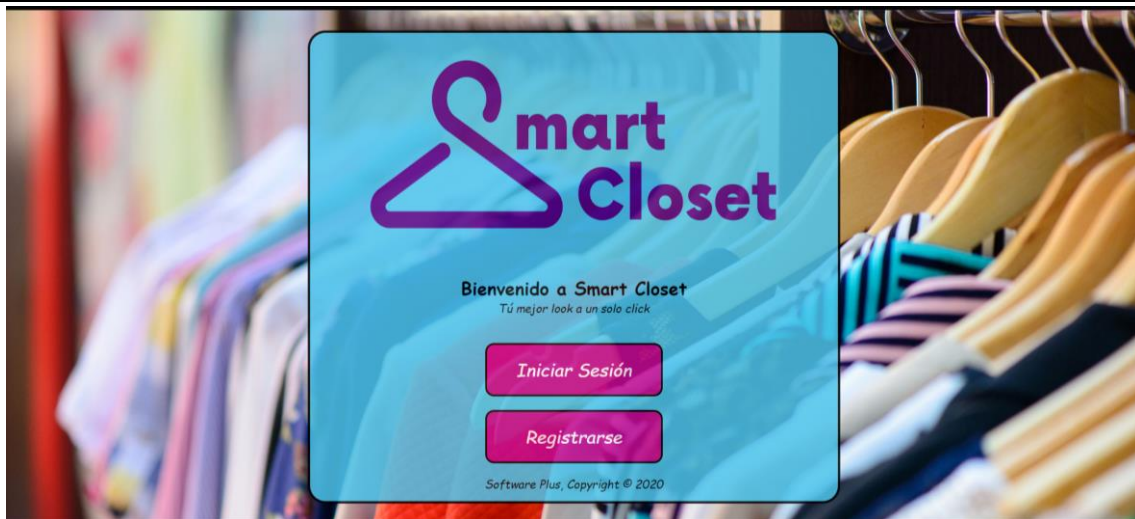


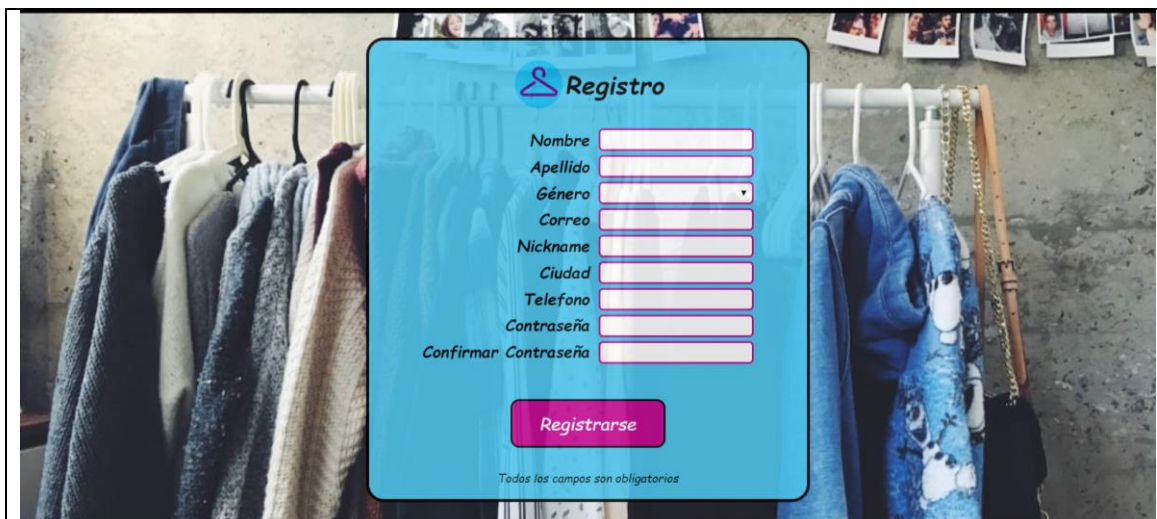
Documentación de casos de uso de Smart Closet

Caso de Uso	Registrarse
Actores	Usuario
Resumen	El usuario agrega su información por primera vez en el sistema para que quede registro en la base de datos de la aplicación y pueda disponer de ésta a futuro. Se le solicita datos como nombre, apellido, género, correo electrónico, número telefónico y, adicionalmente, se le solicitará que ingrese un <i>nickname</i> y una contraseña para completar el registro.
CU asociados	N/A
Precondiciones	El usuario no está registrado previamente en el sistema. El nickname o correo no se encuentran registrados en el sistema.

Escenario Principal



Pantalla 1



Pantalla 2

1. El usuario oprime el botón de registrarse en la Pantalla 1.
2. El sistema despliega la Pantalla 2 en donde muestra los campos de datos que el usuario debe llenar para registrarse.
3. El usuario llena los campos requeridos y presiona el botón "Registrarse".
4. El sistema valida la información suministrada por el usuario.
5. El sistema registra el usuario nuevo en la base de datos y le asigna una cuenta nueva.

Escenarios Alternos

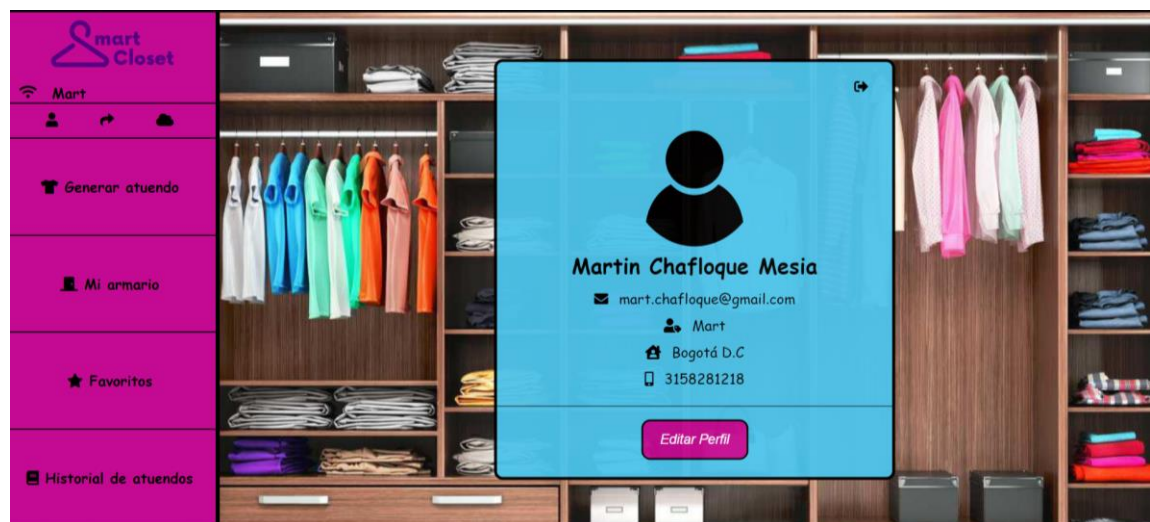
1. Línea 4: Si el sistema al validar los datos encuentra que ya hay un usuario registrado con el mismo correo y/o nickname, el sistema muestra un mensaje de error y vuelve a mostrar la Pantalla 2 nuevamente.

