

Actividad: Modelado de escenarios Casos de Uso.

Lenguaje Unificado de Modelado

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Israel Castillo

Alumno: Luis Ángel Gaytán Salazar

Fecha: 17 de agosto de 2023

Tabla de contenido

Introducción	3
Descripción	4
Desarrollo:.....	5
Definición de requisitos Funcionales.	5
Requisitos no Funcionales.	5
Caso de uso	6
Ficha de especificaciones.....	7
Conclusión	8

Introducción

Hoy en día podemos decir que UML provee grandes beneficios significativos para los ingenieros de software, ya que está compuesto por una notación muy específica y por las reglas semánticas relacionadas para la construcción de sistemas de software. El UML en sí mismo no prescribe ni aconseja cómo usar esta notación en el proceso de desarrollo o como parte de una metodología de diseño orientada a objetos.

El modelo de casos de uso describe la funcionalidad propuesta del nuevo sistema. Un Caso de Uso representa una unidad discreta de interacción entre un usuario (humano o máquina) y el sistema, el Caso de Uso es una unidad de trabajo significativo, por ejemplo, crear una solicitud y modificar una solicitud son todos Casos de Uso.

En esta actividad estaremos enfocándonos en distintos puntos de UML principalmente definiendo los requisitos funcionales y no funcionales, también estaremos realizando un Caso de Uso para representar los requisitos, y finalizando con la ficha de especificaciones.

Descripción

Para esta actividad nos indica realizar una serie de pasos para poder definir los Requisitos funcionales y no funcionales, realizar la Caso de Uso y también una ficha de especificaciones con la siguiente contextualización:

Se pretende desarrollar un sistema para el “Sorteo Vacaciones en familia” en la Institución Financiera “Creciendo BMD”, el cual tiene como requisito validar los siguientes puntos:

- El cliente será acreedor de un boleto participante, por cada \$500 pesos en transacciones participantes.
- Al cliente se le entregará el ticket de transacción, si la transacción cumple con el primer requisito (por cada \$500) se le otorgará un ticket de boleto participante y ticket ganador o perdedor según el caso, en caso de ser una transacción que no participa al cliente se le entregará el ticket de transacción.
- No participarán empleados.
- Cada 2000 boletos habrá un boleto ganador.
- Habrá 1000 boletos ganadores.
- Si el boleto resulta ganador deberá responder una pregunta de opción múltiple con 3 posibles respuestas.
- Cada respuesta errónea se habilitará hasta que se seleccione la respuesta correcta.
- Se validará que el sorteo esté activo o dentro del rango de fecha.

Con esta contextualización se realizará dichos puntos anteriormente mencionados para lograr dicha actividad.

Desarrollo:

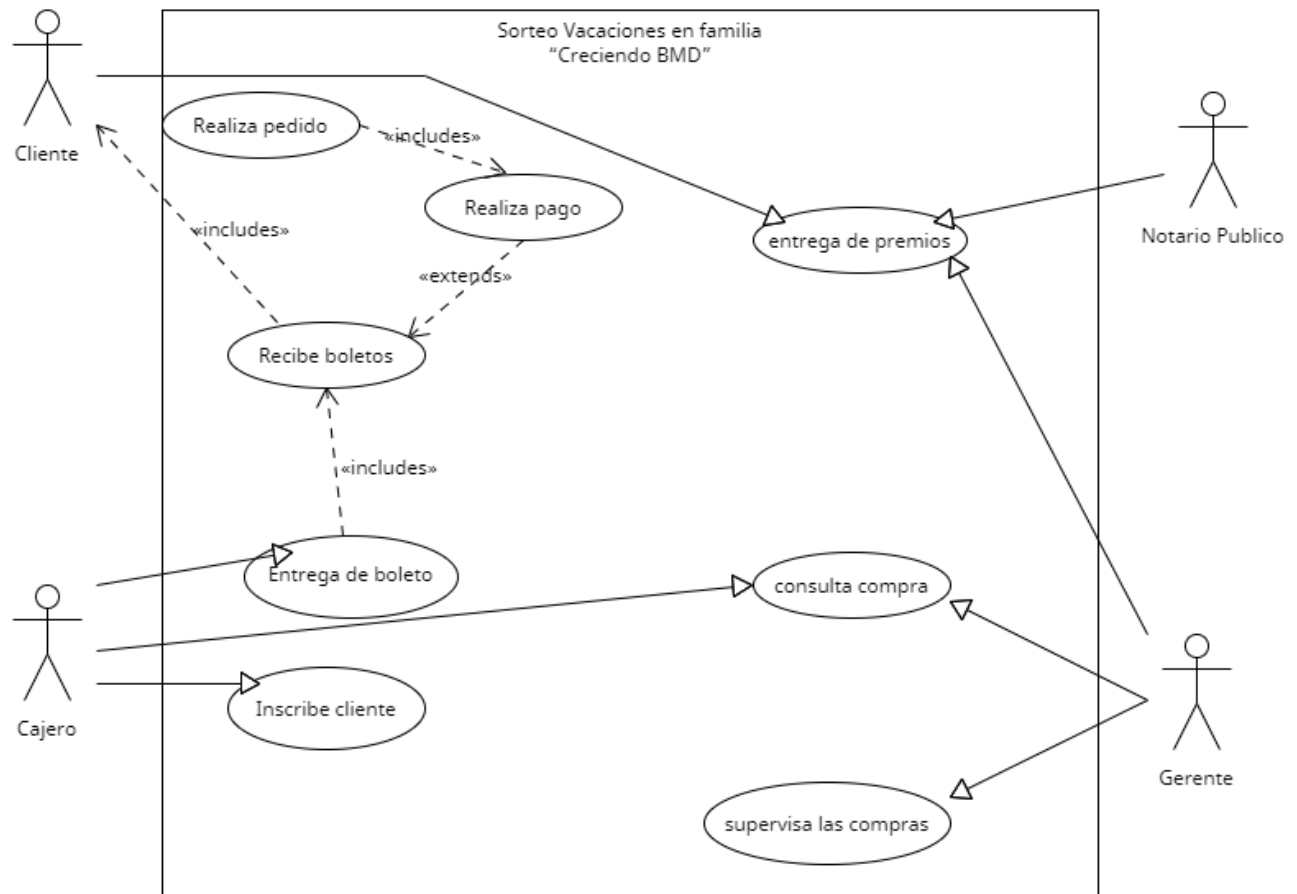
Definición de requisitos Funcionales.

