

Casos de uso

Luis Gutiérrez Flores
Nicolás Ruiz Requejo
Jesús Rodríguez Heras
Arantzazu Otal Alberro
Alejandro Segovia Gallardo
Alejandro José Caraballo García
Gabriel Fernando Sánchez Reina

5 de marzo de 2019

Índice

1. CRUD fantasía	4
1.1. Crear fantasía	4
1.2. Leer fantasía	4
1.3. Modificar fantasía	5
1.4. Borrar fantasía	6
2. Elegir idioma	6
3. Copiar fantasía	7
4. CRUD background	7
5. CRUD punto activo	8
5.1. Crear punto activo	8
5.2. Leer punto activo	9
5.3. Modificar punto activo	9
5.4. Borrar punto activo	10
6. CRUD imagen	11
6.1. Crear imagen	11
6.2. Modificar imagen	12
6.3. Borrar imagen	13
7. CRUD texto	13
8. CRUD Quiz	14
8.1. Crear Quiz	14
8.2. Leer Quiz	15
8.3. Modificar Quiz	16
8.4. Borrar Quiz	16
9. CRUD efecto de audio	17
9.1. Crear efecto de audio	17
9.2. Modificar efecto de audio	18
9.3. Borrar efecto de audio	19
10. CRUD información adicional	19
11. Organizar puntos activos	20
12. CRUD cuestionario final	21
12.1. Crear Quiz final	21
12.2. Leer Quiz final	22
12.3. Modificar Quiz final	22
12.4. Borrar Quiz final	23
13. Gestionar porcentaje de un punto activo	24

14. Gestionar ficha alumno	24
15. Asignar nota final	24
16. Asignar fantasía	25

1. CRUD fantasía

1.1. Crear fantasía

- **Descripción:** Crea una nueva fantasía.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey.
- **Postcondiciones:** La fantasía queda almacenada y lista para ser modificada, compartida, etc.
- **Escenario principal:**
 1. El sistema solicita el identificador de usuario para saber a qué rol pertenece.
 2. El usuario introduce el identificador.
 3. El usuario selecciona la opción “Crear nueva fantasía”.
 4. El sistema solicita el nombre de la fantasía.
 5. El usuario introduce el nombre de la fantasía.
 6. El sistema da a elegir si la fantasía será pública (por defecto) o privada.
 7. El usuario crea la fantasía.
 8. La fantasía queda almacenada en el sistema.
- **Extensiones:**
 6. a) El usuario selecciona que la fantasía será privada, en lugar de pública.
 1. El sistema permite insertar en una lista los identificadores de otros usuarios con los que quedará compartida la fantasía. Si no introduce ninguno, la fantasía queda almacenada de forma privada, solo para dicho usuario.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

1.2. Leer fantasía

- **Descripción:** Lee una fantasía ya existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey y la fantasía debe existir en el sistema.
- **Postcondiciones:** No se producen cambios en la fantasía.
- **Escenario principal:**

1. El usuario selecciona la opción “Leer fantasía”.
 2. El sistema muestra la fantasía.
 3. El usuario lee la fantasía sin hacer ningún cambio y, cuando acaba, cierra la fantasía.
 4. La fantasía queda sin modificar.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
 - **Variaciones:** Ninguna.
 - **No-funcional:** Ninguna.
 - **Cuestiones:** Ninguna.

1.3. Modificar fantasía

- **Descripción:** Modifica una fantasía ya existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey y la fantasía debe existir en el sistema.
- **Postcondiciones:** La fantasía queda modificada.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Modificar fantasía”.
 2. El sistema muestra una lista con las fantasías accesibles por el usuario.
 3. El usuario selecciona la fantasía que desea modificar.
 4. El sistema muestra la pantalla de creación de la fantasía para su modificación.
 5. Paso 7 de [Crear fantasía](#).
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

1.4. Borrar fantasía

- **Descripción:** Borra una fantasía ya existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey y la fantasía debe existir en el sistema.
- **Postcondiciones:** La fantasía queda borrada del sistema.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Borrar fantasía”.
 2. El sistema muestra una lista con las fantasías accesibles por el usuario.
 3. El usuario selecciona la fantasía que desea borrar.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona “Aceptar”.
 6. El sistema borra la fantasía.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 2.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

2. Elegir idioma

- **Descripción:** Cambia el idioma de la aplicación.
- **Actores:** Profesor o alumno (usuario).
- **Precondiciones:** Ninguna.
- **Postcondiciones:** La aplicación cambia al idioma seleccionado por el usuario.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario pulsa el botón de cambio de idioma.
 2. El sistema despliega una lista de los idiomas disponibles.
 3. El usuario selecciona un idioma de los que están disponibles en el sistema.