Requisitos Funcionales	no	El sistema debe tardar menos de 60 segundos en hacer la transacción.
Postcondiciones		El nuevo usuario queda registrado en el sistema.
Reglas de negocio		El nickname y/o correo electrónico no puede estar previamente registrado en el sistema por otra cuenta.

Caso de Uso	Crear Armario
Actores	Usuario

Resumen	Una vez el usuario se registra, automáticamente se crea su armario donde el usuario puede empezar a agregar sus prendas, suministrando la información correspondiente a la prenda y las organiza a su manera.
CU asociados	<<Include>> Gestionar prendas
Precondiciones	El usuario debe haber iniciado sesión previamente.

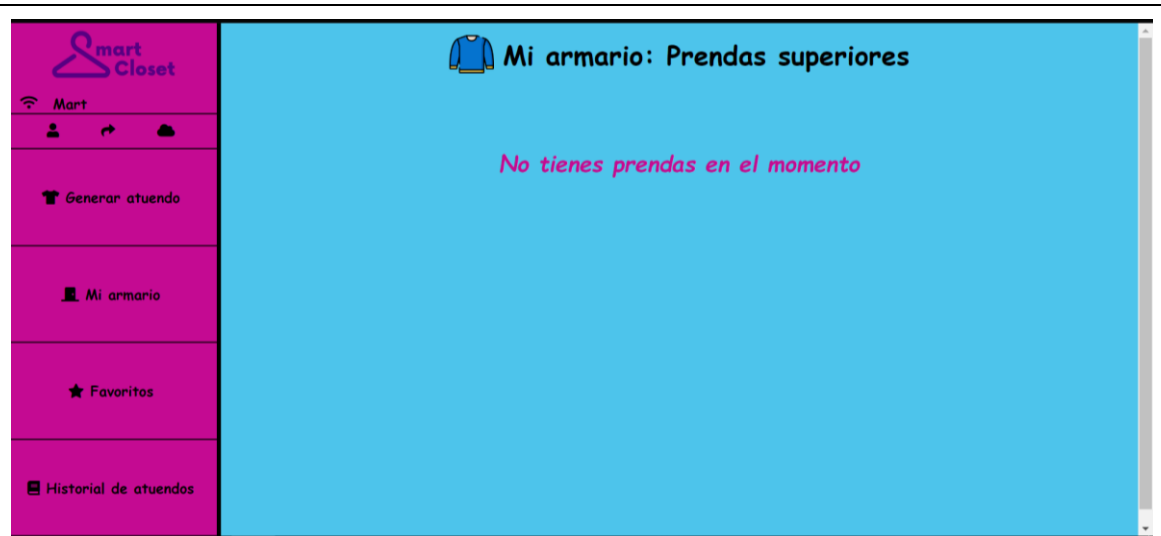
Escenario Principal



Pantalla 1



Pantalla 2



Pantalla 3

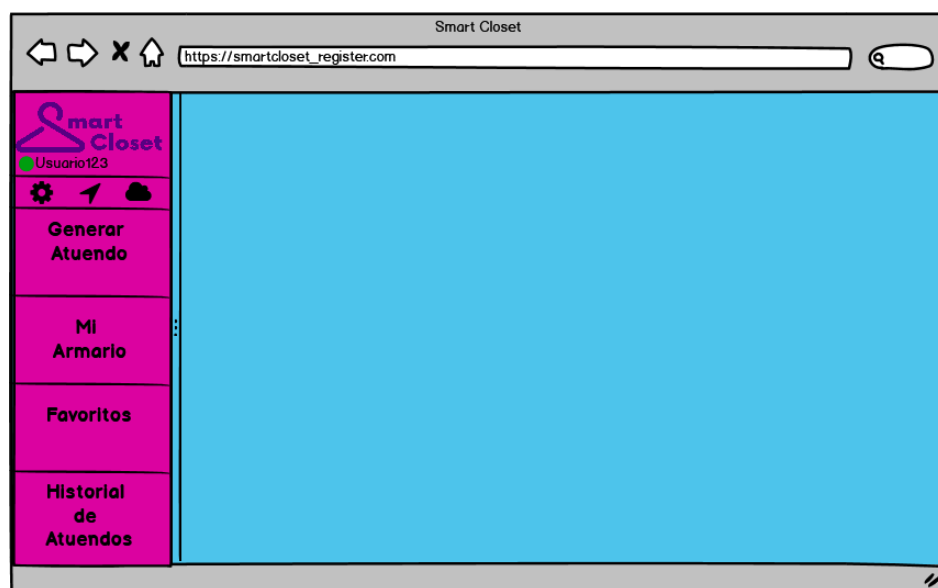
1. El usuario oprime el botón de “Mi Armario” en la Pantalla 1
2. El sistema despliega la Pantalla 2 con el menú genérico de “Mi armario”.
3. El usuario selecciona cualquiera de las cuatro secciones y se muestra la pantalla 3.
4. Inicialmente el usuario no va a tener prendas para ninguna sección por lo que se le muestra al usuario un mensaje diciendo “No tienes prendas en el momento”.

Escenarios Alternos

Requisitos no Funcionales	N/A
Postcondiciones	El armario queda creado
Reglas de negocio	N/A

Caso de Uso	Generar atuendo
Actores	Usuario
Resumen	El usuario selecciona los criterios que desea llevar el atuendo a generar y el sistema toma criterios internos de diseño de modas, analiza las prendas favoritas y habilitadas, toma criterios de clima y genera el atuendo más acorde a sus necesidades.
CU asociados	
Precondiciones	El usuario debe haber iniciado sesión previamente. El usuario ya debe tener un armario con todo tipo de prendas.

Escenario Principal



Pantalla 1



Pantalla 2

1. El usuario oprime el botón “Generar atuendo” en el costado izquierdo de la Pantalla 1.
2. El sistema muestra la Pantalla 2 en donde el usuario puede seleccionar los criterios de su atuendo.
3. El usuario selecciona los criterios de formalidad, de abrigamiento, de prendas que sean favoritas y oprime el botón “Generar atuendo”.
4. El sistema incluye el caso de uso Consultar clima.
5. El sistema toma los criterios y procesa la información suministrada.
6. El sistema despliega tres fotos de posibles atuendos que puedan agradar al usuario.