- Al realizar un pago con transacciones será acreedor de un boleto para el sorteo
- Sorteo solo valido para Clientes para distinguir la fidelidad
- Recibirá un boleto por cada Transacción mayor a \$500
- Mayor oportunidad para ganar con más de 1000 boletos ganadores

Requisitos no Funcionales.

- Seguridad de los datos de cada cliente a participar
- Tiempo de respuesta para la entrega de los boletos
- Plazo corto de entrega al boleto ganador
- Disponibilidad las 24Hr
- Supervisado por notario publico

Caso de uso



Ficha de especificaciones.

Ficha de Especificaciones	
Nombre:	Sorteo Vacaciones en familia
Autor:	Luis Ángel Gaytán Salazar
Fecha:	17 – 08 - 2023
Descripción:	Proceso para participar en el sorteo de la institución financiera “Creciendo BMD”
Actores:	Clientes, Cajero, Notario Público, Gerente o Supervisor
Precondiciones	El cliente tiene que realizar una compra o transacción mayor a \$500
Flujo Normal	<ol style="list-style-type: none">1. Cliente realiza pedido.2. Recibe boleto participante y ticket de transacción o compra (cada cliente recibirá un boleto por cada \$500 en transacciones o compras).3. Cajero llena los datos de dicho cliente para ser acreedor de un boleto participante (dependiendo la transacción realizada o compra).4. Cliente llena los datos personales con el cajero o supervisor.5. Supervisor o gerente de tienda verifica la compra o transacción y el llenado de datos realizado para mejorar el contacto con el cliente (en caso de resultar ganador).6. Si resulta ganador tendrá que responder unas preguntas de opción múltiple para reclamar el premio.
Flujo Alternativo	En el paso 2, si el cliente no cumple con el mínimo de transacción o compra, no será acreedor de los boletos para dicho sorteo, en este caso solo se entregará el Ticket de transacción.
Post condiciones	<ol style="list-style-type: none">1. Para este sorteo será para mayores de edad.2. Contar con dicha cuenta en la financiera “Creciendo BMD”3. Cada respuesta errónea se habilitará hasta que se seleccione la respuesta correcta.4. Habrá 1000 boletos ganadores.5. No participarán empleados.6. Se validará que el sorteo esté activo o dentro del rango de fecha.

Conclusión

Hoy en día es muy importante recordar que los diagramas de clases representan información estática de sistema, pero en un sistema funcional, ya que los objetos interactúan entre sí con el tiempo, esto se puede representar mediante un diagrama de secuencias.

El objetivo de UML es ser capaz de describir el comportamiento de un sistema, subsistema u operación, particular mediante un diagrama de secuencia el cual muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada caso de uso, esto facilita como se distribuyen las tareas entre los componentes.

El lenguaje unificado de modelado es de gran ayuda y muy importante en la ingeniería, este nos ayuda a modelar sistemas complejos y es muy utilizado en distintos tipos de software. El UML cada vez es más implementado, ya que nos ayuda a obtener un mayor entendimiento sobre las funcionalidades del software tanto para el desarrollador y para el cliente.

<https://github.com/LuisGaytan17/ACT.-lenguaje-unificado-/upload>