4. La aplicación cambia el idioma.

- **Extensiones:** Ninguna.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

3. Copiar fantasía

- **Descripción:** Clona una fantasía.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey y la fantasía debe existir en el sistema.
- **Postcondiciones:** Crea una copia de la fantasía seleccionada.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Copiar fantasía”.
 2. El sistema muestra una lista con las fantasías accesibles por el usuario.
 3. El usuario selecciona la fantasía que desea copiar.
 4. El sistema crea una copia de la fantasía seleccionada.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

4. CRUD background

- **Descripción:** Permite seleccionar, modificar y borrar el background.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey y la fantasía debe existir en el sistema.
- **Postcondiciones:** Se establece el fondo que el usuario haya elegido.
- **Escenario principal:**

1. El usuario selecciona la opción “Background”.
 2. El sistema muestra una ventana para añadir un background al workspace.
 3. El usuario selecciona una imagen.
 4. El sistema establece el background seleccionado por el usuario.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás al menú principal.
 - **Variaciones:** Ninguna.
 - **No-funcional:** Ninguna.
 - **Cuestiones:** Ninguna.

5. CRUD punto activo

5.1. Crear punto activo

- **Descripción:** Crea un punto activo nuevo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey y la fantasía donde se colocará el punto activo debe existir en el sistema.
- **Postcondiciones:** Se crea un punto activo vacío en el workspace.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Nuevo punto activo”.
 2. El sistema crea un nuevo punto activo en el workspace.
 3. El usuario puede mover el punto activo a la zona del workspace que desee.
 4. El sistema guardará el punto activo en la fantasía.
- **Extensiones:** Ninguna.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

5.2. Leer punto activo

- **Descripción:** Muestra un punto activo existente para su lectura.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey, la fantasía de la que se leerá el punto activo debe existir en el sistema y el punto activo debe existir.
- **Postcondiciones:** Se muestra el punto activo para su lectura.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Ver resumen” de un punto activo ya creado.
 2. El sistema muestra una ventana con el resumen de dicho punto activo.
- **Extensiones:** Ninguna.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

5.3. Modificar punto activo

- **Descripción:** Modifica un punto activo existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey, la fantasía de la que se modificará el punto activo debe existir en el sistema y el punto activo debe existir.
- **Postcondiciones:** Modifica el punto activo.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Modificar” de un punto activo.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con las opciones disponibles.
 3. El usuario introduce el texto en el campo de texto.
 4. El sistema guarda los cambios realizados.
- **Extensiones:**
 3. a) El usuario introduce la url de un vídeo en el campo vídeo.
 1. Paso 4.
 3. b) El usuario selecciona un vídeo de su ordenador.
 1. El sistema abre una ventana emergente del explorador de archivos.
 2. El usuario selecciona el vídeo deseado y pulsa “Aceptar”.

3. Paso 4.
3. c) Caso de uso [Crear imagen](#).
 1. Paso 4.
3. d) El usuario introduce un audio de su ordenador como contenido.
 1. El sistema abre una ventana emergente del explorador de archivos.
 2. El usuario selecciona el audio deseado y pulsa “Aceptar”.
 3. Paso 4.
3. e) El usuario introduce un audio de su ordenador de fondo.
 1. El sistema abre una ventana emergente del explorador de archivos.
 2. El usuario selecciona el audio deseado y pulsa “Aceptar”.
 3. Paso 4.
3. f) El usuario introduce una animación.
 1. El sistema abre una ventana emergente del explorador de archivos.
 2. El usuario selecciona la animación deseada y pulsa “Aceptar”.
 3. Paso 4.
3. g) El usuario establece el orden de aparición del punto activo.
 1. Paso 4.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

5.4. Borrar punto activo

- **Descripción:** Borra un punto activo existente.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey, la fantasía de la que se modificará el punto activo debe existir en el sistema y el punto activo debe existir.
- **Postcondiciones:** Borra el punto activo.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo que desea borrar y selecciona la opción “Borrar”.
 2. El sistema muestra un mensaje de confirmación.

3. El usuario selecciona “Aceptar”.
 4. El sistema borra el punto activo.
- **Extensiones:**
 3. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.
 - **Variaciones:** Ninguna.
 - **No-funcional:** Ninguna.
 - **Cuestiones:** Ninguna.