Escenarios Alternos

1. Línea 6: El usuario selecciona un atuendo y el sistema redirige al usuario al Caso de Uso Consultar historial de prendas.
2. Línea 6: El usuario selecciona como favorito algún atuendo generado y el sistema extiende al Caso de Uso Gestionar atuendos favoritos.
3. Línea 6: El usuario oprime el ícono de Whatsapp y el sistema extiende el Caso de Uso Compartir por Whatsapp.

Requisitos no Funcionales	El sistema debe tener un tiempo de respuesta menor a 5 segundos en las solicitudes.
Postcondiciones	El usuario visualiza las opciones de atuendo generadas y puede disponer de funciones alternas a partir de estas
Reglas de negocio	Se debe tener por lo menos una prenda de cada tipo para que se pueda generar un atuendo

Caso de Uso	Compartir Atuendos
Actores	Usuario
Resumen	El usuario puede compartir una foto del atuendo generado a sus amigos.
CU asociados	<<Extend>> Generar atuendo
Precondiciones	El usuario debe haber iniciado sesión previamente. Se debió haber generado un atuendo nuevo anteriormente.
Escenario Principal	



Pantalla 1

1. El usuario oprime el ícono de compartir.
2. El sistema envía la información del atuendo a la extensión del API de compartir para que este pueda ser compartido.

Escenarios Alternos

N/A

Requisitos no Funcionales

El sistema debe tener un tiempo de respuesta menor a 5 segundos en las solicitudes.

Postcondiciones

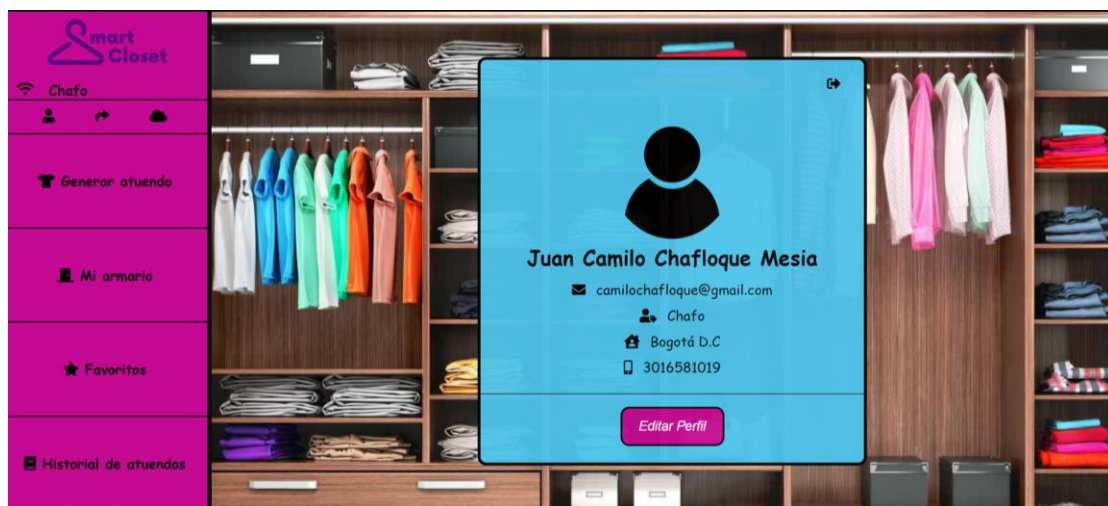
El usuario compartió el atuendo a sus contactos.

Reglas de negocio

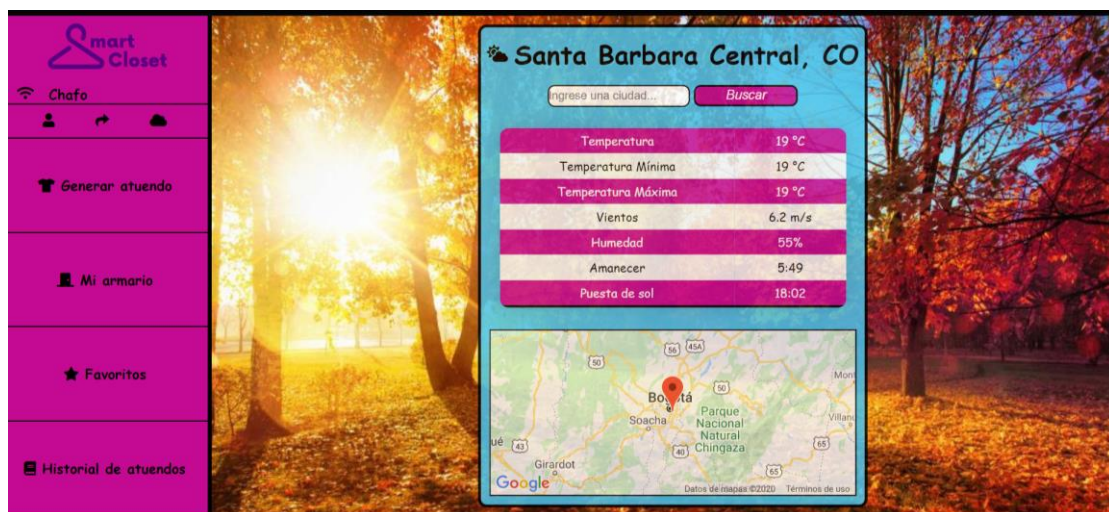
N/A

Caso de Uso	Consultar Clima
Actores	Sistema
Resumen	El sistema puede obtener datos climáticos de la localización actual.
CU asociados	<<Extend>> Generar atuendo
Precondiciones	El usuario debe haber iniciado sesión previamente

