



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Sprint 1 - Ingeniería de Software I

Integrantes: Diego Alejandro Bayona
Nicolás Alejandro Contreras Navia
Harold Alfredo Díaz Ortiz
Sergio Esteban González Cárdenas
Hubert Alejandro Tovar Strubinger

Descripción general del sistema de software a construir:

Esta será una **aplicación móvil para dispositivos Android**, la cual será un servicio de creación y manejo de **grupos de estudio** que permitirá la conexión de cada usuario con los respectivos grupos a los que se puede unir o puede crear. La aplicación también permitirá la visualización del contenido de cada grupo, así como la posibilidad de hacer parte de encuentros que se realicen en él y crear avisos.

El alcance es simple: un usuario se registra en la aplicación con el correo institucional y con una contraseña. Más adelante podrá buscar tanto grupos de estudio como eventos particulares. Si busca un grupo de estudio, podrá unirse a él y tenerlo de forma directa en una sección de sus grupos. Si busca un evento particular, podrá inscribirse a él sin necesidad de pertenecer al grupo de estudio del evento. La ventaja de los grupos de estudio es tener de forma organizada los eventos de dicho grupo. Cualquier persona puede crear un evento siempre y cuando pertenezca a un grupo de estudio. A la hora de crear un grupo se pueden invitar usuarios que ya estén registrados en la aplicación. Existen adicionalmente acciones básicas como abandonar un grupo y cerrar sesión, entre otras. A los eventos se les asignará un lugar según sus necesidades siempre y cuando cumplan con un mínimo de 10 participantes a una fecha anterior al evento. Si un evento no tiene integrantes, será borrado. Si un evento no tiene los integrantes suficientes a la fecha, no será aprobado y no será llevado a cabo. La idea es conectar a los usuarios de la Universidad Nacional sede Bogotá en una nueva forma de compartir sus conocimientos y aptitudes de manera grupal y en comunidad.

Cada usuario podrá acceder con su cuenta teniendo estas opciones principalmente:

- Ver sus grupos de estudio.
- Ver sus eventos (o encuentros).
- Buscar grupos de estudio.
- Buscar eventos

- Ajustes de su cuenta.

Dentro de cada opción se ramifica lo que el usuario puede hacer dentro de esa ventana de la aplicación.

Clasificación de los requisitos:

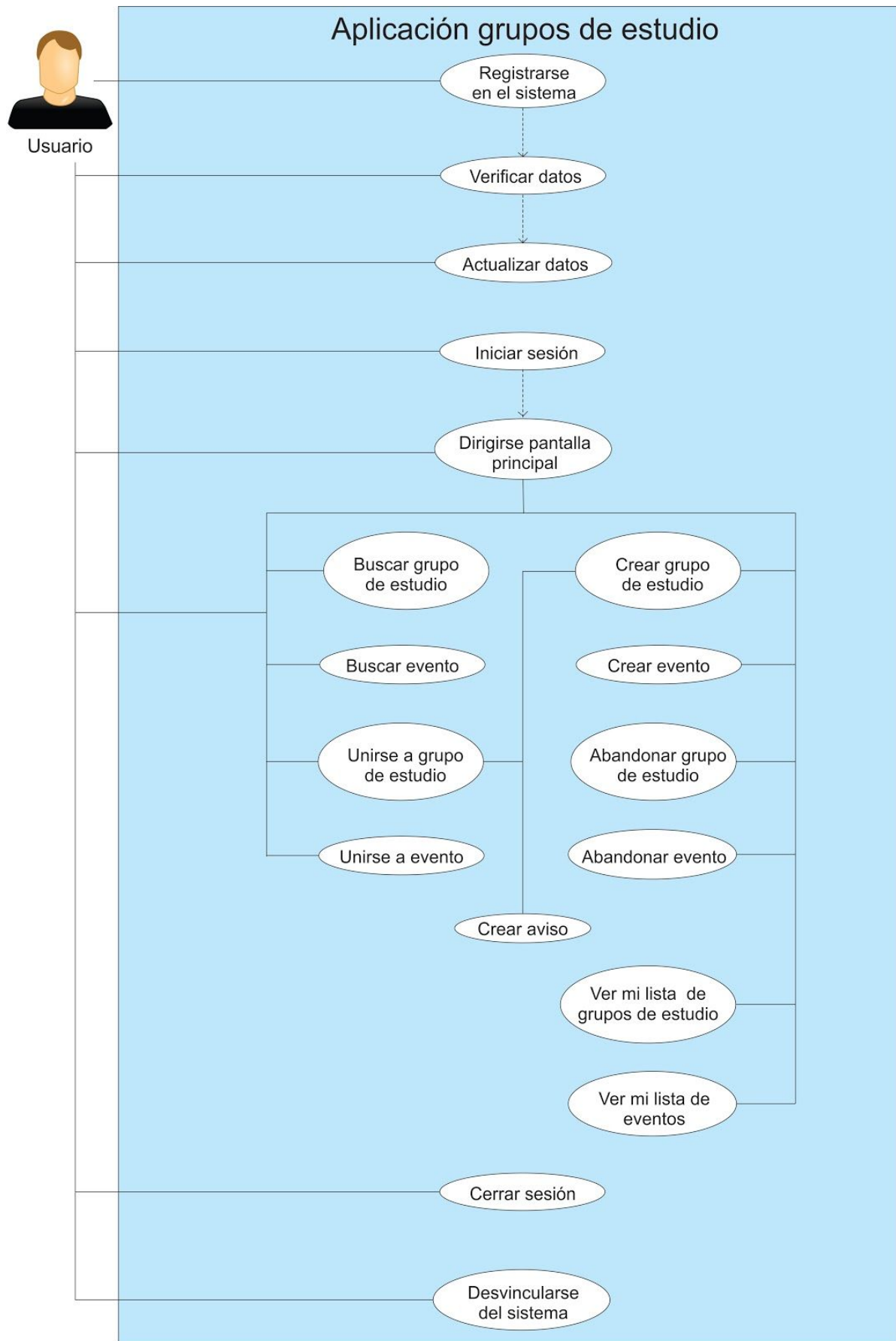
Funcionales:

Historias de Usuario:

No.	Rol	Característica/Funcionalidad	Razón/Resultado
US0001	Como usuario	Quiero registrarme en el sistema.	Con el fin de hacer uso de las funcionalidades que ofrece.
US0002	Como usuario	Quiero iniciar sesión en el sistema.	Con el fin de hacer uso de las funcionalidades a las que puedo acceder.
US0003	Como usuario	Quiero buscar grupos de estudio a partir de mis intereses.	Con el fin de visualizar grupos de estudio a los que quisiera pertenecer.
US0004	Como usuario	Quiero visualizar los eventos a los que tengo planeado asistir.	Con el fin de estar al tanto de los eventos próximos y notificaciones relacionadas.
US0005	Como usuario	Quiero registrarme en un evento en específico.	Con el fin de confirmar mi asistencia y participación en el evento.
US0006	Como usuario	Quiero buscar eventos en los que esté interesado.	Con el fin de visualizar a cuales eventos estaría interesado en inscribirme.
US0007	Como usuario	Quiero unirme a un grupo de estudio.	Con el fin de recibir notificaciones y avisos de los eventos, además de poder programar mis propios eventos y avisos en el grupo.
US0008	Como usuario	Quiero crear un evento en un grupo al cual pertenezco.	Con el fin de utilizar el evento para crear una discusión, presentar o trabajar sobre un tema en específico.
US0009	Como usuario	Quiero crear un nuevo grupo de estudio enfocado en un tema de mi preferencia.	Con el fin de buscar otras personas que estén interesadas en el tema.
US0010	Como usuario	Quiero retirarme de un evento al cual me había registrado	Con el fin de dejar establecido que no asistiré al evento

