

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

3 de marzo de 2019

Índice

1. Crear fantasía	3
2. Elegir idioma	3
3. Insertar imagen	4
4. Insertar texto	5
5. Crear cuestionario pequeño	5
6. Asignar puntos activos	7
7. Insertar contenido	7
8. Crear cuestionario final	7
9. Autorizar conexión	8
10. Gestionar porcentaje punto activo	8
11. Gestionar ficha alumno	9
12. Asignar nota final	9
13. Asignar fantasía	9

1. Crear fantasía

- **Descripción:** Crea una nueva fantasía.
- **Actores:** Profesor o alumno (usuario).
- **Precondiciones:** 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. Incluye (Autorizar conexión).
 4. El usuario selecciona la opción “Crear nueva fantasía”.
 - a)
 5. El sistema solicita el nombre de la fantasía.
 6. El usuario introduce el nombre de la fantasía.
 7. El sistema da a elegir si la fantasía será pública (por defecto) o privada.
 8. La fantasía queda almacenada en el sistema y se abre el menú de creación.
- **Extensiones:**
 7. a) El usuario selecciona que la fantasía será privada, en lugar de pública.
 1. El sistema muestra 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.
- **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. Insertar 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 la opción de insertar imagen.
 2. 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).
 3. El usuario elige la opción “Internet” para incluir una imagen de internet.
 4. El sistema le pide al usuario la url de la imagen.
 5. El usuario inserta la url correcta de la imagen.
 6. El punto activo toma la forma de la imagen.
- **Extensiones:**
 3. 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 6.
 3. 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 6.

5. a) La url no es correcta.

1. El sistema muestra un mensaje de error.
2. Paso 4.

- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** ¿Podrá modificar el tamaño original de la imagen o hacer recortes?

4. Insertar texto

- **Descripción:** Inserta un texto 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 un texto en el punto activo seleccionado.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción de insertar texto.
 2. El sistema muestra una ventana emergente para que el usuario inserte el texto deseado.
 3. El usuario inserta el texto en la ventana emergente mostrada por el sistema. Cuando termina, pulsa en el botón “Aceptar”.
 4. El sistema guarda el texto en el punto activo correspondiente.
- **Extensiones:** Ninguna.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** ¿Podrá tener opciones de formato?

5. Crear cuestionario pequeño

- **Descripción:** Crea un pequeño cuestionario sobre el tema del que trata el punto activo.
- **Actores:** Profesor o alumno (usuario).
- **Precondiciones:** Estar logueado en la plataforma Stimey.

- **Postcondiciones:** Crea un pequeño cuestionario en relación al punto activo correspondiente.
- **Escenario principal:**
 1. El usuario selecciona la opción de crear un cuestionario pequeño.
 2. El sistema muestra las posibles opciones.
 3. El usuario selecciona “Respuesta simple”.
 4. El sistema muestra una ventana emergente para crear la pregunta con sus posibles respuestas.
 5. El usuario rellena la ventana emergente con la pregunta y las respuestas convenientes y pulsa “Aceptar” cuando termina.
 6. El sistema cierra la ventana emergente.
 7. 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. El sistema cierra la ventana emergente.
 4. Paso 7.
 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. El sistema cierra la ventana emergente.
 4. Paso 7.
 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. El sistema cierra la ventana emergente.
 4. Paso 7.
- **Variaciones:** Ninguna.
- **No-funcional:** Ninguna.
- **Cuestiones:** Ninguna.

6. Asignar puntos activos

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

7. Insertar contenido

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

8. Crear cuestionario final

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

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

9. Autorizar conexión

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

10. Gestionar porcentaje punto activo

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

11. Gestionar ficha alumno

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

12. Asignar nota final

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

13. Asignar fantasía

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

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