Escenario Principal

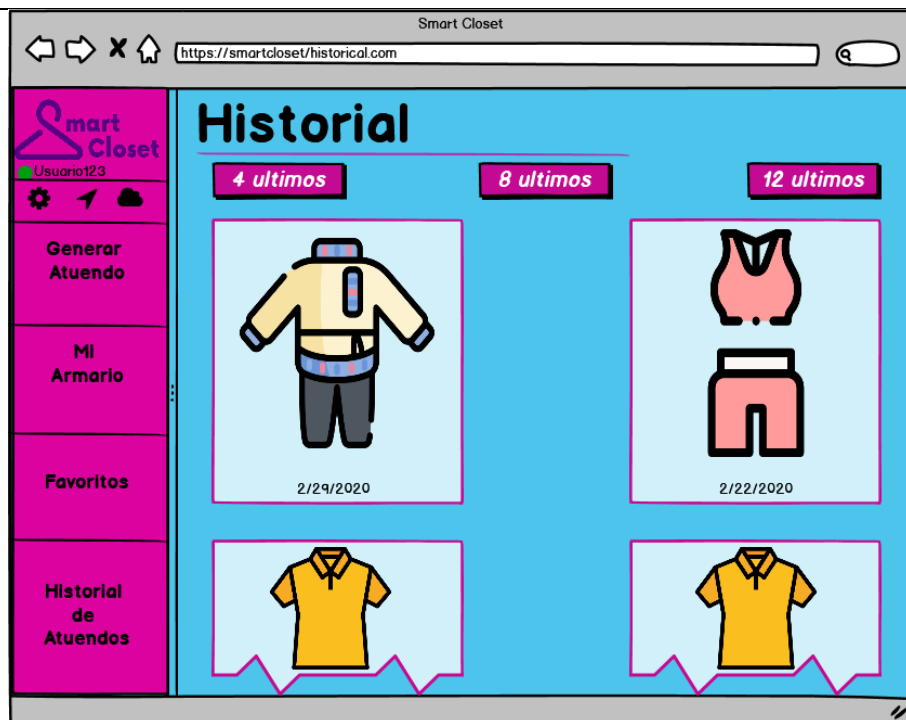


Pantalla 1



<p align="center">Pantalla 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario oprime el botón con el icono de “Nube” en el menú. 2. El sistema muestra la pantalla 2 y constantemente actualiza la información de encontrada en la pantalla que tiene relación con el clima. 	
Escenarios Alternos	
N/A	
Requisitos no Funcionales	N/A
Postcondiciones	El atuendo generado corresponde parcialmente a los criterios climáticos de su ubicación.
Reglas de negocio	El usuario debe permitir acceder a los datos de ubicación.

Caso de Uso	Consultar historial de atuendos
Actores	Usuario
Resumen	El usuario puede visualizar los últimos atuendos generados por la aplicación dependiendo de la cantidad de días que seleccione. Existen 3 posibilidades, 4 días, 8 días o 12 días. Estas visualizaciones se presentan junto con la fecha en la que el atuendo se generó.
CU asociados	<<Extend>> Generar atuendo
Precondiciones	El usuario generó con anterioridad al menos un atuendo.
Escenario Principal	



Pantalla 1.

1. El usuario selecciona la opción “historial de atuendos” en la barra de menú.
2. El sistema despliega una pantalla con Pantalla 1 que representan la cantidad de atuendos que se pueden mostrar.
3. Si el usuario selecciona el botón de su preferencia dependiendo de la cantidad de atuendos que quiera visualizar.
4. El sistema busca los últimos atuendos generados en la base de datos dependiendo de la cantidad solicitada por el usuario.
5. El sistema despliega la cantidad de atuendos según la opción seleccionada con la fecha en la que la aplicación género dicho atuendo.

Escenarios Alternos

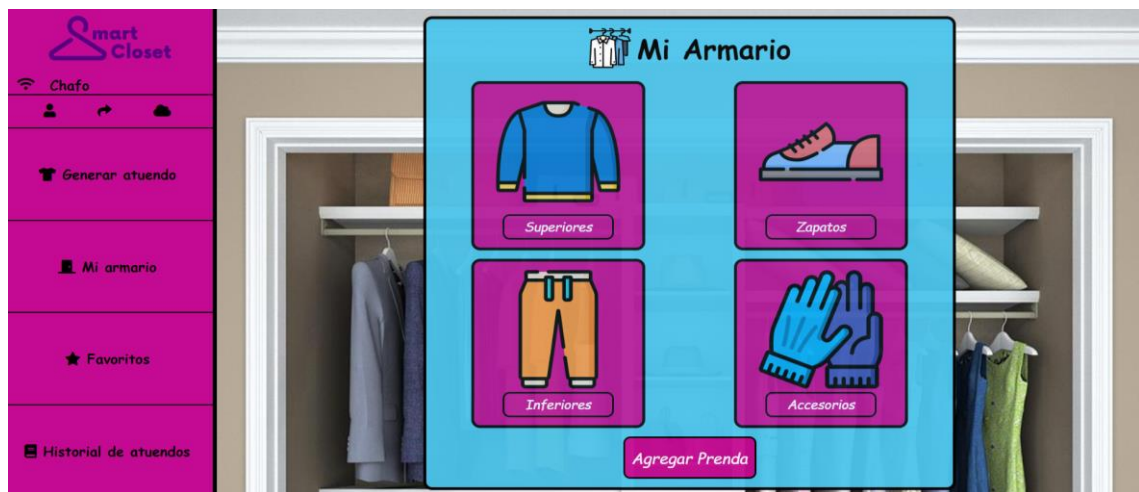
1. Línea 4: Si existen tres o menos atuendos, el sistema busca en la base de datos todos los atuendos existentes.
2. El sistema despliega todos los atuendos sin importar la opción seleccionada por el usuario.

Requisitos Funcionales	no	El sistema debe tener un tiempo de respuesta menor a 5 segundos en las solicitudes.
Postcondiciones		El usuario visualiza de manera exitosa los atuendos generados.

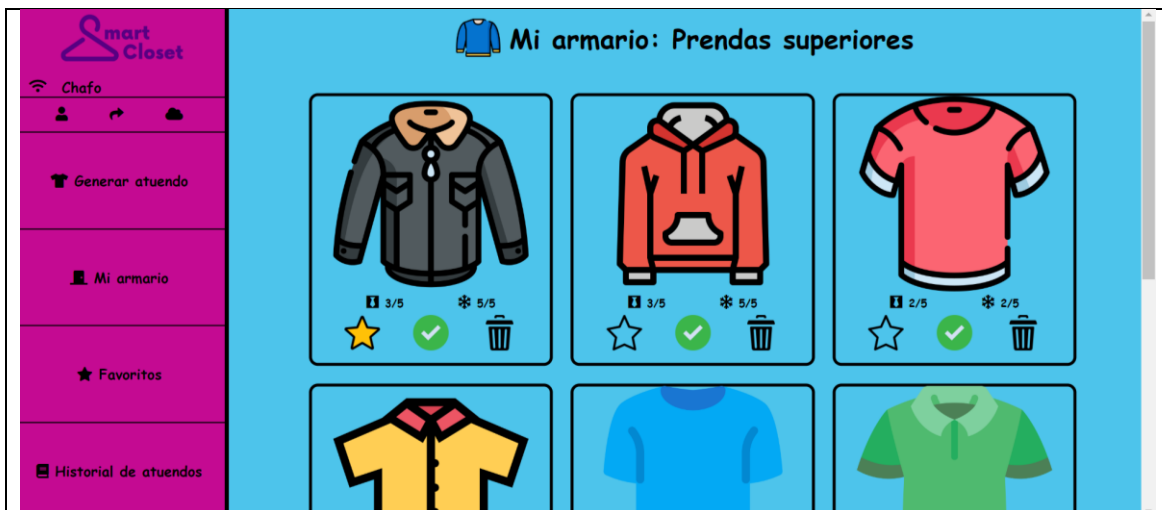
Reglas de negocio	El usuario puede visualizar 4, 8 o 12 atuendos que se encuentran guardados en el historial.
--------------------------	---

