## Descripción de los casos de uso relevantes para la arquitectura

### Descripción de los casos de uso relevantes del Sistema de Gestión de Eventos

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-01 |
| **Caso de Uso:** | Iniciar sesión |
| **Actor:** | Público interesado en ir a eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá iniciar sesión con alguna cuenta asociada como facebook, google, etc o registrarse previamente con un formulario sencillo. |
| **Precondición:** | El usuario debe haber ingresado su nombre de usuario y contraseña. |
| **Flujo Principal:** Acceso al sistema | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario ingresa a la aplicación web mediante un navegador. 2. El sistema muestra la Interfaz de acceso al sistema donde se visualizarán campos vacíos uno debajo del otro para rellenar del usuario y la contraseña respectivamente. La contraseña está cifrada por asteriscos ‘\*’ al momento de digitarla. 3. El alumno digita su correo. 4. El alumno digita su contraseña. 5. El alumno pulsa “Acceder”. 6. El sistema verifica que el usuario exista en el registro. 7. El sistema verifica que la contraseña sea correcta respecto al usuario. 8. El sistema retorna una notificación de acceso, mostrado por pantalla. 9. El alumno logra ingresar al sistema satisfactoriamente. | |
| **Post-condición:** | El usuario podrá ingresar al sistema. |
| **Flujo Alterno 1:** | Olvido de contraseña. |
| Si el usuario se equivoca con su contraseña se mostrará una notificación de mensaje de “Contraseña incorrecta” si hace más de 3 intentas lo bloqueara. | |
| **Flujo Alterno 2:** | El sistema no reconoce el usuario |
| Si el usuario se equivoca con su contraseña se mostrará una notificación de mensaje de “Contraseña incorrecta” si hace más de 3 intentas lo bloqueara. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-02 |
| **Caso de Uso:** | Visualizar todo tipo de eventos en el mapa |
| **Actor:** | Público interesado en ir a eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá visualizar iconos distintos por cada tipo de evento en el mapa en la posición en la que se va a realizar o está siendo realizado. |
| **Precondición:** | El usuario debe haber ingresado en la aplicación web. |
| **Flujo Principal:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario selecciona la opción de buscar eventos en el mapa. 2. El sistema muestra la Interfaz de Visualizar eventos donde se visualizarán todos los eventos cercanos al usuario mediante una representación de banderas. 3. El usuario seleccionara el evento que desee visualizar. 4. El sistema mostrara la descripción del evento seleccionado por el usuario. 5. El CU finaliza cuando el usuario visualiza correctamente los datos del evento seleccionado. | |
| **Post-condición:** | El usuario podrá visualizar los datos del evento seleccionado en el mapa. |
| **Flujo Alterno 1:** | No encontrar eventos |
| En caso en que la ubicación donde se encuentre el usuario no exista eventos, saldrá un mensaje que diga que no hay eventos en la ubicación del usuario. | |
| **Flujo Alterno 2:** | Cancelar |
| El usuario en todo momento podrá cancelar la acción y regresar a la pantalla inicial. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-03 |
| **Caso de Uso:** | Filtrar eventos por categoría |
| **Actor:** | Público interesado en ir a eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá ver determinados eventos diferenciados por categorías. |
| **Precondición:** | El usuario debe seleccionar el botón de filtro. |
| **Flujo Básico:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario le da click al botón de filtro. 2. El usuario podrá visualizar entre los diferentes filtros que se le ofrecen como que solo muestre eventos de discotecas, culturales, entre otros. 3. El usuario seleccionará el filtro que desee. 4. Se mostrará el mapa con los eventos que filtró el usuario. | |
| **Post-condición :** | Se mostrarán los eventos filtrados por el usuario. |
| **Flujo Alterno 1:** | No encontrar eventos |
| En caso de que el filtro del usuario no encuentre eventos de ese tipo, saldrá un mensaje que diga que no hay eventos de ese tipo actualmente. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-04 |
| **Caso de Uso:** | Visualizar concurrencia de los eventos |
| **Actor:** | Público interesado en ir a eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá conocer la cantidad de las personas que están en los eventos en tiempo real. |
| **Precondición:** | El usuario debe haber elegido algún evento de los que están disponibles y el evento debe estar activo. |
| **Flujo Principal:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario selecciona algún evento de los que están disponibles. 2. Se mostrará la información disponible del evento donde se encontrará el campo de “Personas en este evento”. | |
| **Post-condición:** | El usuario visualizó la cantidad de personas que se encuentran en el evento. |
| **Flujo Alterno 1:** | Regresar a la pantalla inicial |
| El usuario en todo momento podrá regresar a la pantalla inicial. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-05 |
| **Caso de Uso:** | Calificar al evento |
| **Actor:** | Público interesado en ir a eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá calificar el evento en el momento exacto en el que se encuentra en él o al haber terminado el evento con una calificación del 1 al 5 representado por caritas. |
| **Precondición:** | El usuario debe haber asistido al evento  El usuario debe haber seleccionado el evento al que asistió  El usuario debe darle click a la opción “Calificar evento”. |
| **Flujo Principal:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario selecciona la opción “Calificar evento”. 2. Se mostrará en la ventana 5 opciones de calificación representadas por caritas. 3. El usuario deberá seleccionar una de las 5 opciones. 4. La selección del usuario se guardará. 5. Regresará a la ventana donde se muestra la información del evento al que asistió. | |
| **Post-condición:** | Se guardó la calificación del usuario satisfactoriamente. |
| **Flujo Alterno 1:** | Cancelar la clasificación |
| Desde el paso 2, habrá una opción para poder cancelar la calificación, una vez seleccionada se regresará a la ventana donde se muestra la información del evento al que asistió. | |