		previamente.	especificado.
US0011	Como usuario	Quiero desvincularme del sistema.	Con el fin de dejar de estar asociado a la aplicación debido a que no la usaré más.
US0012	Como usuario	Quiero salir de un grupo de estudio.	Con el fin de dejar de estar asociado al grupo y dejar de recibir notificaciones de sus eventos.
US0013	Como usuario	Quiero cerrar la sesión de la aplicación.	Con el fin de evitar que otra persona use mi cuenta en el dispositivo.
US0014	Como usuario	Quiero visualizar los grupos de estudio a los que pertenezco.	Con el fin de mantener un orden de mis grupos y estar al tanto de las notificaciones de cada uno.
US0015	Como usuario	Quiero crear un aviso en un grupo al cual pertenezco.	Con el fin de dar a conocer a los demás miembros del grupo un hecho importante.
US0016	Como usuario	Quiero cambiar mi contraseña.	Con el fin de modificarla en caso de haberla olvidado o que desee hacerlo.
US0017	Como usuario	Quiero definir o modificar mis intereses establecidos en el sistema según categorías de grupos disponibles.	Con el fin de facilitar las búsquedas de nuevos grupos en el sistema.

Diagrama de Casos de Uso:



Casos de Uso:

Caso de Uso	Registrar Usuario en el Sistema	No.:	UC0001		
Descripción	Registrar un nuevo usuario al sistema.				
Actor(es)	Usuario: estudiante o profesor que desea hacer uso de las funcionalidades de la aplicación.				
Pre-condiciones	El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none">1. Al usuario se le muestra una ventana de inicio de sesión.2. El usuario selecciona “crear cuenta”.3. Al usuario se le muestra una ventana de creación de cuenta.4. El usuario ingresa su correo electrónico de la universidad en el campo correspondiente.5. El usuario ingresa la contraseña que utilizará para próximos inicios de sesión en el campo correspondiente.6. El usuario llena los datos adicionales.7. El usuario confirma los datos ingresados.8. El sistema verifica que los datos sean coherentes a lo pedido y verifica que no exista una cuenta con el mismo correo.9. Se le notifica al usuario la creación de la cuenta.10. Se loguea al usuario de inmediato a la aplicación.				
Flujo Alternativo	<ol style="list-style-type: none">1. Al usuario se le muestra una ventana de inicio de sesión.2. El usuario selecciona “crear cuenta”.3. Al usuario se le muestra una ventana de creación de cuenta.4. El usuario ingresa su correo electrónico de la universidad en el campo correspondiente.5. El usuario ingresa la contraseña que utilizará para próximos inicios de sesión en el campo correspondiente.6. El usuario confirma los datos ingresados.7. El sistema verifica que los datos sean coherentes a lo pedido y verifica que no exista una cuenta con el mismo correo.8. El sistema notifica al usuario que ya existe un usuario con ese correo o que los datos ingresados contienen errores.9. El usuario decide si quiere volver a intentar el registro o regresa al menu anterior a intentar iniciar sesión.				
Autor(es):	htovars	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Iniciar Sesión	No.:	UC0002
Descripción	Autenticación del usuario por parte del sistema.		
Actor(es)	Usuario: estudiante o profesor que desea hacer uso de las funcionalidades de la aplicación.		

Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra una ventana de inicio de sesión al iniciar la aplicación. 2. El usuario ingresa su correo asociado en el campo correspondiente. 3. El usuario ingresa su contraseña en el campo correspondiente. 4. El usuario selecciona la opción de iniciar sesión. 5. El sistema verifica que existe la cuenta asociada al correo y que la contraseña es correcta. 6. El usuario accede al menú principal de la aplicación. 				
Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra una ventana de inicio de sesión al iniciar la aplicación. 2. El usuario ingresa su correo en el campo correspondiente. 3. El usuario ingresa su contraseña en el campo correspondiente. 4. El usuario selecciona la opción de iniciar sesión. 5. El sistema comprueba que no existe cuenta asociada a la dirección de correo ingresada o la contraseña no es correcta. 6. La aplicación notifica al usuario que los datos de inicio de sesión son incorrectos. 				
Autor(es):	htovars	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Buscar un grupo de estudio	No.:	UC0003
Descripción	Un usuario registrado busca grupos de estudio de acuerdo a sus intereses.		
Actor(es)	Usuario: usuario que quiere utilizar el buscador de la aplicación para ver grupos de estudio que le interesen.		
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.		
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona el buscador de grupos. 3. El usuario especifica la categoría en la que desee observar los grupos existentes (puede seleccionar la categoría por palabras clave o a partir del menú). 4. El sistema le muestra al usuario todos los grupos pertenecientes a dicha categoría, de forma predeterminada se muestran ordenados por el número de integrantes. 5. El usuario selecciona si desea cambiar la visualización de acuerdo a el tiempo de creación de los grupos o el número de eventos. 6. El usuario selecciona un grupo de estudio en el que esté interesado. 		

Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona el buscador de grupos. 3. El usuario especifica palabras clave del grupo de estudio que le interesa. 4. El sistema recolecta y muestra al usuario los grupos de estudio en cuyos nombres exista la palabra clave especificada, de forma predeterminada se muestran ordenados por el número de integrantes.. 5. El usuario selecciona si desea cambiar la visualización de acuerdo a el tiempo de creación de los grupos o el número de eventos. 6. El usuario selecciona un grupo de estudio en el que esté interesado. 				
Autor(es):	htovars	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Visualizar los eventos a los cuales el usuario está inscrito	No.:	UC0004		
Descripción	Visualización del sistema al usuario de todos los eventos a los cuales confirmó su participación y asistencia.				
Actor(es)	Usuario: usuario que buscar observar los grupos de estudio a los cuales pertenece.				
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none">1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación.2. El usuario selecciona la opción para ver sus eventos..3. El sistema muestra al usuario una lista con cada uno de los eventos a los que pertenece.4. El usuario selecciona un evento en específico.5. El sistema redirecciona al usuario a la página principal del evento en cuestión.				
Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none">1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación.2. El usuario selecciona la opción para ver sus eventos.3. El sistema muestra al usuario una lista con cada uno de los eventos a los que pertenece.4. El usuario selecciona la opción para ver un evento en específico.5. El evento no se muestra porque ha sido cancelado.				
Autor(es):	esgonzalezca	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Registrarme en un evento	No.:	UC0005
Descripción	Registro de un usuario en un evento en específico de su interés.		

Actor(es)	Usuario: usuario que desea registrarse y confirmar su asistencia en un evento.				
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.				
Flujo Normal	1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona la opción para buscar un evento. 3. El usuario escoge un evento . 4. El usuario selecciona el botón “Registrarme”. 5. El sistema redirecciona al usuario a la página principal del evento en cuestión.				
Flujo Alternativo	1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona la opción para buscar los grupos a los que pertenece. 3. El usuario escoge un evento de un grupo al que ya pertenece . 4. El usuario selecciona el botón “Registrarme”. 5. El sistema redirecciona al usuario a la página principal del evento en cuestión.				
Autor(es):	esgonzalezca	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Buscar eventos de interés	No.:	UC0006
Descripción	El usuario puede buscar mediante palabras clave eventos que puedan ser de su interés.		
Actor(es)	Usuario: usuario que busca los eventos que pueden ser de su interés.		
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.		
Flujo Normal	1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona el buscador de eventos. 3. El usuario ingresa al buscador el nombre del evento o palabras clave que puedan corresponder al mismo. 4. El usuario ingresa una fecha o un rango de días en los cuales el evento podría realizarse. 5. El usuario selecciona “Buscar”. 6. Al usuario se le mostrarán los eventos que coincidan con los términos de su búsqueda.		

Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona el buscador de eventos. 3. El usuario ingresa al buscador el nombre del evento o palabras clave que puedan corresponder al mismo. 4. El usuario ingresa una fecha o un rango de días en los cuales el evento podría realizarse. 5. El usuario selecciona "Buscar". 6. Se mostrará una advertencia al usuario, en caso de que no haya eventos que coincidan con los términos de la búsqueda. 				
Autor(es):	hadiazo	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Unirse a un grupo de estudio		No.:	UC0007	
Descripción	Un usuario registrado se une a un grupo de estudio específico al cual quiera pertenecer.				
Actor(es)	Usuario: usuario que busca unirse a un grupo de estudio de acuerdo a sus preferencias.				
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet. El usuario debe haber utilizado el buscador de grupos para identificar el grupo al cual quiere pertenecer.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none">1. Al usuario se le muestra el menú del grupo con todos los eventos actuales.2. El usuario selecciona la opción para unirse al grupo de estudio.3. El usuario digita nuevamente su contraseña para unirse al grupo de estudio.4. El sistema notifica al usuario que se unió satisfactoriamente al grupo de estudio.				
Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none">1. Al usuario se le muestra el menú del grupo con todos los eventos actuales.2. El usuario selecciona la opción para unirse al grupo de estudio.3. El sistema notifica al usuario que ya forma parte del grupo de estudio respectivo.				
Autor(es):	htovars	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Crear un evento en un grupo en el cual el usuario pertenece	No.:	UC0008
Descripción	Si un usuario pertenece a un grupo, puede crear un evento para ese mismo		

	grupo.				
Actor(es)	Usuario: usuario que crea el evento.				
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet. El usuario debe pertenecer al grupo para el cual quiere crear el evento.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona la opción para crear un evento nuevo. 3. El sistema redirige al usuario a una ventana de creación de evento. 4. El usuario ingresa el nombre del evento a crear. 5. El usuario selecciona el nombre del grupo que organizará dicho evento. 6. El usuario inserta unas palabras clave que puedan facilitar la búsqueda de dicho evento. 7. El sistema verifica la información suministrada. 8. El sistema crea el evento con los datos suministrados. 9. Se le pedirá una confirmación al usuario para crear el evento. 10. El sistema redirige al usuario al menú principal del evento recientemente creado. 				
Flujo Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona la opción para crear un evento nuevo. 3. El sistema redirige al usuario a una ventana de creación de evento. 4. El usuario ingresa el nombre del evento a crear. 5. El usuario selecciona el nombre del grupo que organizará dicho evento. 6. El usuario inserta unas palabras clave que puedan facilitar la búsqueda de dicho evento. 7. El sistema verifica la información suministrada. 8. El sistema no crea el evento con los datos suministrados si existen inconsistencias o redundancias en el nombre o las fechas. 9. El sistema redirige al usuario al menú principal del evento recientemente creado. 				
Autor(es):	hadiazo	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Creación de grupo de estudio	No.:	UC0009
Descripción	Creación de un grupo de estudio por parte de un usuario en el sistema.		
Actor(es)	Usuario: usuario que busca crear un grupo de estudio particular, para un tema en específico.		
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación.		

	El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona la opción para crear un grupo de estudio nuevo. 3. El sistema redirige al usuario a una ventana de creación de grupo. 4. El usuario ingresa el nombre del grupo a crear. 5. El usuario ingresa la categoría del grupo. 6. El usuario ingresa (si así lo desea) otros usuarios registrados a invitar al grupo. 7. El sistema verifica la información suministrada. 8. El sistema crea el grupo con los datos suministrados. 9. El sistema redirige al usuario al menú principal del grupo recientemente creado. 				
Flujo Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona la opción para crear un grupo de estudio nuevo. 3. El sistema redirige al usuario a una ventana de creación de grupo. 4. El usuario ingresa el nombre del grupo a crear. 5. El usuario ingresa la categoría del grupo. 6. El usuario ingresa (si así lo desea) otros usuarios registrados a invitar al grupo. 7. El sistema verifica la información suministrada. 8. El sistema identifica uno de los siguientes problemas: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de grupo ya existente. • Invitados no existentes. 9. El sistema notifica al usuario de los problemas encontrados. 10. El usuario vuelve a intentar la creación del grupo o regresa al menú principal. 				
Autor(es):	htovars	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Abandonar un evento	No.:	UC0010
Descripción	Si un usuario se registró para un evento, tiene la posibilidad de retirarse del mismo en caso de no poder o no querer asistir.		
Actor(es)	Usuario: usuario que quiere retirarse del evento.		
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet. El usuario debe haberse registrado previamente en el evento especificado.		
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario mira en los eventos en los que está inscrito. 3. El usuario busca el evento del cual quiere retirarse. 4. El usuario se dirige a dicho evento. 5. El usuario presiona el botón de "Retirarse". 		

