

---INGENIERÍA DE SOFTWARE - PARCIAL CASOS DE USO---



Casos de Uso

Realice el diagrama completo y los escenarios de los casos de usos identificados (excepto, "Iniciar sesión" y "Cerrar sesión").

La Municipalidad de La Plata desea desarrollar un sistema web para fomentar la clasificación y entrega de residuos reciclables por parte de los ciudadanos. Como incentivo, cada vez que un vecino realiza una entrega, obtiene puntos ecológicos, que son créditos virtuales acumulables y canjeables por descuentos en impuestos municipales o beneficios en comercios adheridos. De esta manera, el programa busca motivar a la comunidad a participar activamente en la gestión responsable de los residuos.

Las personas que quieran participar deben registrarse previamente en la plataforma ingresando su DNI [(que será utilizado como nombre de usuario)], nombre, apellido y un correo electrónico [(no puede repetirse)]. Una vez registrado, el sistema genera una contraseña aleatoria que se envía por correo electrónico al ciudadano.

Cuando un ciudadano quiere registrar una entrega de materiales reciclables, debe autenticarse y cargar:

tipo de material (plástico, vidrio, papel, metal, electrónicos)

peso estimado en kilogramos

punto verde donde hará la entrega

fecha y hora de entrega

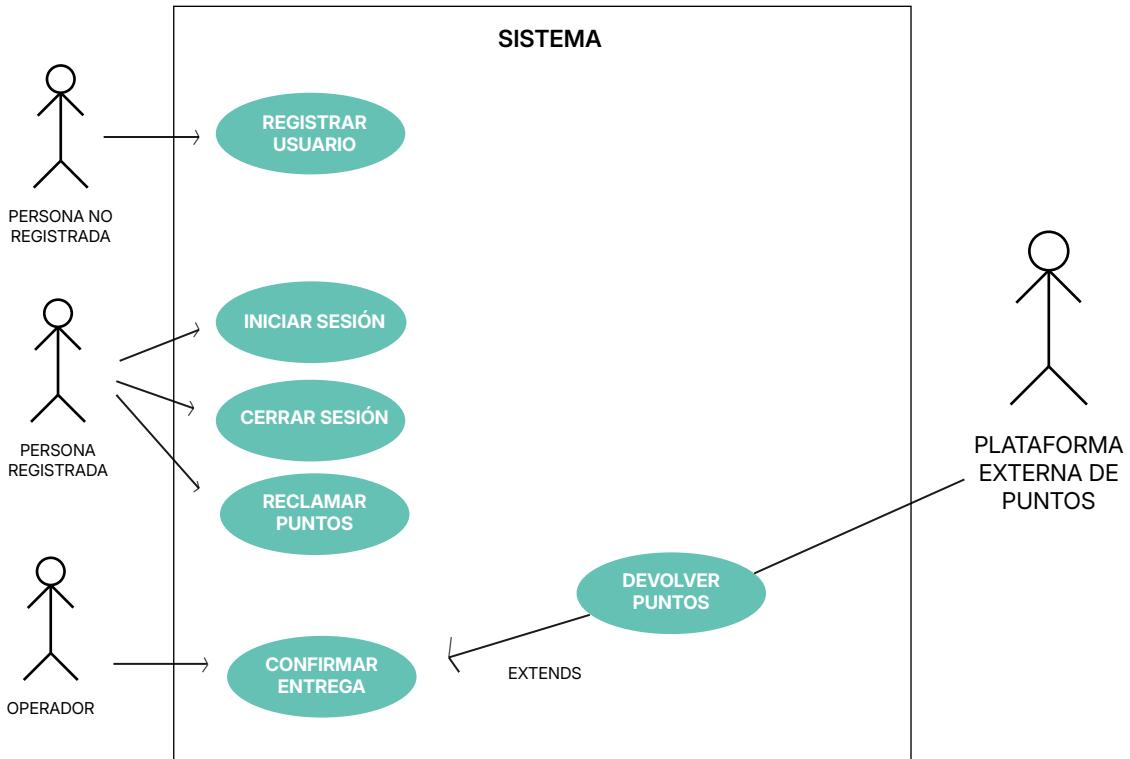
[(Cada ciudadano puede registrar un máximo 3 entregas por semana)] y [no se pueden registrar entregas con peso menor a 1 kg.]

[Si el ciudadano tiene entregas previas no confirmadas por el punto verde, no podrá generar nuevas solicitudes.]

Cuando el ciudadano llega al punto verde, el operador confirma la entrega efectiva, [ingresando el DNI del ciudadano]. El sistema está integrado con una plataforma externa de beneficios: al confirmar la entrega, [el sistema debe enviar el DNI del ciudadano, el tipo de material y el peso real entregado].

