

Descripción actores WebApp

En el uso de la aplicación se detectan tres actores principales. En primer lugar, un usuario no autenticado que navega como invitado y puede realizar actividades tales como buscar proyectos según un filtro por categorías, además de poder elegir entre iniciar sesión o registrarse.

Una vez hecho el ingreso al sistema, se añade la funcionalidad de convertirse en patrocinador de un proyecto, indicando un monto para donar. Este patrocinador está facultado para realizar comentarios al proyecto.

Un usuario también podría decidir ser el dueño de un proyecto, definir su descripción, categoría, monto a recaudar y fecha de término. Finalmente, terminado el plazo y dado que se ha llegado a la meta, el dueño recibe lo recaudado.

Casos de uso

UC01: Ingreso

- Usuario puede crear una nueva cuenta
- Usuario puede ingresar a una cuenta ya existente

UC02: Navegación

- Visualiza proyectos existentes
- Filtrar según categorías

UC03: Patrocinar un proyecto (requiere autenticación)

- Destina un monto a un proyecto en particular
- Se realiza una transacción monetaria

UC04: Comentar un proyecto (requiere autenticación)

- Realiza un comentario dentro de la publicación de un proyecto

UC05: Crear un nuevo proyecto (requiere autenticación)

- Se rellena una plantilla de campos necesarios de un proyecto
- Se publica y hace visible

UC06: Actualizar un proyecto (requiere autenticación)

- Cambia parámetros como la fecha de deadline

UC07: Recaudar los fondos (requiere autenticación)

- El monto recaudado es adjudicado al dueño del proyecto