	6. Se le pedirá una confirmación para retirarse. 7. Se notificará que el usuario se retiró del evento y se lo dirigirá al menú principal.				
Flujo Alternativo	1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario busca el evento del cual quiere retirarse en el buscador de eventos. 3. El usuario se dirige a dicho evento. 4. El usuario presiona el botón de "Retirarse". 5. Se le pedirá una confirmación para retirarse. 6. Se notificará que el usuario se retiró del evento y se lo dirigirá al menú principal.				
Autor(es):	hadiazo	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Desvincularse del sistema	No.:	UC0011		
Descripción	Un usuario quiere eliminar su vínculo con la aplicación.				
Actor(es)	Usuario: usuario que quiere desvincularse de la aplicación.				
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario entra a la página de información personal.2. El usuario oprime el botón de eliminar cuenta.3. El sistema muestra al usuario una ventana que le pide ingresar su contraseña para eliminar la cuenta.4. El usuario ingresa su contraseña y oprime el botón de confirmar.5. El sistema valida la contraseña, elimina los datos del usuario y muestra al usuario un mensaje que le comunique la acción realizada.				
Flujo Alternativo	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario entra a la página de información personal.2. El usuario oprime el botón de eliminar cuenta.3. El sistema muestra al usuario una ventana que le pide ingresar su contraseña para eliminar la cuenta.4. El usuario ingresa su contraseña y oprime el botón de confirmar.5. El sistema no logra validar la contraseña y muestra al usuario un mensaje que le pide ingresar la contraseña correcta.				
Autor(es):	ncontrerasn	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Abandonar un grupo de estudio	No.:	UC0012		
--------------------	--------------------------------------	-------------	--------	--	--

Descripción	Un usuario no quiere pertenecer más a un grupo de estudio, dejando de recibir avisos sobre eventos.				
Actor(es)	Usuario: usuario que quiere abandonar un grupo de estudio.				
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet. El usuario debe estar suscrito a un grupo de estudio.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario entra a la página principal del grupo de estudio. 2. El usuario oprime el botón de abandonar grupo. 3. El sistema muestra una ventana al usuario que pide al usuario la confirmación de su acción. 4. El usuario confirma. 5. El sistema desvincula al usuario del grupo de estudio y muestra al usuario un mensaje que le comunique la acción realizada. 				
Flujo Alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario entra a la página principal del grupo de estudio. 2. El usuario oprime el botón de abandonar grupo. 3. El sistema muestra una ventana al usuario que pide al usuario la confirmación de su acción. 4. El usuario niega. 5. El sistema regresa al usuario a la pantalla principal del grupo. 				
Autor(es):	ncontrerasn	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Cerrar sesión	No.:	UC0013
Descripción	Cierre de sesión en el sistema por parte del usuario.		
Actor(es)	Usuario: usuario que busca cerrar su sesión actual en la aplicación.		
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.		
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona la opción para cerrar sesión en el menú. 3. El sistema regresa al usuario al menú de inicio de sesión. 4. El sistema cierra la conexión actual de la sesión en la aplicación. 		

Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación. 2. El usuario permanece 15 minutos sin realizar ninguna operación en la aplicación. 3. El sistema regresa al usuario al menú de inicio de sesión. 4. El sistema cierra la conexión actual de la sesión en la aplicación. 				
Autor(es):	htovars	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Visualizar los grupos de estudio a los cuales el usuario pertenece	No.:	UC0014		
Descripción	Visualización del sistema al usuario de todos los grupos a los que pertenece y anuncios importantes.				
Actor(es)	Usuario: usuario que buscar observar los grupos de estudio a los cuales pertenece.				
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none">1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación.2. El usuario selecciona la opción para ver sus grupos.3. El sistema muestra al usuario una lista con cada uno de los grupos a los que pertenece.4. El usuario selecciona un grupo en específico.5. El sistema redirecciona al usuario a la página principal del grupo en cuestión.				
Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none">1. Al usuario se le muestra el menú principal de la aplicación.2. El usuario selecciona la opción para ver sus grupos.3. El sistema muestra al usuario una lista con cada uno de los grupos a los que pertenece.4. El usuario selecciona la opción para ver las notificaciones de un grupo en específico.5. La aplicación muestra al usuario todos los anuncios realizados por los miembros del grupo ordenados a partir de los más recientes.				
Autor(es):	htovars	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Creación un aviso en un grupo de estudio	No.:	UC0015
Descripción	Creación de un aviso en un grupo de estudio por parte de un usuario en el sistema para expresar algo a los demás miembros del grupo.		
Actor(es)	Usuario: usuario que crea un aviso en un grupo de estudio.		

