



TEMA: “Casos de uso”

Practica: 6

DATOS DE LOS ALUMNOS:

Héctor Alejandro Álvarez Venegas **Código:** 217292242

Francisco Javier Tovar Mejía **Código:** 216787469

DATOS DE LA MATERIA:

**SEMINARIO DE SOLUCION DE PROBLEMAS DE INGENIERÍA DE
SOFTWARE I**

SEC: D01

NRC: 78114

CVE: I5899

DATOS DE LA MAESTRA:

Maestra: Karla Ávila Cárdenas



Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías

Universidad de Guadalajara a la educación superior relacionada con los campos de ingenierías, ciencias físicas, químicas y matemáticas



Contenido

Introducción.....	3
Un caso de uso debe:	4
Situaciones que pueden darse:	4
Desarrollo.	5
Administrador	5
Colaborador	7
Usuario visitante	8
Conclusiones.....	9
Bibliografías	9



Introducción.

En ingeniería del software, un caso de uso es una técnica para la captura de requisitos potenciales de un nuevo sistema o una actualización de software. Cada caso de uso proporciona uno o más escenarios que indican cómo debería interactuar el sistema con el usuario o con otro sistema para conseguir un objetivo específico. Normalmente, en los casos de usos se evita el empleo de jergas técnicas, prefiriendo en su lugar un lenguaje más cercano al usuario final. En ocasiones, se utiliza a usuarios sin experiencia junto a los analistas para el desarrollo de casos de uso.

En otras palabras, 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. Los diagramas de casos de uso sirven para especificar la comunicación y el comportamiento de un sistema mediante su interacción con los usuarios y/u otros sistemas. O lo que es igual, un diagrama que muestra la relación entre los actores y los casos de uso en un sistema. Una relación es una conexión entre los elementos del modelo, por ejemplo la especialización y la generalización son relaciones. Los diagramas de casos de uso se utilizan para ilustrar los requerimientos del sistema al mostrar cómo reacciona a eventos que se producen en su ámbito o en él mismo

Los casos de uso evitan típicamente la jerga técnica, prefiriendo la lengua del usuario final o del experto del campo del saber al que se va a aplicar. Los casos de uso son a menudo elaborados en colaboración por los analistas de requerimientos y los clientes.

Cada caso de uso se centra en describir cómo alcanzar una única meta o tarea de negocio. Desde una perspectiva tradicional de la ingeniería de software, un caso de uso describe una característica del sistema. Para la mayoría de proyectos de software, esto significa que quizás a veces es necesario especificar diez o centenares de casos de uso para definir completamente el nuevo sistema. El grado de la formalidad de un proyecto particular del software y de la etapa del proyecto influenciará el nivel del detalle requerido en cada caso de uso.



Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías

Universidad de Guadalajara a la educación superior relacionada con los campos de ingenierías, ciencias físicas, químicas y matemáticas



Los casos de uso pretenden ser herramientas simples para describir el comportamiento del software o de los sistemas. Un caso de uso contiene una descripción textual de todas las maneras que los actores previstos podrían trabajar con el software o el sistema. Los casos de uso no describen ninguna funcionalidad interna (oculta al exterior) del sistema, ni explican cómo se implementará. Simplemente muestran los pasos que el actor sigue para realizar una tarea.

Un caso de uso debe:

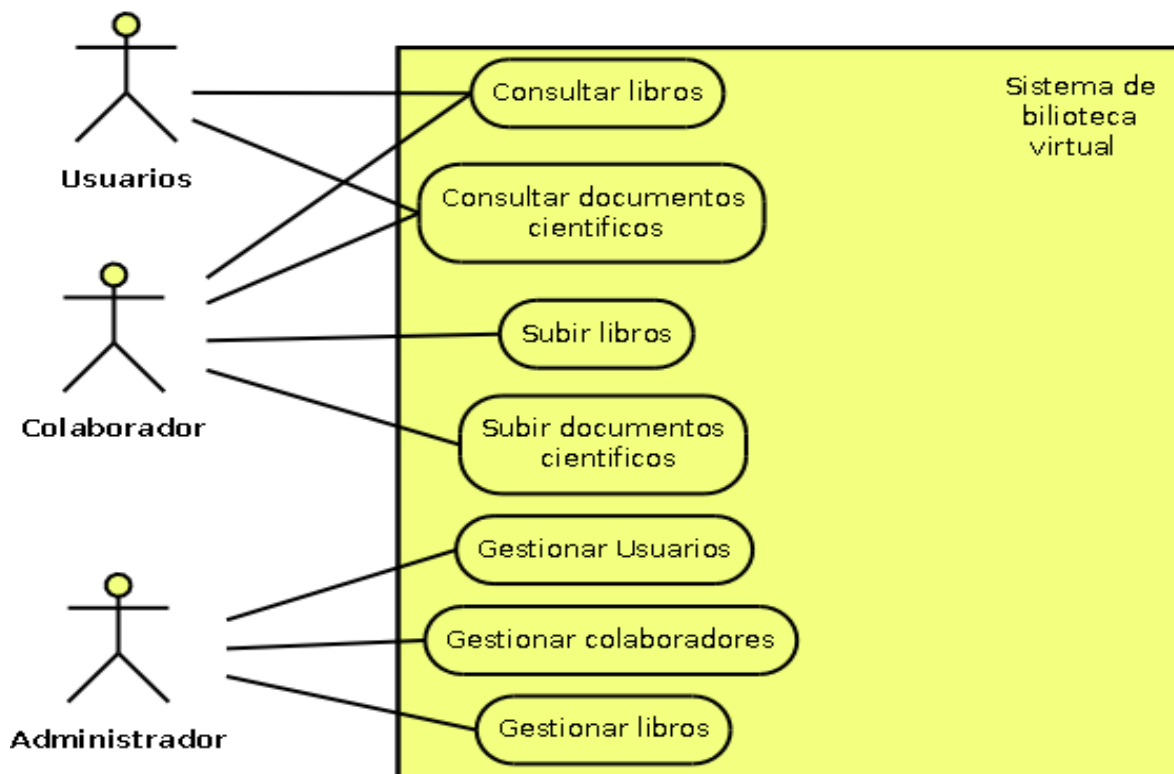
- Describir una tarea del negocio que sirva a una meta de negocio
- Tener un nivel apropiado del detalle
- Ser bastante sencillo como que un desarrollador lo elabore en un único lanzamiento

Situaciones que pueden darse:

- Un actor se comunica con un caso de uso (si se trata de un actor primario la comunicación la iniciará el actor, en cambio si es secundario, el sistema será el que inicie la comunicación).
- Un caso de uso extiende otro caso de uso.
- Un caso de uso utiliza otro caso de uso.

Desarrollo.