6. CRUD imagen

6.1. Crear imagen

- **Descripción:** Inserta una imagen en un punto activo.
- **Actores:** Profesor o alumno (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Inserta una imagen en el punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de insertar imagen.
 4. El sistema muestra una ventana en la que da a elegir al usuario de donde quiere seleccionar la imagen (Internet, local, imagen ya usada en la fantasía).
 5. El usuario elige la opción “Internet” para incluir una imagen de internet.
 6. El sistema le pide al usuario la url de la imagen.
 7. El usuario inserta la url correcta de la imagen.
 8. El punto activo toma la forma de la imagen.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario elige la opción “Local” para incluir una imagen desde su ordenador.
 1. El sistema abre una ventana del explorador de archivos.
 2. El usuario selecciona la imagen deseada y pulsa “Aceptar”.
 3. El sistema cierra la ventana del explorador de archivos.

4. Paso 8.
 5. b) El usuario elige la opción “Imagen usada anteriormente” para incluir una imagen ya usada.
 1. El sistema abre una ventana con las imágenes usadas anteriormente.
 2. El usuario selecciona la imagen deseada y pulsa “Aceptar”.
 3. El sistema cierra la ventana emergente.
 4. Paso 8.
 7. a) La url no es correcta.
 1. El sistema muestra un mensaje de error.
 2. Paso 6.
- **Variaciones:** Ninguna.
 - **No-funcional:** Ninguna.
 - **Cuestiones:** ¿Podrá modificar el tamaño original de la imagen o hacer recortes?

6.2. Modificar imagen

- **Descripción:** Modifica una imagen.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir una imagen.
- **Postcondiciones:** La imagen queda modificada.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo.
 2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. Caso de uso [Crear imagen](#).
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

6.3. Borrar imagen

- **Descripción:** Borra una imagen de un punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir una imagen.
- **Postcondiciones:** Borra la imagen y deja el punto activo en su estado por defecto.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo.
 2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la imagen y pulsa el botón “Suprimir”.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona “Aceptar”.
 6. El sistema borra la imagen del punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

7. CRUD texto

- **Descripción:** Inserta un texto en un punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Inserta un texto en el punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo al que le quiere añadir-editar el texto.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.

3. El usuario selecciona introduce el texto deseado en el campo “Texto”.
4. El usuario pulsa en el botón “Aceptar”.
5. El sistema guarda el texto en el punto activo correspondiente.

■ **Extensiones:**

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

■ **Variaciones:** Ninguna.

■ **No-funcional:** Ninguna.

■ **Cuestiones:** ¿Podrá tener opciones de formato?

8. CRUD Quiz

8.1. Crear Quiz

- **Descripción:** Crea un pequeño cuestionario sobre el tema del que trata el punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Crea un pequeño cuestionario en relación al punto activo correspondiente.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Crear *quiz*”.
 4. El sistema muestra las posibles opciones.
 5. El usuario selecciona “Respuesta simple”.
 6. El sistema muestra una ventana emergente para crear la pregunta con sus posibles respuestas.
 7. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta y las respuestas convenientes y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 8. El sistema cierra la ventana emergente.
 9. El cuestionario queda registrado en el punto activo seleccionado.
- **Extensiones:**
 3. a) El usuario elige la opción “Palabra”.
 1. El sistema abre una ventana emergente para crear la pregunta y su respuesta.
 2. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta y la respuesta conveniente y pulsa “Aceptar” cuando termina.

3. Paso 8.
 3. b) El usuario elige la opción “Quiz con imágenes”.
 1. El sistema abre una ventana emergente para crear la pregunta con la imagen y su respuesta.
 2. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta, la imagen y la respuesta conveniente, y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 3. Paso 8.
 3. c) El usuario elige la opción “Unir”.
 1. El sistema abre una ventana emergente para crear el quiz de unión.
 2. El usuario rellena la ventana emergente con las posibles respuestas y su respuesta correcta y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 3. Paso 8.
- *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
 - **No-funcional:** Ninguna.
 - **Cuestiones:** Ninguna.