	Usuario: demás usuarios miembros del grupo de estudio que recibirán el sistema.				
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet. El usuario debe estar suscrito a un grupo de estudio.				
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario entra a la página principal del grupo de estudio. 2. El usuario oprime el botón de crear anuncio. 3. El sistema muestra una ventana al usuario que contiene los campos de asunto y contenido para crear un mensaje. 4. El usuario ingresa los datos necesarios. 5. El sistema guarda el mensaje y lo transmite a los demás miembros del grupo. 				
Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario entra a la página principal del grupo de estudio. 2. El usuario oprime el botón de crear anuncio. 3. El sistema muestra una ventana al usuario que contiene los campos de asunto y contenido para crear un mensaje. 4. El usuario ingresa los datos necesarios. 5. El sistema procesa los datos ingresados y rechaza la creación del mensaje. 6. El sistema muestra un mensaje al usuario que le indica lo que debe corregir para crear el mensaje correctamente. 				
Autor(es):	ncontrerasn	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Modificar la contraseña	No.:	UC0016
Descripción	El usuario cambia la contraseña de su cuenta		
Actor(es)	Usuario: usuario que quiere cambiar su contraseña.		
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.		
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario debe entrar en la sección "Ajustes de Cuenta" 2. El usuario selecciona "Cambiar contraseña". 3. El sistema muestra una ventana al usuario que contiene los campos de para escribir la contraseña anterior y la nueva. 4. El usuario ingresa los datos necesarios. 5. El sistema guarda la nueva contraseña y le notifica al usuario que se realizó satisfactoriamente. 		

Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario debe entrar en la sección “Ajustes de Cuenta” 2. El usuario selecciona “Cambiar contraseña”. 3. El sistema muestra una ventana al usuario que contiene los campos de para escribir la contraseña anterior y la nueva. 4. El usuario ingresa los datos necesarios. 5. Se le notifica al usuario que la contraseña anterior no concuerda. 6. El usuario vuelve a intentar el procedimiento de cambiar la contraseña. 7. El sistema muestra un mensaje al usuario que le indica lo que debe corregir para crear el mensaje correctamente. 				
Autor(es):	esgonzalezca, hadiaz	Fecha:	18.11.2019	Versión:	1.0

Caso de Uso	Modificar los intereses de usuario	No.:	UC0017
Descripción	Modificación por parte del usuario de sus intereses registrados en el sistema.		
Actor(es)	Usuario: usuario que desea establecer o modificar sus intereses registrados en el sistema.		
Pre-condiciones	El usuario debe estar registrado previamente en la aplicación. El usuario debe tener instalada la aplicación en su dispositivo móvil. El usuario debe haber iniciado sesión en la aplicación. El dispositivo móvil debe estar conectado a internet.		
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra la página principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona la opción “datos de usuario” en el menú. 3. Al usuario se le muestra el menú de datos de usuario. 4. El usuario selecciona la opción para modificar sus preferencias/intereses. 5. Al usuario se le muestra una lista con los intereses actuales registrados en su cuenta (si no hay ninguno se muestra la lista vacía). 6. El usuario selecciona la opción para ingresar un nuevo interés. 7. El usuario selecciona la categoría en la que está interesado. 8. El usuario confirma la categoría seleccionada. 9. El sistema actualiza las categorías del usuario. 10. El sistema muestra al usuario la nueva lista con la categoría ingresada. 		
Flujo Alterno	<ol style="list-style-type: none"> 1. Al usuario se le muestra la página principal de la aplicación. 2. El usuario selecciona la opción “datos de usuario” en el menú. 3. Al usuario se le muestra el menú de datos de usuario. 4. El usuario selecciona la opción para modificar sus preferencias/intereses. 5. Al usuario se le muestra una lista con los intereses actuales registrados en su cuenta (si no hay ninguno se muestra la lista vacía). 6. El usuario selecciona la opción para eliminar un interés de su lista. 7. El usuario selecciona el interés a borrar. 8. El sistema elimina el interés de la lista de intereses del usuario. 9. El sistema notifica al usuario de la eliminación exitosa. 10. El sistema muestra al usuario la nueva lista sin la categoría de interés borrada. 		

