



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA  
CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS EXACTAS E INGENIERÍAS  
DIVISIÓN DE ELECTRÓNICA Y COMPUTACIÓN  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS COMPUTACIONALES  
SEMINARIO DE INGENIERÍA DE SOFTWARE  
SECCIÓN: D01

Profesora. Karla Avila Cárdenas

Romo Sandoval Gloria Andrea

Código: 207471726

Carrera: Ingeniería en Informática

Práctica 6 Casos de uso

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	<b>3</b>
DESARROLLO	<b>4</b>
1.- Caso de uso comprar	4
2.- Caso de uso crear cuenta	4
3.- Caso de uso surtir	5
4.- Caso de uso ver página	5
RESULTADOS	<b>5</b>
CONCLUSIONES	<b>5</b>
REFERENCIAS	<b>6</b>

# INTRODUCCIÓN

En la presente actividad se darán a conocer los casos de uso para el proyecto, los casos de uso son muy importantes ya que son un artefacto que define una secuencia de acciones que da lugar a un resultado de valor observable. Los casos de uso proporcionan una estructura para expresar requisitos funcionales en el contexto de procesos empresariales y de sistema. Los casos de uso pueden representarse como un elemento gráfico en un diagrama y como una especificación de caso de uso en un documento textual.

Un caso de uso empresarial define una secuencia de acciones que una empresa lleva a cabo y que da lugar a un resultado de valor observable (una salida de trabajo) para un actor empresarial particular o que muestra el modo en que la empresa responde a un evento empresarial.

Un caso de uso de sistema es una secuencia de acciones que un sistema lleva a cabo que da lugar a un resultado de valor observable para un actor particular (alguien o algo fuera del sistema que interactúa con el sistema).

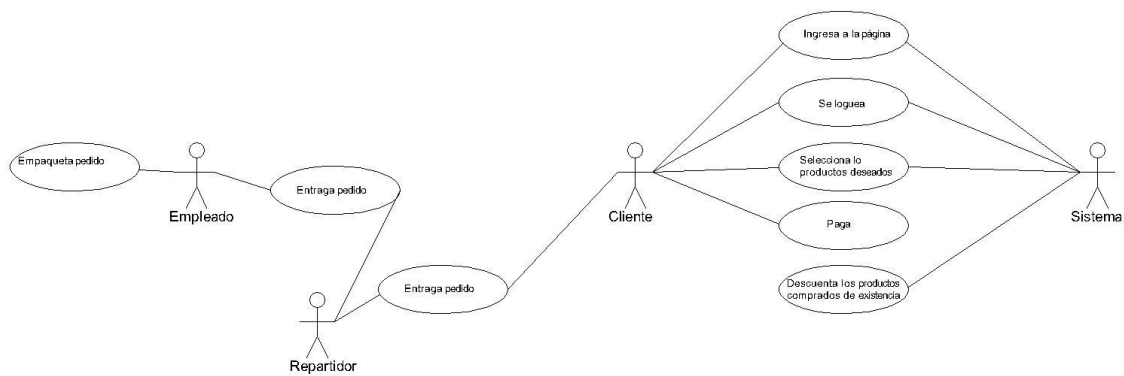
Un diagrama de caso de uso puede incluir varios casos de uso y las relaciones entre casos de uso y las personas, los grupos o los sistemas que interactúan para llevar a cabo el caso de uso.

Puede crear un artefacto de actor que proporcione detalles textuales de un actor en un diagrama de caso de uso. Un artefacto de actor puede utilizarse en varios diagramas de caso de uso.