La plataforma externa devuelve los puntos ecológicos a acreditar en la cuenta del ciudadano.

En caso de no poder establecer la conexión, se deberá enviar un mail con un código que el ciudadano podrá utilizar para realizar los puntos en otro momento (el reclamo no debe modelarse).



En este parcial no hay que modelar el caso de uso de inicio y cierre de sesión

Nombre del caso de uso	REGISTRAR ENTREGA	
Descripción	Este caso de uso describe un evento en el que una persona autenticada registra una entrega de materiales reciclables	
Actores	Persona registrada	
Precondiciones	La persona debe tener la sesión iniciada	
Curso Normal	Acciones del actor	Acciones del sistema
	PASO 1: la persona autenticada selecciona la opción registrar entrega	PASO 2: el sistema verifica que las entregas de la persona sean menores a 3
	PASO 4: la persona ingresa tipo de material, peso estimado, punto verde, fecha y hora de la entrega	PASO 3: el sistema solicita tipo de material, peso estimado, punto verde, fecha y hora
		PASO 5 : el sistema verifica que la persona no tenga entregas previas no confirmadas en ese punto de entrega.
		PASO 6 : el sistema verifica que el peso de la entrega no sea menor a 1 kg.
		PASO 7: el sistema registra la entrega e informa mensaje de éxito.
Curso Alterno	PASO ALTERNATIVO 2: la persona cuenta con 3 entregas. Se informa. Fin del CU PASO ALTERNATIVO 5: la persona tiene entregas previas no confirmadas. Se informa. Fin del CU PASO ALTERNATIVO 6: el kilogramo de la entrega es menor a 1. Fin del CU	
Postcondición	Se registró la entrega	

Nombre del caso de uso	CONFIRMAR ENTREGA	
Descripción	Este caso de uso describe el evento en el que UN OPERADOR confirma una entrega	
Actores	OPERADOR	
Precondiciones	-	
Curso Normal	Acciones del actor	Acciones del sistema
	PASO 1: el OPERADOR selecciona la opción "confirmar entrega"	PASO 2: el sistema solicita dni del ciudadano
	PASO 3: el operador ingresa el DNI del ciudadano	PASO 4: el sistema verifica que el DNI tenga una entrega por realizar
		PASO 5 : el sistema confirma la entrega
		PASO 6 : se ejecuta el CU "DEVOLVER PUNTOS"
		PASO 7: el sistema acredita los puntos en la cuenta del ciudadano
Curso Alterno	PASO ALTERNATIVO 4: DNI sin entregas por realizar. Se informa. FIN CU PASO ALTERNATIVO 6: falló EL CU. fin CU	
Postcondición	Se confirmó la entrega, se acreditaron los puntos	

Nombre del caso de uso	DEVOLVER PUNTOS	
Descripción	Este caso de uso describe un evento en el que se devuelven los puntos del ciudadano	
Actores	PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS	
Precondiciones	Debe haberse ejecutado el CU "CONFIRMAR ENTREGA"	
Curso Normal	Acciones del actor	Acciones del sistema
	PASO 2: PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS acepta la conexión y solicita dni, tipo de material y peso	PASO 1: sistema solicita conexión con plataforma externa de puntos
	PASO 4: PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS recibe datos	PASO 3: el sistema envía los datos solicitados
	PASO 5 : PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS calcula los puntos y devuelve el resultado	PASO 6 : el sistema recibe los datos de los puntos a acreditar
		PASO 7: el sistema cierra conexión con la PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS
Curso Alterno	PASO ALTERNATIVO 1: fallo en la conexión con la plataforma . Se informa. Se envía un código por mail para realizar el reclamo de puntos Fin CU	
Postcondición	Se devolvieron los puntos a acreditar	

Nombre del caso de uso	REGISTRAR USUARIO	
Descripción	Este caso de uso describe el evento en el que una persona no registrada se registra	
Actores	Persona no registrada	
Precondiciones	-	
Curso Normal	Acciones del actor	Acciones del sistema
	PASO 1: la persona selecciona la opción "Registrar Usuario"	PASO 2: el sistema solicita: dni, nombre, apellido, correo electronico
	PASO 3: la persona ingresa dni, nombre, apellido, correo electronico	PASO 4: el sistema verifica que el DNI no este registrado
		PASO 5 : el sistema verifica que el correo electronico no se repita.
		PASO 6 : el sistema registra a la persona, envia un correo con contraseña aleatoria e informa un mensaje de exito
Curso Alterno	PASO ALTERNATIVO 4: DNI previamente registrado. Se informa discrepancia. Fin del CU PASO ALTERNATIVO 5: correo electronico previamente registrado. Se informa. Vuelve al paso 2	
Postcondición	Se registró a la persona	

---INGENIERÍA DE SOFTWARE - PARCIAL CASOS DE USO---



Realizar el diagrama completo, se debe incluir algún extend y/o uses.

