe fútbol

**And** pulsa el botón de buscar

**Then** mostrar lista de webs que contengan la palabra futbol

**Scenario:** Buscar palabra similar a “fútbol”

**When** usuario escribe palabra similar a fútbol

**And** pulsa el botón de buscar

**Then** mostrar lista de webs que contengan la palabra buscada y mensaje de corrección de la palabra “fútbol”