8.2. Leer Quiz

- **Descripción:** Muestra el estado del *quiz*.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un *quiz*.
- **Postcondiciones:** Muestra el estado del *quiz* en el punto activo correspondiente.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Leer *quiz*”.
 4. El sistema muestra una ventana emergente con la visión final del *quiz*.
- **Extensiones:**

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

8.3. Modificar Quiz

- **Descripción:** Permite modificar el *quiz*.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un *quiz*.
- **Postcondiciones:** Modifica el *quiz* de un punto activo.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción “Modificar *quiz*”.
 4. Caso de uso [Crear Quiz](#)
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

8.4. Borrar Quiz

- **Descripción:** Borra el *quiz* del punto activo seleccionado.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un *quiz*.
- **Postcondiciones:** Borra el *quiz* del punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Borrar *quiz*”.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona “Aceptar”.
 6. El sistema borra el *quiz* del punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.

1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.
- *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
 - **No-funcional:** Ninguna.
 - **Cuestiones:** Ninguna.

9. CRUD efecto de audio

9.1. Crear efecto de audio

- **Descripción:** Establece un efecto de audio de fondo en el punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Establece el efecto de audio de fondo.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo correspondiente.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona la opción de “Añadir efecto de audio”.
 4. El sistema muestra una ventana emergente en la que da a elegir al usuario de donde quiere seleccionar el audio (Internet, local, audio ya usado en la fantasía).
 5. EL usuario elige la opción “Internet” para incluir un audio de Internet.
 6. El sistema le pide al usuario la url del audio.
 7. El usuario inserta la url del audio.
 8. El sistema guarda el audio en el punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario elige la opción “Local” para incluir un audio desde su ordenador.
 1. El sistema abre una ventana del explorador de archivos.
 2. El usuario selecciona el audio deseado y pulsa “Aceptar”.
 3. El sistema cierra la ventana del explorador de archivos.
 4. Paso 8.
 5. b) El usuario elige la opción “Audio usado anteriormente” para incluir un audio ya usado.
 1. El sistema abre una ventana con los audios usados anteriormente.

2. El usuario selecciona el audio deseado y pulsa aceptar.
3. El sistema cierra la ventana emergente.
4. Paso 8.

7. a) La url no es correcta.

1. El sistema muestra un mensaje de error.
2. Paso 6.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

9.2. Modificar efecto de audio

- **Descripción:** Modificar efecto de audio.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un audio.
- **Postcondiciones:** Modifica el audio.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo.
 2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. Caso de uso [Crear audio](#)
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

9.3. Borrar efecto de audio

- **Descripción:** Borra un efecto de audio de un punto activo.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir el punto activo correspondiente, se debe estar editando la fantasía y debe existir un audio.
- **Postcondiciones:** Borra un efecto de audio de un punto activo.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el punto activo.
 2. El sistema abre una ventana emergente con la información del punto activo.
 3. El usuario selecciona el audio y pulsa el botón “Suprimir”.
 4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
 5. El usuario selecciona “Aceptar”.
 6. El sistema borra el audio del punto activo.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.
 1. El sistema cierra la ventana emergente.
 2. Paso 1.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

10. CRUD información adicional

- **Descripción:** Inserta un texto como información adicional de la fantasía.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Se debe estar editando la fantasía correspondiente.
- **Postcondiciones:** Inserta un texto como información adicional de la fantasía.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Información adicional”.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con un cuadro de texto.
 3. El usuario introduce el texto deseado en el cuadro de texto.

4. El usuario pulsa en el botón “Aceptar”.
 5. El sistema guarda la información adicional en la fantasía correspondiente.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
 - **Variaciones:** Ninguna.
 - **No-funcional:** Ninguna.
 - **Cuestiones:** ¿Podrá tener opciones de formato?

11. Organizar puntos activos

- **Descripción:** Organiza la aparición de los puntos activos.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** El usuario debe estar logeado en la plataforma de Stimey y la fantasía debe estar creada.
- **Postcondiciones:** Establece el orden de aparición de los puntos activos de la fantasía.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción “Organizar puntos activos”.
 2. El sistema muestra una ventana emergente con el nombre de los puntos activos existentes en la fantasía y un recuadro para establecer el orden de aparición.
 3. El usuario establece el orden de aparición en los recuadros junto al nombre de los puntos activos de la fantasía.
 4. El usuario pulsa “Aceptar” para guardar los cambios realizados.
 5. El sistema guarda el orden de aparición de los puntos activos.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