Autor(es):	htovars	Fecha:	17.11.2019	Versión:	1.0
-------------------	---------	---------------	------------	-----------------	-----

No Funcionales:

El sistema de software **debe ejecutarse en una plataforma móvil con sistema operativo Android.**

El sistema de software **debe soportar al menos 15 conexiones concurrentes.**

El sistema de software **debe eliminar los grupos de estudio sin integrantes.**

El sistema de software **debe eliminar los encuentros sin la cantidad mínima de asistentes dos días antes de la fecha del encuentro.**

El sistema de software **debe utilizar en su presentación los colores institucionales de la universidad nacional de colombia.**

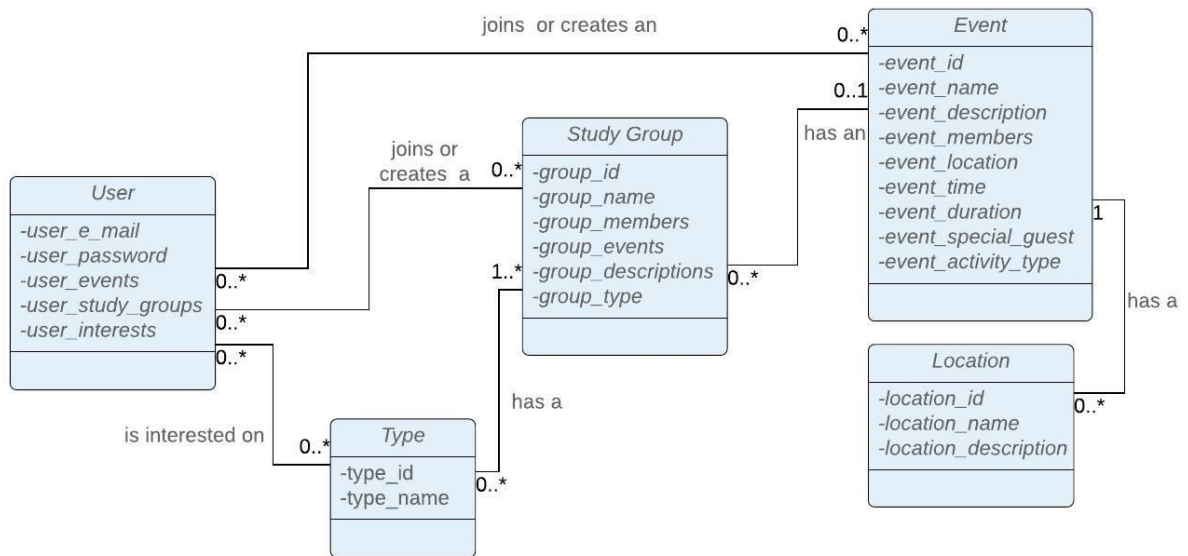
El sistema de software **debe poseer en alguna de sus pestañas de inicio o de menú principal el logotipo de la universidad nacional.**

El sistema de software **debe ser implementado en lenguaje de programación Java.**

El sistema de software **debe hacer uso de una base de datos relacional.**

Diseño de software

Artefacto 1: Diagrama entidad - relación.



Artefacto 2: Diagrama entidad - clase.