Caso de Uso	Gestionar prendas favoritas
Actores	Usuario
Resumen	El usuario puede agregar, ver y eliminar las prendas existentes en su armario que más le gusten las cuales estarán clasificadas como superiores, inferiores, zapatos y accesorios.
CU asociados	
Precondiciones	El usuario debe haber iniciado sesión. El armario debe estar creado y por lo menos con una prenda ya agregada.

Escenario Principal



Pantalla 1



Pantalla 2



Pantalla 3

- **Agregar prenda favorita**

1. El usuario selecciona la opción "Mi Armario" en la barra del menú.
2. El sistema muestra la Pantalla 1 con las categorías en las que las prendas se encuentran clasificadas.
3. El usuario selecciona la categoría en la cual quiere buscar su prenda.
4. El sistema muestra la Pantalla 2 con las prendas pertenecientes a la categoría seleccionada.
5. El usuario identifica la prenda que quiere marcar como favorita y da click en el botón central que se encuentra bajo la imagen de la prenda en forma de estrella.
6. El sistema guarda en la base de datos la prenda como favorita para que pueda ser mostrada en la pantalla de "Favoritos"

- **Consultar prenda favorita**

1. El usuario selecciona la opción de favoritos en la barra del menú.

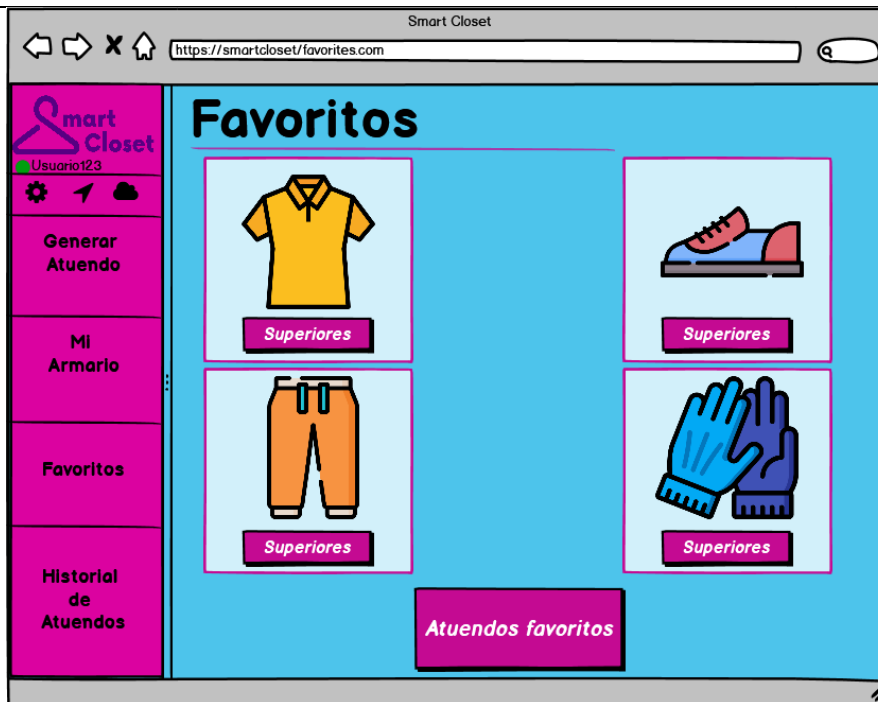
<ol style="list-style-type: none"> El sistema muestra la Pantalla 3. Donde se muestran todas las prendas favoritas del usuario y además un filtro con las diferentes categorías en las cuales se encuentran clasificadas las prendas (Superiores, inferiores, zapatos y accesorios) para filtrar los favoritos dependiendo de la sección. El usuario selecciona la categoría de su interés. <ul style="list-style-type: none"> Eliminar prenda favorita <ol style="list-style-type: none"> El usuario selecciona la opción “Mi Armario” en la barra del menú. El sistema muestra la Pantalla 1 con las categorías en las que las prendas se encuentran clasificadas. El usuario selecciona la categoría en la cual quiere buscar su prenda. El sistema muestra la Pantalla 2 con las prendas pertenecientes a la categoría seleccionada. El usuario identifica la prenda que quiere desmarcar como favorita y da click en el botón central que se encuentra bajo la imagen de la prenda en forma de estrella. El sistema elimina del repositorio la prenda que se encontraba como favorita para que ya no sea mostrada en la pantalla de “Favoritos” 		
Escenarios Alternos		
Requisitos Funcionales	no	El sistema debe tardar menos de 60 segundos en hacer la transacción.
Postcondiciones		<p>El usuario marca una prenda como favorita.</p> <p>El usuario elimina una prenda de la lista de favoritas.</p> <p>El usuario consulta las prendas favoritas.</p>
Reglas de negocio		

Caso de Uso	Gestionar atuendos favoritos
Actores	Usuario
Resumen	El usuario puede agregar, ver y eliminar los atuendos que la aplicación ha generado y que son de su mayor agrado.
CU asociados	<<Extend>> Generar atuendo <<Extend>> Consultar historial
Precondiciones	El usuario debe haber iniciado sesión. El usuario generó con anterioridad al menos un atuendo.

Escenario Principal



Pantalla 1.



Pantalla 2.

- **Agregar atuendo favorito:**

1. El usuario identifica qué atuendo de los generados desea marcar como favorito y da click en el botón de la derecha que se encuentra bajo la imagen de la prenda en forma de corazón.
2. El sistema guarda en el repositorio el atuendo seleccionado como favorito para que pueda ser mostrada en la pantalla de “Atuendos Favoritos”.

- **Consultar atuendo favorita:**

1. El usuario selecciona la opción de favoritos en la barra del menú.
2. El sistema muestra una pantalla con diferentes categorías en las cuales se encuentran clasificadas las prendas y un botón en la parte inferior para acceder a atuendos favoritos. Pantalla 2.
3. El usuario selecciona el botón de atuendos favoritos.
4. El sistema despliega una pantalla con todos los atuendos que previamente han sido marcados como favoritos.