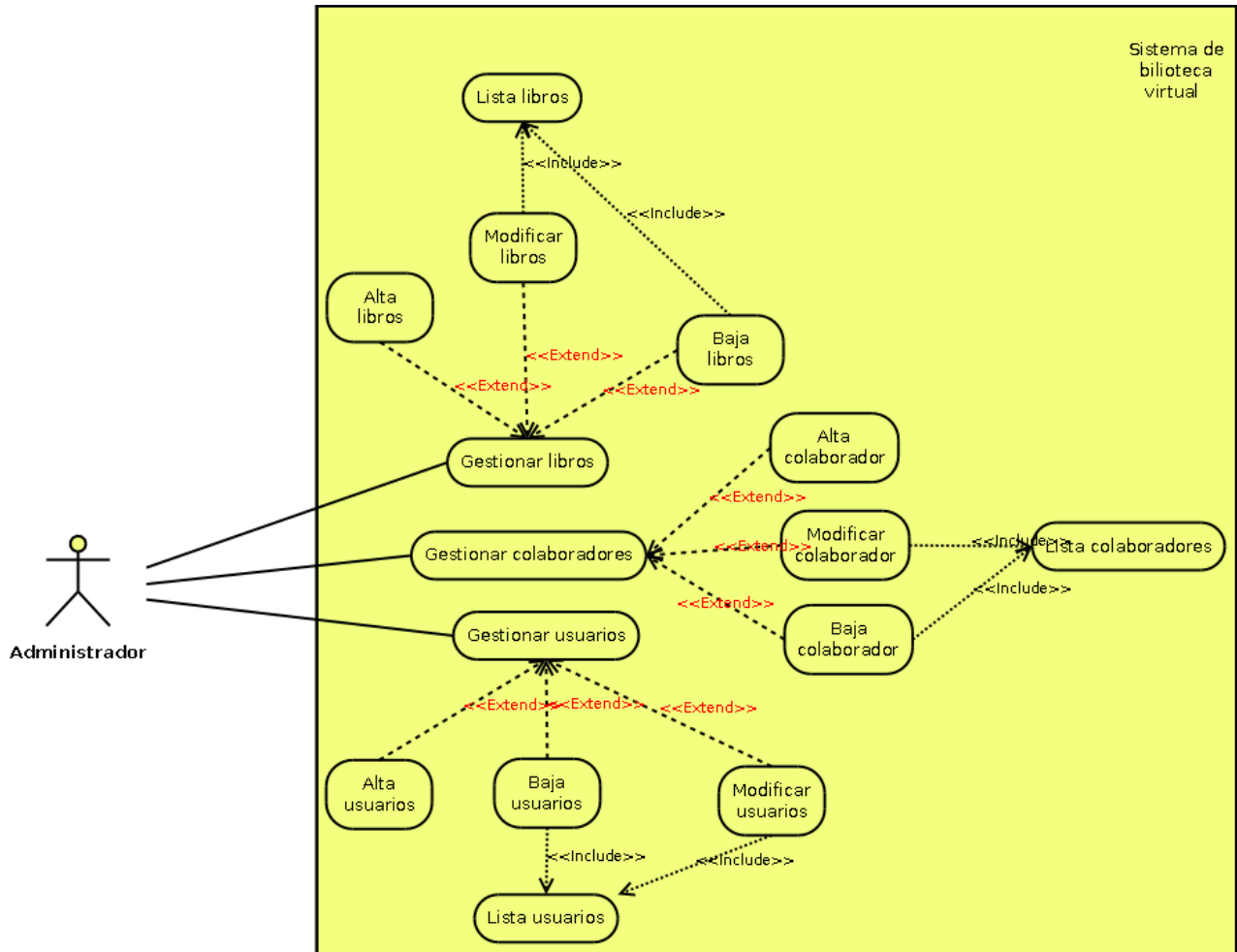
El número de casos de uso es muy limitado. A lo largo del proyecto nos vamos a centrar en el desarrollo de los siguientes casos de uso:



Administrador

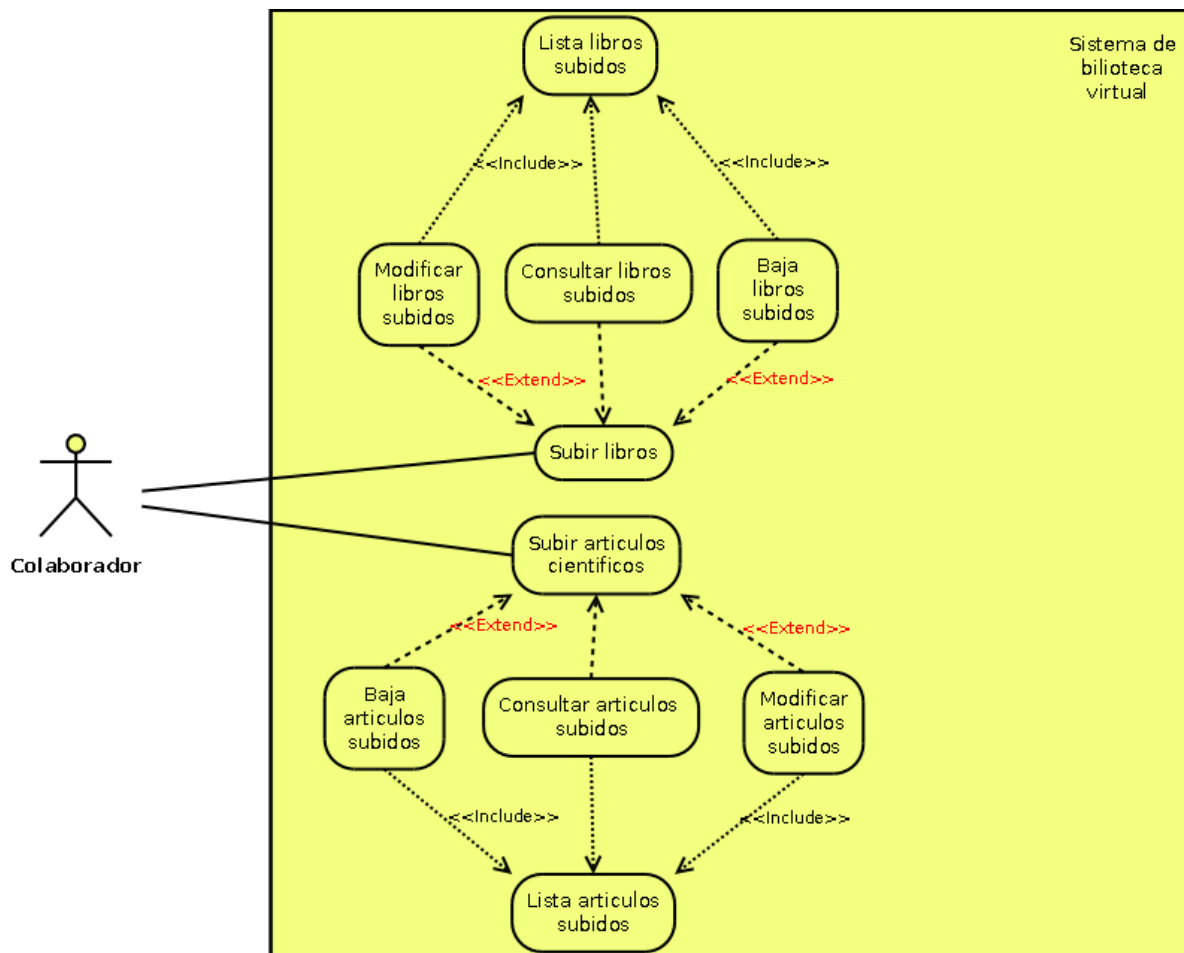
El siguiente diagrama muestra en mayor detalle las operaciones que puede realizar un usuario administrador.

Podemos observar que tanto para modificar como para eliminar un usuario, previamente debe haber realizado un listado de usuarios para poder seleccionar sobre que usuario va a realizar la modificación o borrado, esto también aplica para los libros y colaboradores



