

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	3
1.1. Crear fantasía	3
1.2. Leer fantasía	3
1.3. Modificar fantasía	4
1.4. Borrar fantasía	5
2. Elegir idioma	5
3. Copiar fantasía	6
4. CRUD background	6
5. CRUD punto activo	7
5.1. Crear punto activo	7
5.2. Leer punto activo	8
5.3. Modificar punto activo	8
5.4. Borrar punto activo	9
6. CRUD imagen	10
6.1. Crear imagen	10
6.2. Modificar imagen	11
6.3. Borrar imagen	11
7. Insertar texto	12
8. Crear cuestionario pequeño	12
9. Insertar contenido	13
10. Crear cuestionario final	14
11. Autorizar conexión	14
12. Gestionar porcentaje punto activo	14
13. Gestionar ficha alumno	15
14. Asignar nota final	15
15. Asignar fantasía	16

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 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?

6.2. Modificar imagen

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

6.3. Borrar imagen

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

7. 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?

8. 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.

9. Insertar contenido

- **Descripción:**

- **Actores:**

- **Precondiciones:**

- **Postcondiciones:**

- **Escenario principal:**

- **Extensiones:**

- **Variaciones:**

- **No-funcional:**

- **Cuestiones:**

10. Crear cuestionario final

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

11. Autorizar conexión

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

12. Gestionar porcentaje punto activo

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

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

13. Gestionar ficha alumno

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

14. Asignar nota final

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

15. Asignar fantasía

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