- **Eliminar prenda favorita**

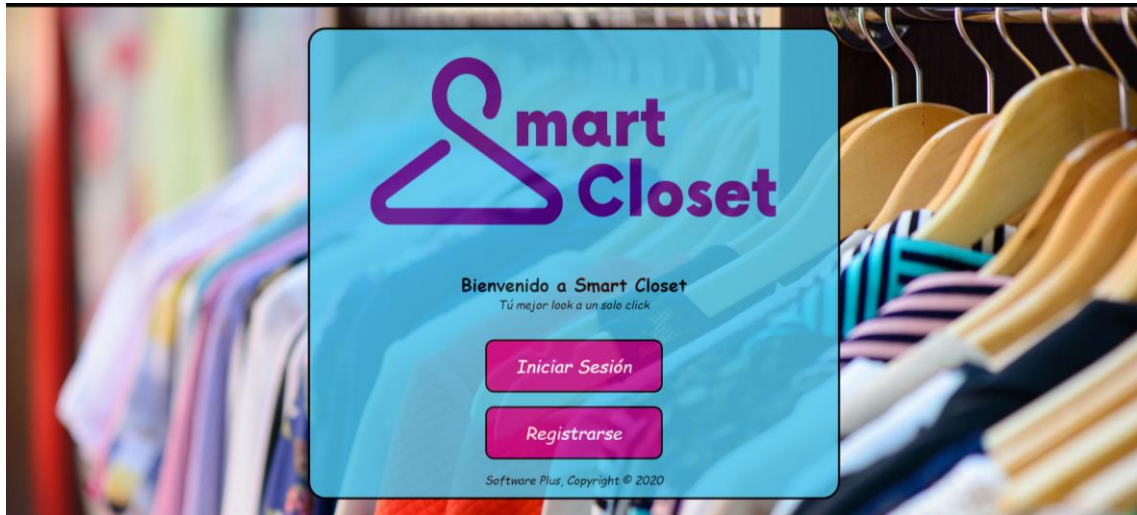
1. El usuario selecciona la opción de favoritos en la barra del menú.
2. El sistema muestra una pantalla con diferentes categorías en las cuales se encuentran clasificadas las prendas y un botón en la parte inferior para acceder a atuendos favoritos. Pantalla 2.

3. El usuario selecciona el botón de atuendos favoritos. 4. El sistema despliega una pantalla con todos los atuendos que previamente han sido marcados como favoritos. 5. El usuario identifica qué atuendo de los favoritos desea desmarcar y da click en el botón de la derecha que se encuentra bajo la imagen de la prenda en forma de corazón. 6. El sistema elimina del repositorio el atuendo seleccionado.		
Escenarios Alternos		
<ul style="list-style-type: none"> ● Agregar prenda favorita: <ol style="list-style-type: none"> 1. Línea 1: El usuario identifica qué atuendo de aquellos que están guardados en el historial desea marcar como favoritos y da click en el botón de la derecha que se encuentra bajo la imagen de la prenda en forma de corazón. 2. El sistema guarda en el repositorio el atuendo seleccionado como favorito para que pueda ser mostrada en la pantalla de “Atuendos Favoritos”. ● Eliminar prenda favorita <ol style="list-style-type: none"> 1. Línea 1: El usuario identifica qué atuendo de aquellos que están guardados en el historial desea desmarcar de favoritos y da click en el botón de la derecha que se encuentra bajo la imagen de la prenda en forma de corazón. 2. El sistema elimina del repositorio el atuendo seleccionado como favorito. 		
Requisitos Funcionales	no	El sistema debe tardar menos de 60 segundos en hacer la transacción.
Postcondiciones		
Reglas de negocio		

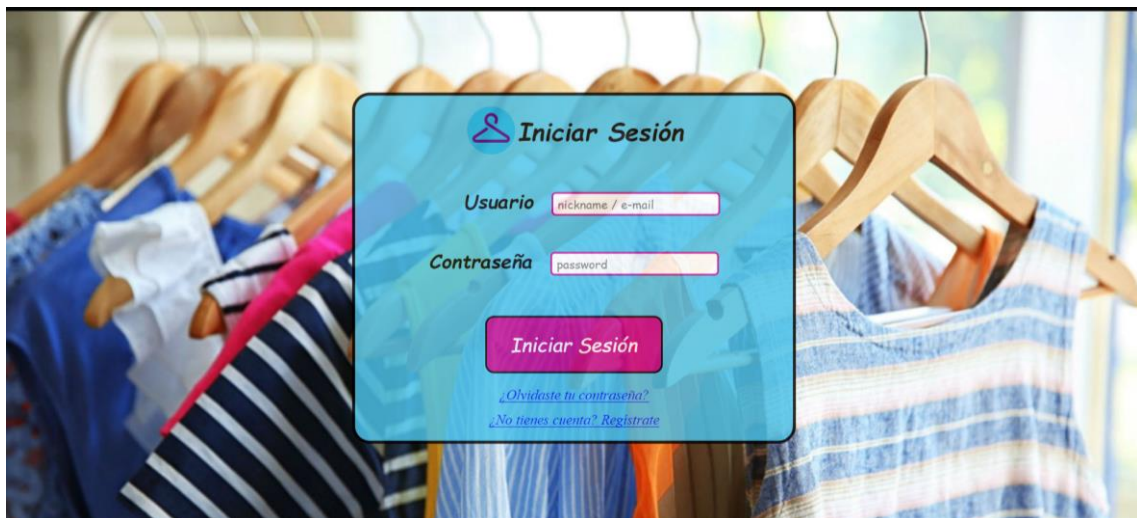
Caso de Uso	Iniciar sesión
Actores	Usuario
Resumen	El caso de uso le permite al usuario principal acceder a una sesión, con el fin de gestionar su información de manera privilegiada, también consultar la información del clima de acuerdo al lugar donde inicie sesión el usuario.

CU asociados	<<Include>> Consultar clima
Precondiciones	El usuario debe haberse registrado con anterioridad en la aplicación.