Realizar los escenarios asociados al cliente y extensiones o uses en caso de que corresponda.

Se solicita realizar el subsistema para un salón con juegos de video. Los clientes acceden a los juegos mediante una tarjeta magnética que adquieren en las cajas del salón. Cuando un cliente requiere una tarjeta nueva, el empleado pasa dicha tarjeta por un lector para verificar que no esté defectuosa y, si la verificación es correcta, carga en la tarjeta el nombre, apellido y DNI del cliente, junto con el monto inicial que decide pagar utilizando tarjeta de crédito.

Una vez adquirida, la tarjeta puede ser recargada todas las veces que el cliente lo necesite, ya sea en las cajas del salón a través de un empleado o en los puestos de auto-recarga disponibles. En ambos casos, el proceso de recarga es el mismo: se pasa la tarjeta por el lector y el sistema verifica que no esté defectuosa. Luego se ingresa el monto a cargar y el sistema se conecta con un servidor externo de pagos para realizar el cobro. Si la tarjeta de crédito posee saldo suficiente, la recarga se realiza exitosamente y se actualiza el saldo disponible; en caso contrario, se informa un error de carga y no se realiza ninguna actualización. Si la verificación de la tarjeta magnética falla, se debe informar dicha situación.

En los puestos de auto-recarga, además, el cliente puede consultar el saldo de su tarjeta. Para esto, debe pasar la tarjeta por el lector y el sistema mostrará el saldo actual junto con un resumen de las últimas partidas jugadas.

Para jugar en una máquina, el cliente pasa la tarjeta por el lector y el sistema verifica que la tarjeta no esté defectuosa y que tenga saldo suficiente. Si es válida, la máquina identifica al cliente, descuenta el costo de la partida y actualiza el saldo de la tarjeta. También contabiliza la partida para las estadísticas del salón. Si el cliente ya jugó 10 partidas en el mismo día, la siguiente partida será gratuita. En caso de que la tarjeta no cuente con saldo suficiente, no se permitirá iniciar el juego y se mostrará un mensaje indicando la situación.

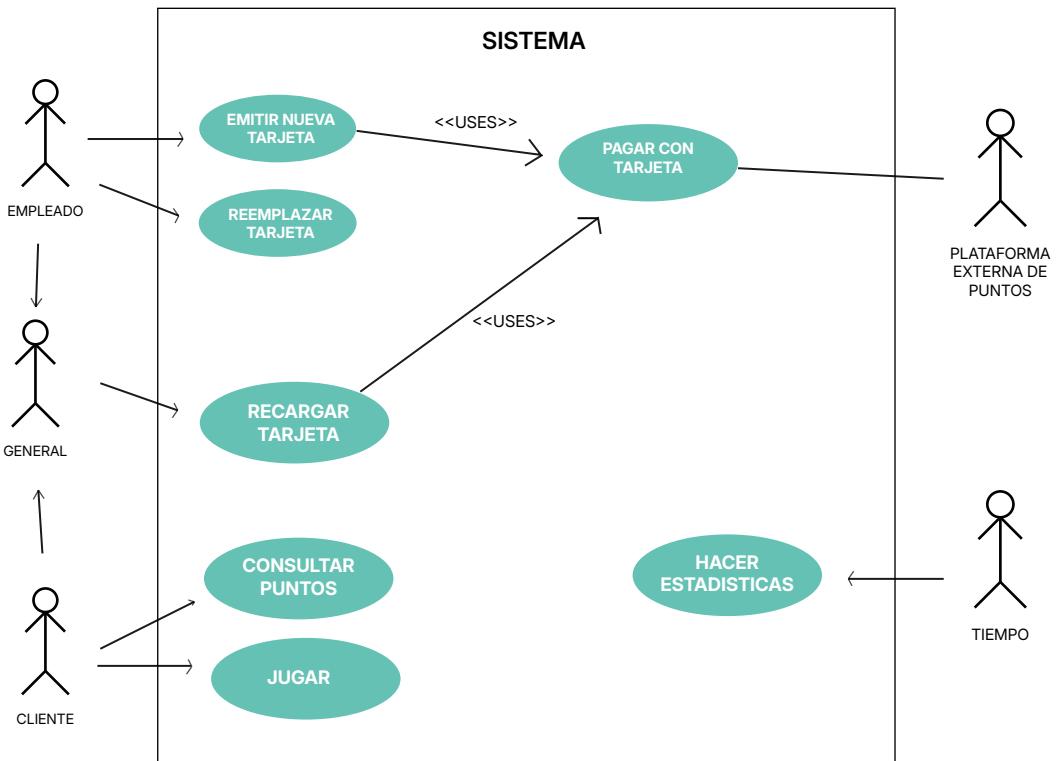
Cuando una tarjeta está defectuosa o es extraviada, el cliente puede dirigirse a las cajas, donde un empleado puede reemplazarla por una nueva sin costo alguno. Para esto, se debe pasar primero la nueva tarjeta por el lector para verificar que esté en buen estado. Luego, el sistema solicita el DNI del cliente para recuperar los datos personales y el saldo de la tarjeta original, transfiriéndolos a la nueva tarjeta. La tarjeta original debe ser dada de baja.

