Caso de Uso

[Consultar Finales]

GEF

LYKAIOS





[Este documento es la plantilla base para elaborar el documento Caso de Uso [Nombre del CU].

Un Caso de Uso es una secuencia de interacciones que se desarrollarán entre un sistema y sus actores en respuesta a un evento que inicia un actor principal sobre el propio sistema.

Estos ilustran los requerimientos del sistema al mostrar como reacciona una respuesta a eventos que se producen en el mismo

Las Realizaciones de los Casos de Uso se llevan a cabo como resultado de un caso de uso específico. La realización del caso de uso debe cumplir con los requerimientos establecidos y debe reflejar el comportamiento de su caso de uso correspondiente. Este artefacto se halla dentro del Modelo de Diseño reflejando los productos de trabajo relacionados con el caso de uso pero que pertenecen a dicho modelo. Estos productos de trabajos relacionados consisten en los diagramas de comunicación y secuencia que expresan el comportamiento del caso del uso en términos de objetos de colaboración, y dichos diagramas deben elaborarse haciendo uso de (UML).

Los textos que aparecen entre corchetes son explicaciones de que debe contener cada sección, los cuales se encuentran con estilo “PSI – Comentario”. Dichos textos se deben seleccionar y sustituir por el contenido que corresponda en estilo “PSI - Normal”.

Para actualizar la tabla de Contenido, haga clic con el botón derecho del ratón sobre cualquier línea del contenido de la misma y seleccione Actualizar campos, en el cuadro que aparece seleccione Actualizar toda la tabla y haga clic en el botón Aceptar.

Para actualizar los campos en Microsoft Word (los cuales se muestran sobre un fondo gris cuando se selecciona], ir a Archivo > Propiedades > Resumen y reemplazar los campos “Asunto” con el Nombre del Proyecto y “Autor” con el nombre del autor de este documento después ir a Personalizar y actualizar el valor “Numero de Documento” en la lista de propiedades del mismo dialogo, por el nuevo número de versión. Posteriormente cerrar el dialogo actualizar el documento seleccionando en el menú Editar > Seleccionar todo o Ctrl–E y presionar F9, o simplemente dar un clic sobre el campo y presionar F9. Esto debe repetirse también en el índice, encabezado y pie de página, en todas sus secciones.]



Tabla de contenido

[Descripción 2](#_Toc258856776)

[Actores del CU 2](#_Toc258856777)

[Precondiciones 2](#_Toc258856778)

[Flujo de Eventos Normal 2](#_Toc258856779)

[Poscondiciones 2](#_Toc258856780)

[Flujo de Eventos Alternativo 2](#_Toc258856781)

[Diagramas Asociados 2](#_Toc258856782)

[Diagrama de Casos de Uso 2](#_Toc258856783)

[Diagrama de Secuencia 2](#_Toc258856784)

[Diagrama de Colaboración 2](#_Toc258856785)

[Diagrama de Estados 2](#_Toc258856786)

Caso de Uso [Visualizar Novedades]

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de Uso | Visualizar Novedades |
| Actores | Secretaría Académica – Invitado |
| Tipo | Básico |
| Propósito | Permitir a un usuario visualizar las novedades relacionadas a las mesas de examen |
| Resumen | Este caso de uso lo inicia cualquier usuario, quién podrá ver en tiempo real qué docente que conforme parte de un tribunal, está con licencia. |
| Precondiciones |  |
| Flujo Normal | Se despliega la pantalla de Bienvenida. Y se ingresa a la pantalla de inicio.  Se despliega la pantalla de inicio.  Si el usuario presiona “Novedades”, se continúa en el subflujo “*Novedades de Docente” o en “Novedades de Mesa de Examen”* |
| SubFlujo | S-1 Novedades de Docente  Se presenta la pantalla “Novedades de Docente”, que contiene el listado de las novedades de los docentes con licencias, con sus respectivas fechas de inicio y final.  El sistema solicita al usuario que ingrese NombreCompleto.  El sistema solicita al usuario que ingrese Fecha.  El sistema solicita al usuario que ingrese Departamento.  El sistema acepta la solicitud, enviándola a la base de datos correspondiente (E1).  El sistema recibe la información y continua con el sub-flujo “Devolver Novedades” (S-3). |
| SubFlujo | S-2 Novedades de Mesa de Examen  Se Presenta la Pantalla “Novedades de Mesa de Examen” que contiene un listado de las novedades en la fecha de exámenes. |
| SubFlujo | S-3 Devolver Novedades  Se actualiza el “Listado de Novedades” Filtrando los resultados esperados según los campos completados |
| Excepciones | E1: Información inválida: Una de las entradas ingresadas es incorrecta.  E3: Información no encontrada: No se encuentra la información buscada. |

Diagrama de Casos de Uso

[El diagrama de casos de usos representa gráficamente los casos de uso que tiene un sistema. Se define un caso de uso como cada interacción supuesta con el sistema a desarrollar, donde se representan los requisitos funcionales. Es decir, se está diciendo lo que tiene que hacer un sistema y cómo. En la figura se muestra un ejemplo de casos de uso, donde se muestran tres actores (los clientes, los taquilleros y los jefes de taquilla) y las operaciones que pueden realizar (sus roles).]



Diagrama de Secuencia

[En el diagrama de secuencia se muestra la interacción de los objetos que componen un sistema de forma temporal.

Un diagrama de secuencia muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada método de la clase]



Diagrama de Colaboración

[Un diagrama de colaboración, se puede decir que es una forma alternativa al diagrama de secuencias a la hora de mostrar un escenario.

Este tipo de diagrama muestra las interacciones que ocurren entre los objetos que participan en una situación determinada. A diferencia del diagrama de secuencia, el diagrama de colaboración se enfoca en la relación entre los objetos y su topología de comunicación. En estos diagramas los mensajes enviados de un objeto a otro se representa mediante flechas, acompañado del nombre del mensaje, los parámetros y la secuencia del mensaje.

Estos diagramas están indicados para mostrar una situación o flujo de programa específico y son considerados uno de los mejores diagramas para mostrar o explicar rápidamente un proceso dentro de la lógica del programa. ]



Diagrama de Estados

[Un estado es una condición durante la vida de un objeto, de forma que cuando dicha condición se satisface se lleva a cabo alguna acción o se espera por un evento. El estado de un objeto se puede caracterizar por el valor de uno o varios de los atributos de su clase, además, el estado de un objeto también se puede caracterizar por la existencia de un enlace con otro objeto.

El diagrama de estados engloba todos los mensajes que un objeto puede enviar o recibir, en otras palabras es un escenario que representa un camino dentro de un diagrama.

Como característica de estos diagramas siempre cuentan con dos estados especiales, el inicial y el final, con la particularidad que este diagrama puede tener solo un estado inicial pero varios estados finales. Una transición entre estados representa un cambio de un estado origen a un estado sucesor destino que podría ser el mismo que el estado origen, dicho cambio de estado puede estar aparejado con alguna acción. Además las acciones se asocian a las transiciones y se consideran que ocurre de forma rápida e ininterrumpible.]

