

Especificaciones de casos de uso

- **Seleccionar**

Caso de uso	Seleccionar
Resumen	Dentro de la aplicación el usuario podrá seleccionar una serie de actividades que puede realizar antes de concluir y guardar el diseño creado.
Actor	Usuario
Precondición	La aplicación se encuentra lista para utilizarse, no es necesario que se realice un registro para poder utilizarla.
Descripción	Trayectoria básica: <ol style="list-style-type: none">1. Se debe iniciar la aplicación.2. Se selecciona color de fondo de la uña.3. Se selecciona figura que se desea utilizar.4. Se selecciona imagen que se utilizara.5. Se selecciona forma para utilizar en la uña.6. Se guarda el diseño creado.7. Se selecciona Facebook para compartir la creación.8. Se selecciona Twitter para compartir la creación.9. Se selecciona Instagram para compartir la creación.10. Salir de la aplicación.
Post condición	El usuario lleva su diseño para ser imprimido y lo adhiere a sus uñas.

- **Seleccionar color**

Caso de uso	Seleccionar color
Resumen	El usuario puede escoger el color que quiere utilizar como base en el diseño que está generando.
Actor	Usuario
Precondición	La aplicación se encuentra lista para utilizarse, no es necesario que se realice un registro para poder utilizarla.
Descripción	Trayectoria básica: <ol style="list-style-type: none">1. Se debe iniciar la aplicación.2. Se selecciona la opción color.3. Elige un color de la gama de colores disponible en la aplicación. Otra trayectoria (otra opción) <ol style="list-style-type: none">1. Se modifica el color seleccionado.2. No utiliza un color como base.
Post condición	El usuario pasa a la siguiente fase del proceso de diseño.

- **Seleccionar figura**

Caso de uso	Seleccionar figura
Resumen	El usuario puede escoger la figura que quiere utilizar como adorno o decoración en el diseño que está generando.
Actor	Usuario
Precondición	El usuario ya tiene un color como base para el diseño que está generando o no quiere color de fondo o base para la creación.
Descripción	<p>Trayectoria básica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se debe iniciar la aplicación. 2. Se selecciona la opción color. 3. Elige un color de la gama de colores disponible en la aplicación. 4. Selecciona la opción figura 5. Elige una figura de las que se presentan en el menú para utilizar como decoración. <p>Otra trayectoria (otra opción)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se cambia la figura seleccionada. 2. Se establece el tamaño a una figura ya seleccionada.
Post condición	El usuario pasa a la siguiente fase del proceso de diseño.

- **Seleccionar imagen**

Caso de uso	Seleccionar imagen
Resumen	El usuario puede escoger la imagen que quiere utilizar como adorno o decoración en el diseño que está generando.
Actor	Usuario
Precondición	El usuario ya tiene un color como base para el diseño que está generando o no quiere color de fondo o base para la creación.
Descripción	<p>Trayectoria básica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se debe iniciar la aplicación. 2. Se selecciona la opción color. 3. Elige un color de la gama de colores disponible en la aplicación. 4. Selecciona la opción imagen 5. Elige una imagen de las que se presentan en el menú para utilizar como decoración. <p>Otra trayectoria (otra opción)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se cambia la imagen seleccionada. 2. Se establece el tamaño a una imagen ya

	seleccionada.
Post condición	El usuario pasa a la siguiente fase del proceso de diseño.

- **Seleccionar forma**

Caso de uso	Seleccionar forma
Resumen	El usuario puede escoger la forma que quiere utilizar como adorno o decoración en el diseño que está generando.
Actor	Usuario
Precondición	El usuario ya tiene un color como base para el diseño que está generando o no quiere color de fondo o base para la creación.
Descripción	<p>Trayectoria básica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se debe iniciar la aplicación. 2. Se selecciona la opción color. 3. Elige un color de la gama de colores disponible en la aplicación. 4. Selecciona la opción forma 5. Elige una forma de las que se presentan en el menú para utilizar como decoración. <p>Otra trayectoria (otra opción)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se cambia la forma seleccionada. 2. Se establece el tamaño a una forma ya seleccionada.
Post condición	El usuario pasa a la siguiente fase del proceso de diseño.

- **Mover**

Caso de uso	Mover
Resumen	Dentro de la aplicación el usuario podrá mover de lugar las formas, imágenes y figuras que se han seleccionado como decoración.
Actor	Usuario
Precondición	La aplicación tiene seleccionada alguna figura, imagen o forma.
Descripción	<p>Trayectoria básica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se debe iniciar la aplicación. 2. Se selecciona color de fondo de la uña. 3. Se selecciona figura que se desea utilizar. 4. Se mueve de lugar la figura que se seleccionó. 5. Se selecciona imagen que se utilizara. 6. Se mueve de lugar la imagen que se seleccionó. 7. Se selecciona forma para utilizar en la uña.

	8. Se mueve de lugar la forma que se seleccionó. 9. Se guarda el diseño creado.
Post condición	El usuario lleva su diseño para ser imprimido y lo adhiere a sus uñas.

- **Mover figura**

Caso de uso	Mover figura
Resumen	Dentro de la aplicación el usuario podrá mover de lugar las figuras que se han seleccionado como decoración.
Actor	Usuario
Precondición	La aplicación tiene seleccionada alguna figura.
Descripción	Trayectoria básica: <ol style="list-style-type: none"> 1. Se debe iniciar la aplicación. 2. Se selecciona color de fondo de la uña. 3. Se selecciona figura que se desea utilizar. 4. Se mueve de lugar la figura que se seleccionó. 5. Se guarda el diseño creado.
Post condición	El usuario pasa a la siguiente fase del proceso de diseño.

- **Mover imagen**

Caso de uso	Mover imagen
Resumen	Dentro de la aplicación el usuario podrá mover de lugar las imágenes que se han seleccionado como decoración.
Actor	Usuario
Precondición	La aplicación tiene seleccionada alguna imagen.
Descripción	Trayectoria básica: <ol style="list-style-type: none"> 1. Se debe iniciar la aplicación. 2. Se selecciona color de fondo de la uña. 3. Se selecciona imagen que se utilizara. 4. Se mueve de lugar la imagen que se seleccionó. 5. Se guarda el diseño creado.
Post condición	El usuario pasa a la siguiente fase del proceso de diseño.

- **Mover forma**

Caso de uso	Mover forma
Resumen	Dentro de la aplicación el usuario podrá mover de lugar las formas que se han seleccionado como decoración.
Actor	Usuario

Precondición	La aplicación tiene seleccionada alguna forma.
Descripción	<p>Trayectoria básica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se debe iniciar la aplicación. 2. Se selecciona color de fondo de la uña. 3. Se selecciona forma que se utilizara. 4. Se mueve de lugar la forma que se seleccionó. 5. Se guarda el diseño creado.
Post condición	El usuario pasa a la siguiente fase del proceso de diseño.