12. CRUD cuestionario final

12.1. Crear Quiz final

- **Descripción:** Crea un cuestionario sobre el tema del que trata la fantasía.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir y se debe estar editando la fantasía.
- **Postcondiciones:** Crea un cuestionario en relación al tema de la fantasía..
- **Escenario principal:**
 1. El usuario pulsa el botón de “Cuestionario final”.
 2. El sistema muestra las posibles opciones.
 3. El usuario selecciona “Crear nuevo quiz”.
 4. El sistema muestras las posibles opciones de creación.
 5. El usuario selecciona “Respuesta simple”.
 6. El sistema muestra una ventana emergente para crear la pregunta con sus posibles respuestas.
 7. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta y las respuestas convenientes y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 8. El sistema cierra la ventana emergente.
 9. El cuestionario queda registrado en la fantasía.
- **Extensiones:**
 5. a) El usuario elige la opción “Palabra”.
 1. El sistema abre una ventana emergente para crear la pregunta y su respuesta.
 2. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta y la respuesta conveniente y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 3. Paso 8.
 5. b) El usuario elige la opción “Quiz con imágenes”.
 1. El sistema abre una ventana emergente para crear la pregunta con la imagen y su respuesta.
 2. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta, la imagen y la respuesta conveniente, y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 3. Paso 8.
 5. c) El usuario elige la opción “Unir”.
 1. El sistema abre una ventana emergente para crear el quiz de unión.
 2. El usuario rellena la ventana emergente con las posibles respuestas y su respuesta correcta y pulsa “Aceptar” cuando termina.

3. Paso 8.

*a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

12.2. Leer Quiz final

- **Descripción:** Muestra el estado del *quiz*.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir y se debe estar editando la fantasía, y debe existir el *quiz* final.
- **Postcondiciones:** Muestra el estado del *quiz* final.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona el botón de “Cuestionario final”.
 2. El sistema muestra las posibles opciones.
 3. El usuario selecciona la opción de “Leer *quiz* final”.
 4. El sistema muestra una ventana emergente con la visión final del *quiz*.
- **Extensiones:**
 - *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

12.3. Modificar Quiz final

- **Descripción:** Permite modificar el *quiz* final.
- **Actores:** Creador-editor (usuario).
- **Precondiciones:** Debe existir y se debe estar editando la fantasía, y debe existir el *quiz* final.
- **Postcondiciones:** Modifica el *quiz* final de la fantasía.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario pulsa el botón de “Cuestionario final”.
 2. El sistema muestra las posibles opciones.
 3. El usuario selecciona la opción “Modificar *quiz* final”.

4. Caso de uso [Crear Quiz final](#)

- **Extensiones:**

- *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

- **Variaciones:** Ninguna.

- **No-funcional:** Ninguna.

- **Cuestiones:** Ninguna.

12.4. Borrar Quiz final

- **Descripción:** Borra el *quiz* final de la fantasía.

- **Actores:** Creador-editor (usuario).

- **Precondiciones:** Debe existir y se debe estar editando la fantasía, y debe existir el *quiz* final.

- **Postcondiciones:** Borra el *quiz* final de la fantasía.

- **Escenario principal:**

1. El usuario pulsa el botón de “Cuestionario final”.
2. El sistema muestra las posibles opciones.
3. El usuario selecciona la opción de “Borrar *quiz*” final.
4. El sistema muestra un mensaje de confirmación.
5. El usuario selecciona “Aceptar”.
6. El sistema borra el *quiz* final de la fantasía.

- **Extensiones:**

- 5. a) El usuario selecciona “Cancelar”.

1. El sistema cierra la ventana emergente.
2. Paso 1.

- *a) En cualquier momento, el usuario puede volver atrás.

- **Variaciones:** Ninguna.

- **No-funcional:** Ninguna.

- **Cuestiones:** Ninguna.

13. Gestionar porcentaje de un punto activo

- Descripción:
- Actores:
- Precondiciones:
- Postcondiciones:
- Escenario principal:
- Extensiones:
- Variaciones:
- No-funcional:
- Cuestiones:

14. Gestionar ficha alumno

- Descripción:
- Actores:
- Precondiciones:
- Postcondiciones:
- Escenario principal:
- Extensiones:
- Variaciones:
- No-funcional:
- Cuestiones:

15. Asignar nota final

- Descripción:
- Actores:
- Precondiciones:
- Postcondiciones:
- Escenario principal:

- **Extensiones:**
- **Variaciones:**
- **No-funcional:**
- **Cuestiones:**

16. Asignar fantasía

- **Descripción:**
- **Actores:**
- **Precondiciones:**
- **Postcondiciones:**
- **Escenario principal:**
- **Extensiones:**
- **Variaciones:**
- **No-funcional:**
- **Cuestiones:**