Escenario Principal



Pantalla 1



Pantalla 2

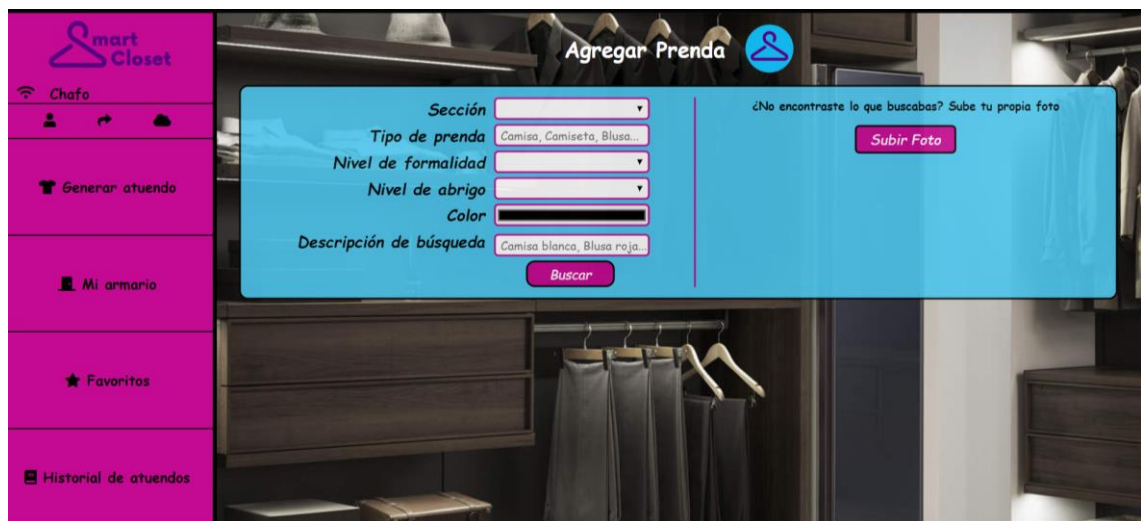
1. El usuario ingresa a la aplicación web. (Pantalla 1)
2. El usuario ingresa el nickname o correo con el que se registró y la contraseña. (Pantalla 2)
3. El sistema busca el nickname o correo y verifica que sea la contraseña correspondiente.
4. El sistema carga la información del usuario.
5. El sistema consulta el clima de acuerdo a la información obtenida de la ubicación del usuario.

Escenarios Alternos		
1. Línea 3:		
		
Si el nombre de usuario no coincide con la contraseña, el sistema despliega un mensaje de error.		
Requisitos Funcionales	no	El sistema debe tener un tiempo de respuesta menor a 5 segundos en realizar la solicitud.
Postcondiciones		El usuario inicia sesión de manera exitosa.
Reglas de negocio		

Caso de Uso	Gestionar prenda
Actores	Usuario
Resumen	El caso de uso gestionar prenda, implementa las operaciones básicas que el usuario puede realizar sobre una determinada prenda. Para este caso en específico: Agregar, Consultar, Eliminar.
CU asociados	<<Extend>> Inhabilitar prenda
Precondiciones	El usuario debe haber iniciado sesión. El usuario debe haber creado su sección Armario con anterioridad.
Escenario Principal	



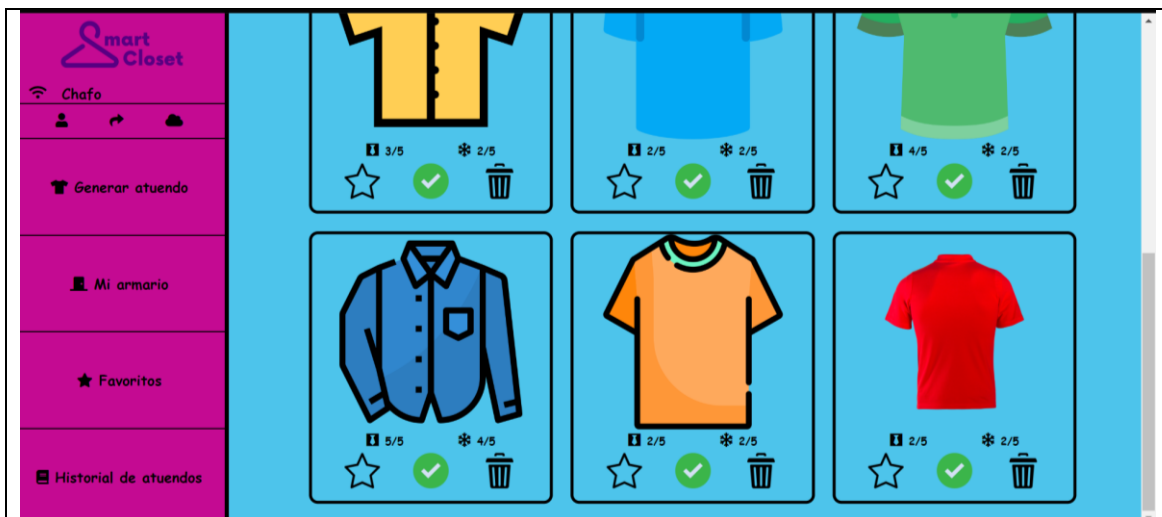
Pantalla 1



Pantalla 2



Pantalla 3



Pantalla 4

- **Agregar Prenda.**


1. El usuario da click en el botón “Agregar prenda” de la Pantalla 1.
2. El sistema muestra la Pantalla 2.
3. El usuario ingresa la información general de la prenda como la sección a la que pertenece, el tipo, el color principal, el nivel de formalidad de la prenda (en una escala de 1 a 5, donde 5 es el mayor grado de formalidad), el nivel de abrigo de la prenda (también en la misma escala de 1 a 5), además de algunas características esenciales (puntos, rayas, etc) para realizar la búsqueda en la API.
4. El sistema despliega un conjunto de imágenes con las parámetros introducidos por el usuario.
5. El usuario selecciona la imagen con la prenda que más se asemeja a la que posee realmente.
6. El usuario da click en el botón “Crear prenda”.
7. El sistema persiste la información en la base de datos.
8. El usuario puede volver a la pantalla 1 y seleccionar la sección la cual acaba de ingresar la prenda y ver su nueva prenda. (Pantalla 4)

- **Consultar prenda.**

1. El usuario da click en alguna de las secciones de la sección Mi Armario (Pantalla 1).
2. El sistema busca las prendas que pertenecen a la sección seleccionada en la base de datos.
3. El sistema imprime en pantalla las prendas encontradas.