| **Flujo Alterno 2:** | Calificar a evento que no asistió el usuario |
| Cuando un usuario trata de calificar un evento al que no asistió, al momento de seleccionar la opción de “Calificar evento” le saldrá un aviso que no ha asistido a ese evento aún. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-06 |
| **Caso de Uso:** | Confirmar asistencia al evento |
| **Actor:** | Público interesado en ir a eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá confirmar su asistencia al evento a través de su ubicación por GPS y será de forma automática. |
| **Precondición:** | El GPS del usuario debe estar encendido.  El usuario debe estar en el evento.  El evento no debe haber terminado. |
| **Flujo Básico:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario se encuentra en el evento. 2. El sistema automáticamente conocerá que el usuario se encuentra en el evento vía GPS. 3. Se enviarán los datos de confirmación de asistencia al evento y se registrarán. | |
| **Post-condición:** | Se registró la asistencia al evento del usuario. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-07 |
| **Caso de Uso:** | Publicar evento |
| **Actor:** | Público interesado en publicar eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá publicar sus eventos para poder darlos a conocer, pudiendo colocar la hora, el lugar, el precio o si es libre o no, capacidad de personas y foto promocional. |
| **Precondición:** | El usuario debe seleccionar la opción de “Publicar evento” en el menú. |
| **Flujo Principal:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario selecciona la opción “Publicar evento”. 2. Se mostrarán campos del evento que el usuario quiere crear, como nombre, tipo de evento, la hora, lugar, entre otros. 3. El usuario ingresará los campos que son obligatorios. 4. El usuario seleccionará la opción llamada “Publicar” para poder publicar el evento. 5. Se mostrará el evento publicado en el mapa. | |
| **Post-condición:** | Se publicó el evento del usuario satisfactoriamente. |
| **Flujo Alterno 1:** | Campos vacíos. |
| En el paso 3, si el usuario no ingresa todos lo campos que son obligatorios, entonces se mostrará un mensaje donde dice que se debe ingresar todos los campos para poder publicar evento. | |
| **Flujo Alterno 2:** | Fecha pasada del evento. |
| En el paso 3, si el usuario ingresa una fecha de evento la cual es una fecha pasada a la fecha actual del usuario, entonces el sistema mostrará un mensaje donde dice que se debe ingresar una fecha valida y no una pasada. | |
| **Flujo Alterno 3:** | Cancelar |
| En cualquier momento el usuario podrá cancelar la publicación del evento, el sistema no guarda ningún dato y el caso de uso finaliza. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-08 |
| **Caso de Uso:** | Administrar eventos publicados |
| **Actor:** | Público interesado en publicar eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá visualizar un historial de sus eventos publicados junto con estadísticas del evento tales como cantidad de personas que han asistido, tipo de perfil de personas que han asistido y un histograma por horas de mayor concurrencia de personas en el evento. |
| **Precondición:** | El evento debe haber finalizado.  El usuario debe seleccionar la opción “Administrar mis eventos”. |
| **Flujo Principal:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario seleccionó la opción “Administrar mis eventos”. 2. Se listará todos los eventos creados por el usuario. 3. El usuario seleccionará un evento deseado para su administración. 4. Se mostrará toda la información disponible de ese evento sobre la cantidad de personas que asistió, el tipo de perfil de personas que asistió, entre otros. | |
| **Post-condición:** | El usuario pudo visualizar toda la información del evento que seleccionó. |
| **Flujo Alterno 1:** | Regresar a la pantalla inicial |
| El usuario en todo momento podrá regresar a la pantalla inicial. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-09 |
| **Caso de Uso:** | Ver descripción del evento |
| **Actor:** | Público interesado en ir a eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá conocer la información del evento, de qué trata, el precio de la entrada o si es de libre acceso. |
| **Precondición:** | El Usuario ha seleccionado el evento deseado. |
| **Flujo Principal:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario selecciona el evento deseado. 2. Se listará toda la información que esté pública de ese evento para que el usuario la visualice, como de qué trata, el precio o si es de acceso libre. | |
| **Post-condición:** | El usuario pudo visualizar la información disponible del evento. |
| **Flujo Alterno 1:** | Regresar a la pantalla inicial |
| El usuario en todo momento podrá regresar a la pantalla inicial. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-10 |
| **Caso de Uso:** | Acceso rápido a visualizar eventos próximos |
| **Actor:** | Público interesado en ir a eventos |
| **Descripción:** | El usuario podrá visualizar los eventos del más próximo al menos próximo de manera rápida y de fácil acceso. |
| **Precondición:** | El Usuario selecciona el botón “Mostrar eventos próximos”. |
| **Flujo Principal:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario selecciona el botón “Mostrar eventos próximos”. 2. Se mostrarán en el mapa todos eventos más cercanos. | |
| **Post-condición:** | El usuario visualizará todos los eventos más cercanos a él. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID:** | CUS-11 |
| **Caso de Uso:** | Visualizar mi ubicación en tiempo real |
| **Actor:** | Público interesado en ir a eventos |
| **Descripción:** | En este caso de uso el usuario podrá ver su ubicación con el trayecto hasta el lugar del evento. |
| **Precondición:** | El Usuario ha seleccionado “Cómo llegar” del evento deseado. |
| **Flujo Principal:** | |
| 1. El CUS empieza cuando el usuario selecciona la opción “Cómo llegar” del evento deseado. 2. Se mostrará en el mapa la ubicación actual del usuario y un trayecto hacia el evento deseado | |
| **Post-condición:** | El usuario pudo visualizar el evento al que se dirigirá y la trayectoria que debe seguir para poder llegar a dicho evento. |
| **Flujo Alterno 1:** | Cancelar |
| El usuario en todo momento podrá cancelar la acción y regresar a la pantalla inicial. | |