

Sistema generador de documentos de casos de uso

Manual de Usuario

Trabajo Terminal II

TESSERACT

20 de noviembre de 2019

Escuela Superior de Cómputo, IPN

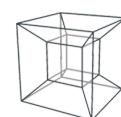
20 de noviembre de 2019



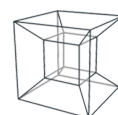
TESSERACT

Índice general

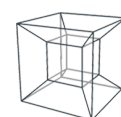
1. Ingreso al Sistema	1
1.0.1. Procedimiento	1
1.0.2. Errores Comunes	2
1.0.3. Características de los Campos de Entrada	3
2. Administrador	5
2.1. Menú: Administrador	5
2.2. Gestionar Colaboradores	6
2.2.1. Procedimiento	6
2.3. Registrar Colaborador	7
2.3.1. Procedimiento	7
2.4. Modificar Colaborador	8
2.4.1. Procedimiento	8
2.5. Eliminar Colaborador	9
2.5.1. Procedimiento	9
2.6. Gestionar Proyectos de Administrador	10
2.6.1. Procedimiento	10
2.7. Registrar Proyecto de Administrador	11
2.7.1. Procedimiento	11
2.8. Modificar Proyecto de Administrador	12
2.8.1. Procedimiento	12
2.9. Eliminar Proyecto de administrador	13
2.9.1. Procedimiento	13
3. Líder de Proyecto	15
3.1. Menú: Líder de Proyecto	15
3.2. Gestionar Proyectos de Colaborador	16
3.2.1. Procedimiento	16
3.3. Elegir Colaboradores	17
3.3.1. Procedimiento	17
3.4. Descargar Documento	18



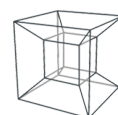
3.4.1. Procedimiento	18
3.5. Gestionar Módulos	19
3.5.1. Procedimiento	19
3.6. Registrar Módulo	20
3.6.1. Procedimiento	20
3.7. Modificar Módulo	21
3.7.1. Procedimiento	21
3.8. Eliminar Módulo	22
3.8.1. Procedimiento	22
3.9. Gestionar Términos de Glosario	23
3.9.1. Procedimiento	23
3.10. Registrar Término de Glosario	25
3.10.1. Procedimiento	25
3.11. Modificar Término de Glosario	26
3.11.1. Procedimiento	26
3.12. Eliminar Término de Glosario	27
3.12.1. Procedimiento	27
3.13. Consultar Término de Glosario	28
3.13.1. Procedimiento	28
3.14. Gestionar Mensajes	29
3.14.1. Procedimiento	29
3.15. Registrar Mensaje	30
3.15.1. Procedimiento	30
3.16. Modificar Mensaje	32
3.16.1. Procedimiento	32
3.17. Eliminar Mensaje	34
3.17.1. Procedimiento	34
3.18. Consultar Mensaje	35
3.18.1. Procedimiento	35
3.19. Gestionar Entidades	36
3.19.1. Procedimiento	36
3.20. Registrar Entidad	37
3.20.1. Procedimiento	37
3.21. Gestionar Atributos	38
3.21.1. Procedimiento	38
3.22. Registrar Atributo	39
3.22.1. Procedimiento	39
3.23. Modificar Atributo	42
3.23.1. Procedimiento	42
3.24. Eliminar Atributo	45
3.24.1. Procedimiento	45
3.25. Modificar Entidad	46
3.25.1. Procedimiento	46
3.26. Eliminar Entidad	47
3.26.1. Procedimiento	47
3.27. Consultar Entidad	48
3.27.1. Procedimiento	48



3.28. Gestionar Reglas de Negocio	49
3.28.1. Procedimiento	49
3.29. Registrar Regla de negocio	50
3.29.1. Procedimiento	50
3.30. Modificar Regla de Negocio	53
3.30.1. Procedimiento	53
3.31. Eliminar Regla de Negocio	56
3.31.1. Procedimiento	56
3.32. Consultar Regla de Negocio	57
3.32.1. Procedimiento	57
3.33. Gestionar Actores	58
3.33.1. Procedimiento	58
3.34. Registrar Actor	59
3.34.1. Procedimiento	59
3.35. Modificar Actor	60
3.35.1. Procedimiento	60
3.36. Eliminar Actor	61
3.36.1. Procedimiento	61
3.37. Consultar Actor	62
3.37.1. Procedimiento	62
3.38. Gestionar Pantallas	63
3.38.1. Procedimiento	63
3.39. Registrar Pantalla	64
3.39.1. Procedimiento	64
3.40. Gestionar Acciones	65
3.40.1. Procedimiento	65
3.41. Registrar Acción	66
3.41.1. Procedimiento	66
3.42. Modificar Acción	67
3.42.1. Procedimiento	67
3.43. Eliminar Acción	68
3.43.1. Procedimiento	68
3.44. Modificar Pantalla	69
3.44.1. Procedimiento	69
3.45. Eliminar Pantalla	70
3.45.1. Procedimiento	70
3.46. Consultar Pantalla	71
3.46.1. Procedimiento	71
3.47. Gestionar Casos de Uso	73
3.47.1. Procedimiento	73
3.48. Registrar Caso de Uso	74
3.48.1. Procedimiento	74
3.49. Modificar Caso de Uso	76
3.49.1. Procedimiento	76
3.50. Eliminar Caso de Uso	78
3.50.1. Procedimiento	78
3.51. Consultar Caso de Uso	79

