



Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Ingeniería  
Departamento de Ciencia de la Computación

# Clase 6

## Casos de Uso

IIC2143 - Ingeniería de Software  
Sección 1

Rodrigo Saffie

rasaffie@uc.cl

26 de marzo de 2018

# Requisitos funcionales

¿Cómo se pueden especificar los requisitos?

2 metodologías ampliamente usadas:

- **Casos de uso (Use cases)**
- **Historias de usuarios (User stories)**

# Casos de Uso

- Propuesta por Ivar Jacobson en 1992
- Representan metas que un actor logra a través de un sistema
- Un actor puede representar a muchos usuarios
- Un usuario puede representar a más de un actor

# Casos de Uso - Actores

- *Stakeholders:*

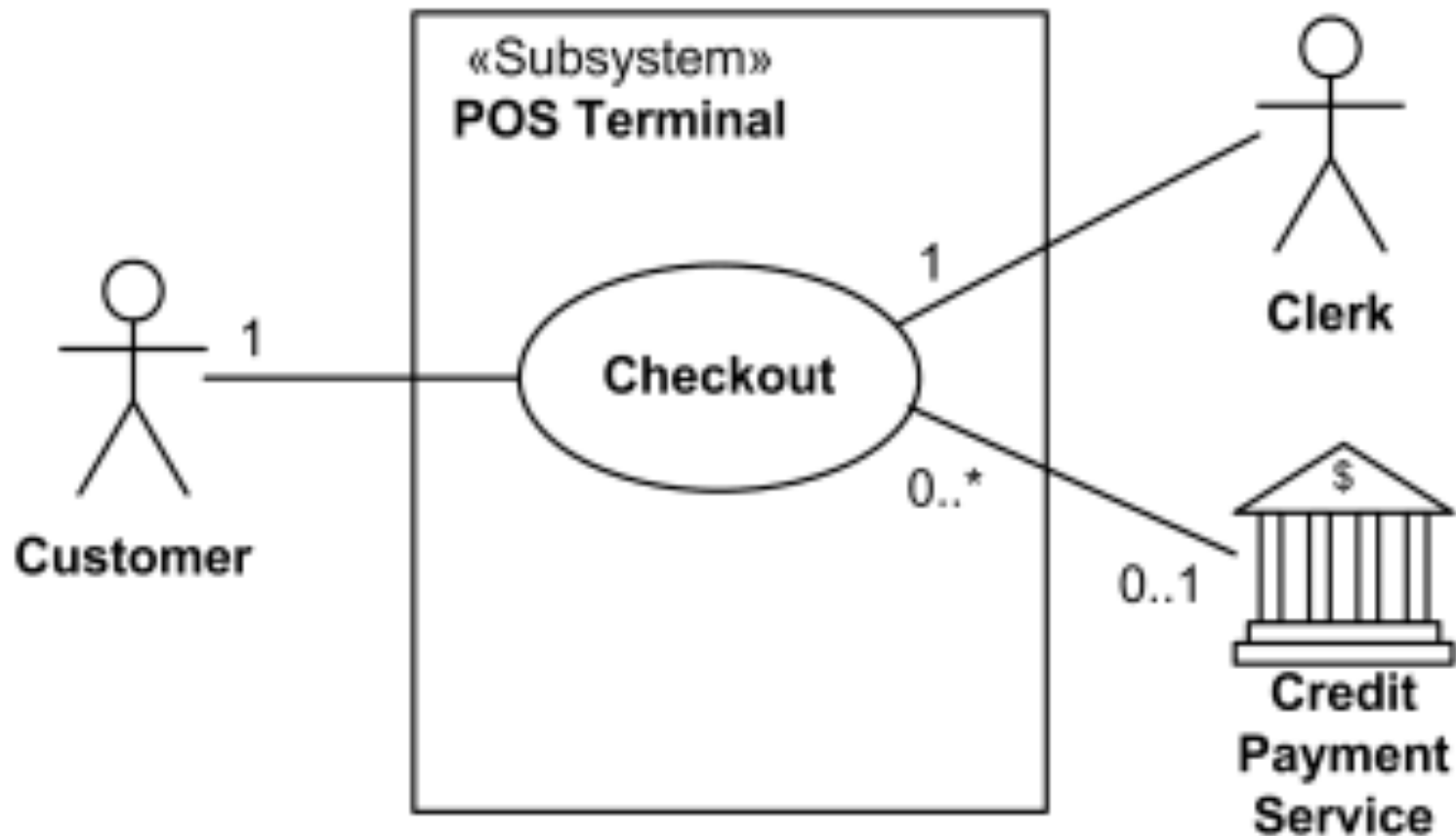
# Casos de Uso - Actores

- *Stakeholders*: son las entidades interesadas en un proyecto
  - Líder del proyecto
  - Miembros del equipo
  - Representante del cliente
  - Usuarios del sistema
  - Consultores externos
  - Supervisores
  - Gerentes
  - Directores
  - *Shareholders*