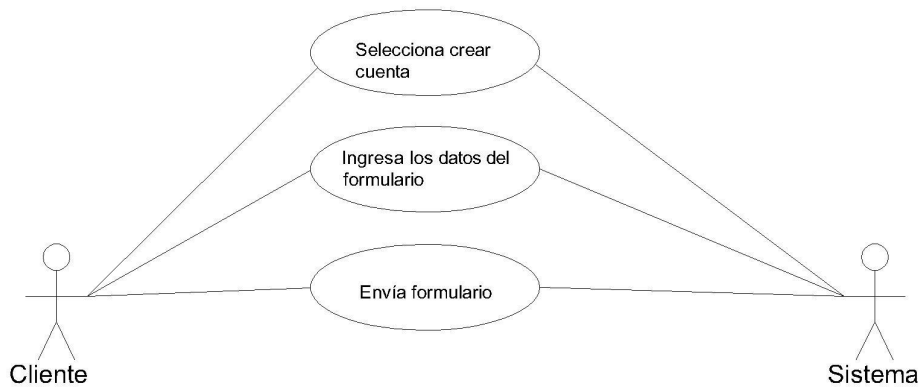
Las especificaciones de caso de uso comparten el mismo comportamiento de texto enriquecido que está presente en todos los artefactos basados en el formato de artefacto de texto. A menudo, las especificaciones incluyen contenido que se basa en una plantilla o instrucciones para el proceso.

# DESARROLLO

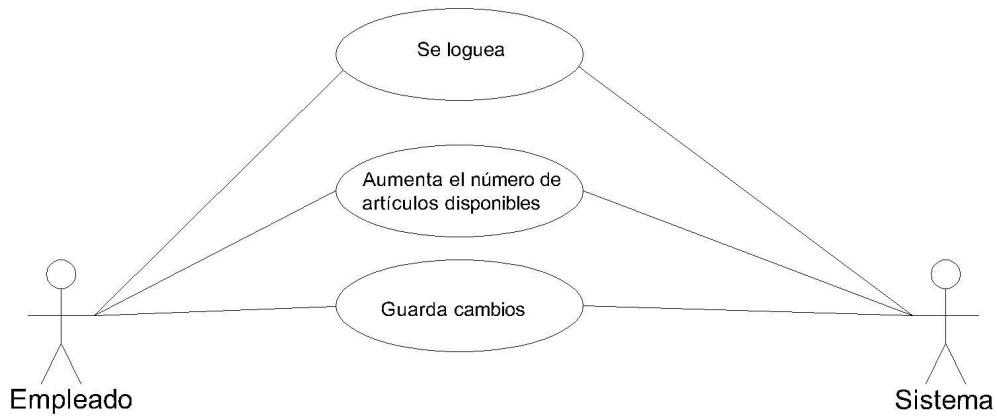
## 1.- Caso de uso comprar



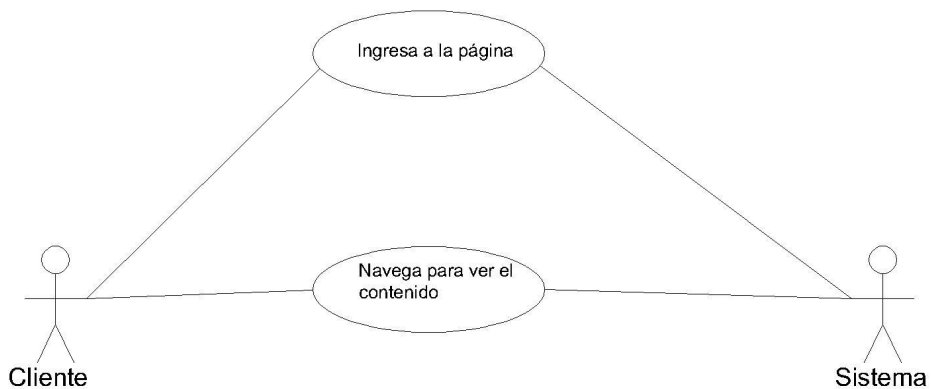
## 2.- Caso de uso crear cuenta



### 3.- Caso de uso surtir



### 4.- Caso de uso ver página



## RESULTADOS

Se determinaron los casos de uso que determinarán el rumbo de las siguientes actividades para el proyecto.

## CONCLUSIONES

En esta práctica aprendí cómo determinar los casos de uso, con el fin de relacionar a los diferentes actores en el proyecto y las especificaciones nos ayudan al

desarrollo del software a ser lo más detallados posible en la implementación del mismo.

## REFERENCIAS

- IBM. (s. f.). *Definición de casos de uso*. © Copyright IBM Corp. 2016.  
Recuperado 14 de octubre de 2021, de  
<https://www.ibm.com/docs/es/elm/6.0.3?topic=requirements-defining-use-cases>