Con el objetivo de determinar qué juegos están perdiendo popularidad, semanalmente se genera un reporte de los juegos ordenado ascendentemente por la cantidad de partidas jugadas.

actor tiempo

Nota:

Tenga en cuenta que solo se aceptan pagos con tarjeta de crédito para la carga de saldo y que cada vez que una tarjeta se pasa por un lector debe verificarse su estado. Si la verificación falla, debe informarse la situación.



Nombre del caso de uso	RECARGAR TARJETA	
Descripción	Este caso de uso describe un evento en el que un CLIENTE recarga su tarjeta	
Actores	CLIENTE	
Precondiciones	-	
Curso Normal	Acciones del actor	Acciones del sistema
	PASO 1: la persona autenticada selecciona la opción registrar entrega	PASO 2: el sistema verifica que las entregas de la persona sean menores a 3
	PASO 4: la persona ingresa tipo de material, peso estimado, punto verde, fecha y hora de la entrega	PASO 3: el sistema solicita tipo de material, peso estimado, punto verde, fecha y hora
		PASO 5 : el sistema verifica que la persona no tenga entregas previas no confirmadas en ese punto de entrega.
		PASO 6 : el sistema verifica que el peso de la entrega no sea menor a 1 kg.
		PASO 7: el sistema registra la entrega e informa mensaje de éxito.
Curso Alterno	PASO ALTERNATIVO 2: la persona cuenta con 3 entregas. Se informa. Fin del CU PASO ALTERNATIVO 5: la persona tiene entregas previas no confirmadas. Se informa. Fin del CU PASO ALTERNATIVO 6: el kilogramo de la entrega es menor a 1. Fin del CU	
Postcondición	Se registra la entrega	

Nombre del caso de uso	CONFIRMAR ENTREGA	
Descripción	Este caso de uso describe el evento en el que UN OPERADOR confirma una entrega	
Actores	OPERADOR	
Precondiciones	-	
Curso Normal	Acciones del actor	Acciones del sistema
	PASO 1: el OPERADOR selecciona la opción "confirmar entrega"	PASO 2: el sistema solicita dni del ciudadano
	PASO 3: el operador ingresa el DNI del ciudadano	PASO 4: el sistema verifica que el DNI tenga una entrega por realizar
		PASO 5 : el sistema confirma la entrega
		PASO 6 : se ejecuta el CU "DEVOLVER PUNTOS"
		PASO 7: el sistema acredita los puntos en la cuenta del ciudadano
Curso Alterno	PASO ALTERNATIVO 4: DNI sin entregas por realizar. Se informa. FIN CU PASO ALTERNATIVO 6: falló EL CU. fin CU	
Postcondición	Se confirma la entrega, se acreditan los puntos al ciudadano	

Nombre del caso de uso	DEVOLVER PUNTOS	
Descripción	Este caso de uso describe un evento en el que se devuelven los puntos del ciudadano	
Actores	PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS	
Precondiciones	Debe haberse ejecutado el CU "CONFIRMAR ENTREGA"	
Curso Normal	Acciones del actor	Acciones del sistema
	PASO 2: PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS acepta la conexión y solicita dni, tipo de material y peso	PASO 1: sistema solicita conexión con plataforma externa de puntos
	PASO 4: PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS recibe datos	PASO 3: el sistema envía los datos solicitados
	PASO 5 : PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS calcula los puntos y devuelve el resultado	PASO 6 : el sistema recibe los datos de los puntos a acreditar
		PASO 7: el sistema cierra conexión con la PLATAFORMA EXTERNA DE PUNTOS
Curso Alterno	PASO ALTERNATIVO 1: fallo en la conexión con la plataforma . Se informa. Se envía un código por mail para realizar el reclamo de puntos Fin CU	
Postcondición	Se registra la entrega	