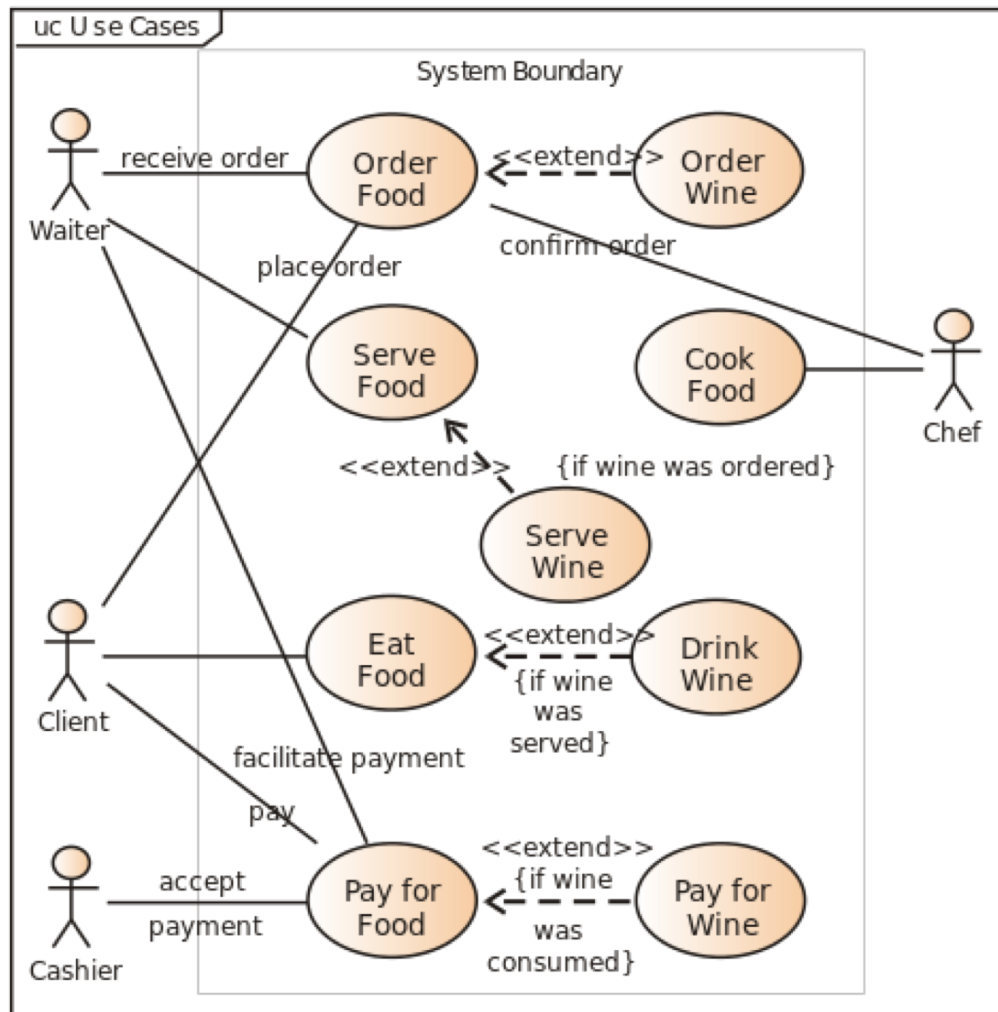
# Casos de Uso - Actores

- Actores principales:
  - Inician el caso de uso
  - Tienen asociada una o más metas
- Actores secundarios:
  - Participan pero no inician caso de uso
  - Pueden ser subsistemas
- Actores fuera de escena:
  - No participan en interacción pero impactan en la secuencia
  - Permiten asegurar que todos los intereses sean considerados

# Casos de Uso - Modelo visual



# Casos de Uso – Modelo visual





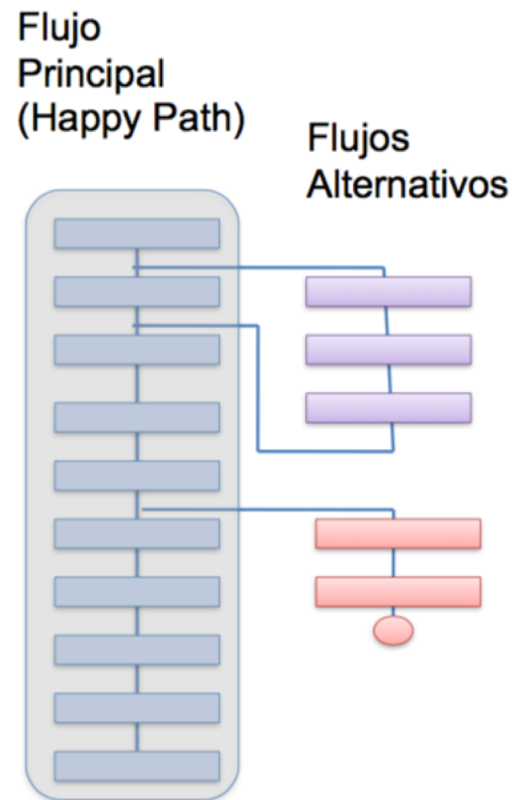
# Casos de Uso – Escenarios

- Un caso de uso representa muchos escenarios
- Escenario: es una secuencia o flujo específico de interacciones entre actores y el sistema
- Algunos escenarios son exitosos (logran la meta) y otros son fallidos
- Ejemplos:
  - Reserva de asiento en un vuelo que termina con la confirmación por correo
  - Compra de boletos fallida por rechazo al pago con tarjeta

# Casos de Uso – Escenarios

- Identificar el flujo principal (*happy path*) es muy importante
- Entender este flujo principal permite detectar variantes o excepciones

# Casos de Uso – Escenarios



# Casos de Uso – Definición

- Un caso de uso **no** es un diagrama:
  - ID
  - Nombre
  - Actores
  - Descripción resumida
  - Desencadenadores (*triggers*)
  - Precondiciones
  - Postcondiciones
  - Flujo principal
  - Flujos alternativos
  - Datos de entrada
  - Datos de salida

# Casos de Uso – Definición

- Un caso de uso **no** es un diagrama
- No deben detallar **cómo** se realizan las interacciones

# Casos de Uso vs Historias de Usuarios

- Ambos representan funcionalidades de valor para el usuario
- Las historias de usuarios se centran en las necesidades del usuario
- Los casos de uso describen las interacciones entre el usuario y el sistema
- Un caso de uso describe todo lo necesario para codificar la funcionalidad (mayor detalle)
- Una historia de usuario es más entendible por el usuario
- En un comienzo es más difícil/costoso detallar casos de uso que historias de usuarios



Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Ingeniería  
Departamento de Ciencia de la Computación

# Clase 6

## Casos de Uso

IIC2143 - Ingeniería de Software  
Sección 1

Rodrigo Saffie

rasaffie@uc.cl

26 de marzo de 2018