<ul style="list-style-type: none"> ● Eliminar prenda. <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario da click en el ícono de eliminar en la Pantalla 4 con el icono de basura. 2. El sistema elimina toda la información asociada a la prenda. 		
Escenarios Alternos		
<ul style="list-style-type: none"> ● Agregar prenda <ol style="list-style-type: none"> 1. Línea 5: En caso de que el usuario considere que las imágenes arrojadas por la búsqueda del sistema no corresponde a la prenda que posee, puede dar “click” en el botón “Subir foto” y seleccionar una foto almacenada en su computador para asignarla a su nueva prenda. 		
Requisitos Funcionales	no	El sistema debe tardar menos de 60 segundos en hacer la transacción.
Postcondiciones		<p>El usuario consulta de manera exitosa la información relacionada con sus prendas.</p> <p>El usuario elimina una prenda en específico.</p> <p>El armario del usuario tiene una nueva prenda.</p>
Reglas de negocio		

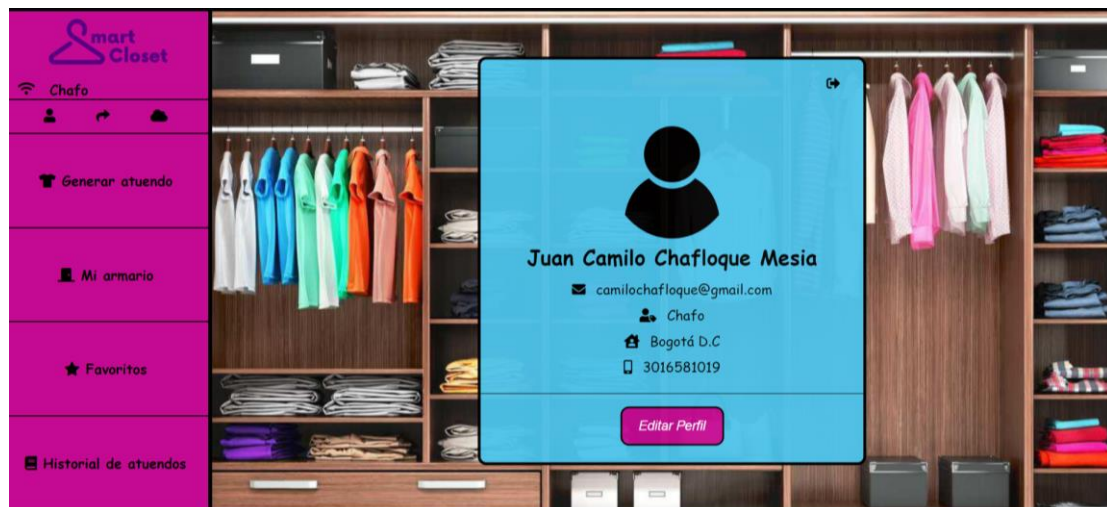
Caso de Uso	Inhabilitar prenda
Actores	Usuario
Resumen	El usuario deshabilita una prenda la cual no se encuentra disponible en la vida real para que dicha prenda no se tenga en cuenta dentro la funcionalidad de generar atuendo. Asimismo el usuario puede volver a habilitarla.
CU asociados	<<Extend>> Gestionar prenda

Precondiciones	El usuario debe haber iniciado sesión previamente. El usuario ya debe tener prendas que gestionar.
Escenario Principal	
	
<p>Pantalla 1</p> <ol style="list-style-type: none">1. El usuario oprime el botón que tiene el icono de “Check” que se encuentra justo debajo de la foto de la prenda que desea seleccionar para inhabilitarla (Pantalla 1).2. El sistema cambia el estado de la prenda a inhabilitado y cambia el fondo de dicho botón a un icono con una “X” para que se ilustre la prenda como inhabilitada.	
Escenarios Alternos	
<ol style="list-style-type: none">1. Línea 1: Si el usuario oprime el botón cuando éste ilustre que la prenda está inhabilitada, el sistema habilita nuevamente la prenda cambiando el estado de esta y deja el botón a la normalidad nuevamente.	
Requisitos no Funcionales	El sistema debe tardar menos de 60 segundos en hacer la transacción.
Postcondiciones	La prenda queda inhabilitada o habilitada según sea.

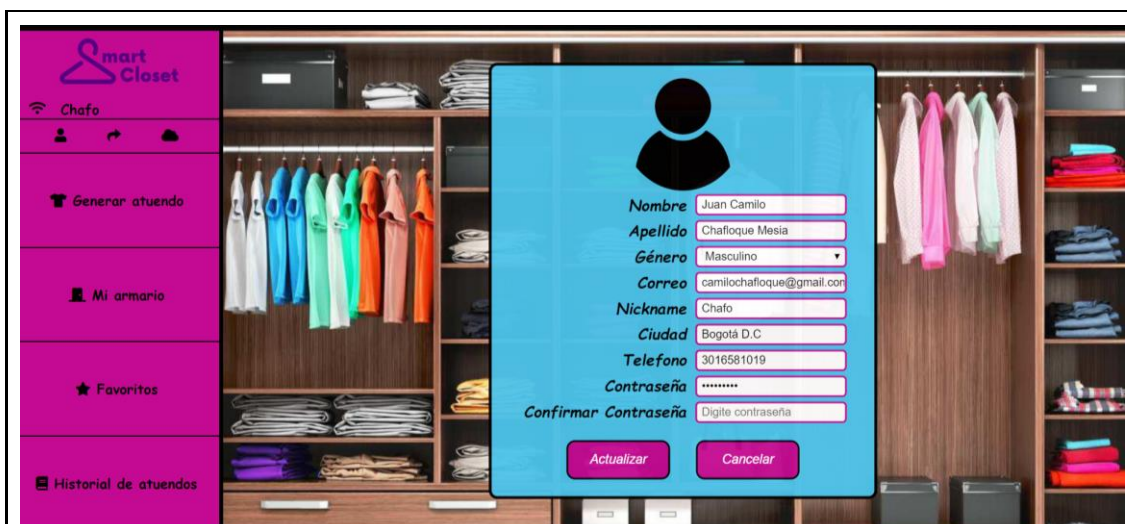
Reglas de negocio	Las prendas deben tener alguna condición en la vida real para que se deshabilite (Sucia, rota, prestada).
--------------------------	---

Caso de Uso	Editar perfil
Actores	Usuario
Resumen	El usuario puede modificar los datos con los que realizó el registro exceptuando el correo electrónico.
CU asociados	
Precondiciones	El usuario debe registrarse previamente.

Escenario Principal



Pantalla 1



Pantalla 2

1. El usuario selecciona el botón de “Editar perfil” en el perfil de datos. (Pantalla 1).
2. El sistema muestra la Pantalla 2 con los datos que pueden ser modificados.
3. El usuario modifica el o los campos que desee y da click en “Actualizar”.
4. El sistema actualiza los cambios de usuario en la base de datos.

Escenarios Alternos

1. Línea 3: El usuario decide no realizar cambio entonces da click en cancelar. El sistema deja los datos en su forma original.

Requisitos no Funcionales	El sistema debe tardar menos de 60 segundos en hacer la transacción.
Postcondiciones	Los datos del usuario quedan modificados en la base de datos.
Reglas de negocio	