



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá
Facultad de Ingeniería
Departamento de Sistemas e Industrial
Curso: Ingeniería de Software 1 (2016701)

ENVIAR MENSAJE	
ACTORES <ul style="list-style-type: none">• Residente• Propietario• Administrador	REQUISITO <p>Como Usuario, quiero enviar mensajes a otros miembros de la copropiedad a través del buzón del sistema, con el fin de facilitar la comunicación interna y el intercambio de información relevante.</p>
DESCRIPCIÓN <p>El sistema debe enviar un mensaje de parte del usuario a el o los usuarios establecidos como remitentes, el contenido del mensaje será proporcionado por el usuario en un formulario de creación de mensajes accesible desde la ventana de bandeja de mensajes.</p>	
PRECONDICIONES <p>Haber iniciado sesión en el sistema.</p>	
FLUJO NORMAL <ol style="list-style-type: none">1. El usuario debe oprimir el icono de bandeja de entrada.2. El sistema despliega la ventana de bandeja de mensajes.3. El usuario debe oprimir el icono de avión de papel.4. El sistema despliega la ventana del formulario de creación de mensajes.5. El usuario diligencia el formulario de creación de mensajes.6. el usuario oprime otra vez el icono de avión de papel.7. El sistema carga el mensaje en la bandeja de mensajes de los usuarios remitentes.	
POSTCONDICIONES <p>Se tiene un nuevo mensaje registrado en la base de datos, este mensaje está relacionado con el usuario emisor y los usuario remitentes.</p>	
NOTAS <ul style="list-style-type: none">- Si algún usuario remitente no existe en el sistema, el mensaje no podrá ser enviado hasta que se cambie de remitente o se elimine este remitente.	

MOCKUP



Este mockup muestra la ventana de bandeja de mensajes del sistema y en la parte superior el icono de la bandana de entrada, además se ve el icono de avión de papel en la ventana de la bandeja de mensajes, que se usa para acceder al formulario de creación de mensajes.



Este mockup muestra el formulario de creación de mensajes y el icono de avión de papel para enviar el mensaje.