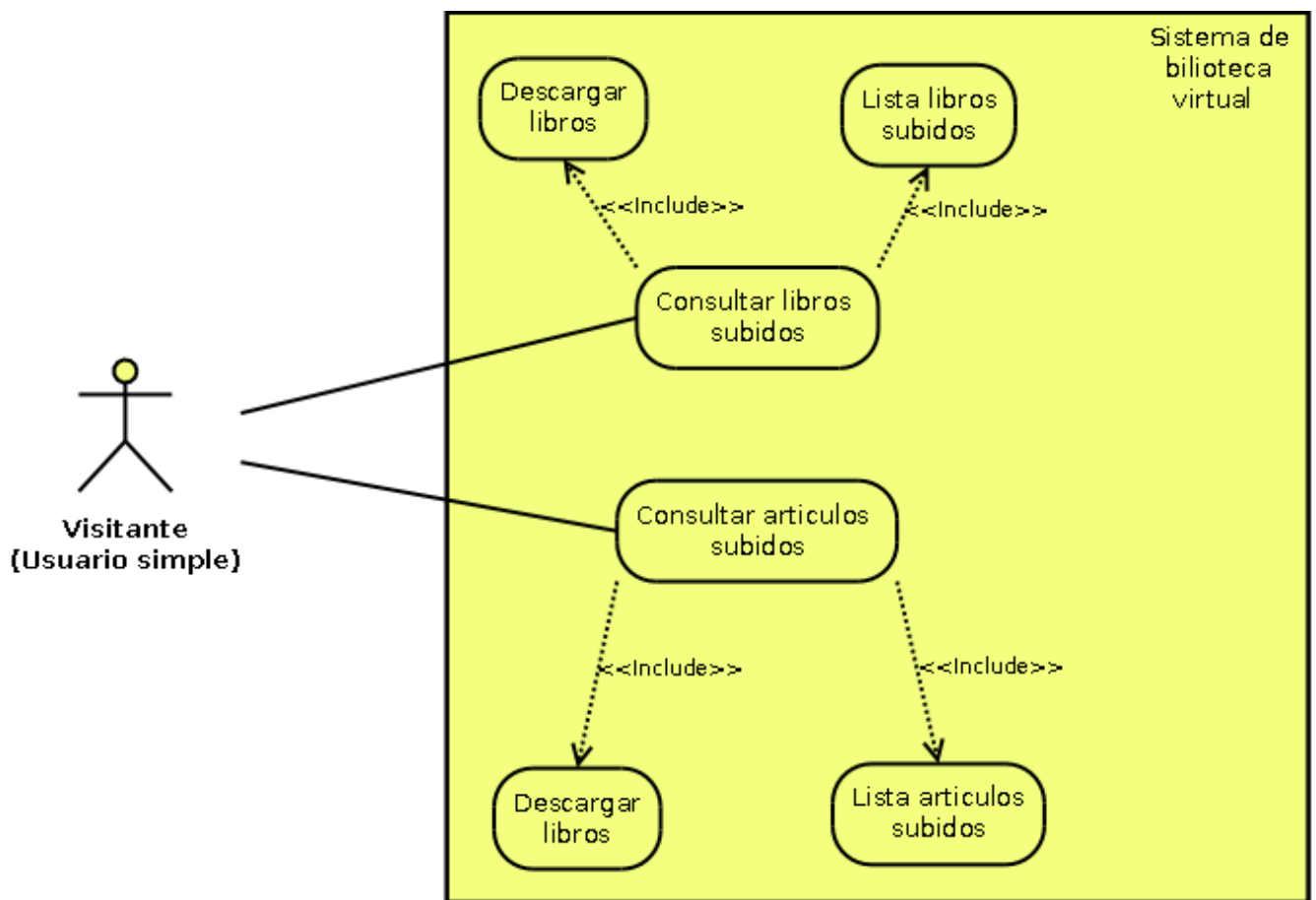
Colaborador

Ahora veremos el diagrama del actor Colaborador, para analizar sus casos de uso. Como podemos observar, las tareas básicas del colaborador es el subir libros y artículos científicos, además de que podrá modificarlos, y bajarlos de la plataforma, contando con el hecho de que podrá consultarlos para su propio uso.



Usuario visitante

Y por último, analizaremos los casos de uso del último actor, el usuario visitante. Podemos analizar que el usuario visitante está más limitado a solo poder consultar ciertos libros y descargarlos, para su lectura.





Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías

Universidad de Guadalajara a la educación superior relacionada con los campos de ingenierías, ciencias físicas, químicas y matemáticas



Conclusiones

Cuando se realiza un diagrama de caso de uso se debe tener en cuenta que un caso de uso está relacionado como mínimo con un actor. Cada caso de uso esta iniciado por un actor y siempre debe devolver un valor.

Los diagramas de casos de uso permiten documentar los requerimientos de un sistema o software, lo cual es importante cuando el proyecto tiende a extenderse para nuevas versiones.

Es muy importante la utilización de los diagramas de caso de uso al momento de realizar un proyecto de desarrollo de software porque permite visualizar el sistema desde la perspectiva del usuario y de esta forma se hace entendible para cualquier persona permitiendo a los desarrolladores trabajar en colaboración con los usuarios que van a interactuar con el sistema.

Bibliografías

<http://www.jtech.ua.es/j2ee/2009-2010/restringido/proy-int/sesion01-apuntes.html#Casos+de+Uso>

<https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/16048/1/Trabajo%20de%20Grado%20V.21.pdf>