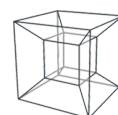


3.51.1. Procedimiento	79
3.52. Terminar Caso de uso	81
3.52.1. Procedimiento	81
3.53. Revisar Caso de uso	82
3.53.1. Procedimiento	82
3.54. Gestionar Trayectorias	84
3.54.1. Procedimiento	84
3.55. Registrar Trayectoria	85
3.55.1. Procedimiento	85
3.56. Gestionar Pasos	86
3.56.1. Procedimiento	86
3.57. Registrar Paso	87
3.57.1. Procedimiento	87
3.58. Modificar Paso	89
3.58.1. Procedimiento	89
3.59. Eliminar Paso	91
3.59.1. Procedimiento	91
3.60. Modificar Trayectoria	92
3.60.1. Procedimiento	92
3.61. Eliminar Trayectoria	93
3.61.1. Procedimiento	93
3.62. Gestionar Pre/Postcondiciones	94
3.62.1. Procedimiento	94
3.63. Registrar Pre/Postcondición	95
3.63.1. Procedimiento	95
3.64. Modificar Pre/Postcondición	96
3.64.1. Procedimiento	96
3.65. Eliminar Pre/Postcondición	97
3.65.1. Procedimiento	97
3.66. Gestionar Puntos de Extensión	98
3.66.1. Procedimiento	98
3.67. Registrar Punto de Extensión	100
3.67.1. Procedimiento	100
3.68. Modificar Punto de Extensión	101
3.68.1. Procedimiento	101
3.69. Eliminar Puntos de Extensión	102
3.69.1. Procedimiento	102

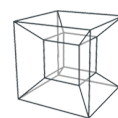


Índice de figuras

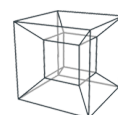
1.1. Inicio de Sesión	1
1.2. Gestionar Proyectos de Administrador	2
1.3. Gestionar Proyectos de Colaborador	2
2.1. Menú: Administrador	5
2.2. Gestionar Colaboradores	6
2.3. Registrar Colaborador	7
2.4. MSG: Colaborador Registrado	7
2.5. Modificar Colaborador	8
2.6. MSG: Colaborador Actualizado	8
2.7. MSG de Confirmación	9
2.8. MSG: Colaborador Eliminado	9
2.9. Gestionar Proyectos de Administrador	10
2.10. Registrar Proyecto de Administrador	11
2.11. MSG: Proyecto Registrado	12
2.12. Modificar Proyecto de Administrador	12
2.13. MSG: Proyecto modificado	13
2.14. MSG de Confirmación	13
2.15. MSG: Salón Eliminado	13
3.1. Menú: Líder de proyecto	15
3.2. Menú: Líder de proyecto completo	15
3.3. Gestionar Proyectos de Colaborador	16
3.4. Elegir Colaboradores	17
3.5. MSG: Colaboradores Asignados	18
3.6. Documento de casos de uso	18
3.7. Gestionar Módulos	19
3.8. Registrar Módulo	20
3.9. MSG: Módulo Registrado	20
3.10. Modificar Módulo	21
3.11. MSG: Módulo Actualizado	21



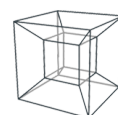
3.12. MSG de Confirmación	22
3.13. MSG: Módulo Eliminado	23
3.14. Gestionar Términos de Glosario	24
3.15. Registrar Término de Glosario	25
3.16. MSG: Término Registrado	25
3.17. Modificar Término de Glosario	26
3.18. MSG: Término Actualizado	26
3.19. MSG de Confirmación	27
3.20. MSG: Término Eliminado	27
3.21. Consultar Término de Glosario	28
3.22. Gestionar Mensajes	29
3.23. Registrar Mensaje	30
3.24. Registrar Mensaje: Parametrizado	31
3.25. MSG: Mensaje Registrado	31
3.26. Modificar Mensaje	32
3.27. Modificar Mensaje Parametrizado	33
3.28. MSG: Mensaje Actualizado	33
3.29. MSG de Confirmación	34
3.30. MSG: Mensaje Eliminado	34
3.31. Consultar Término de Glosario	35
3.32. Gestionar Entidades	36
3.33. Registrar Entidad	37
3.34. MSG: Entidad Registrada	37
3.35. Gestionar Atributos	38
3.36. Registrar Atributo	39
3.37. Registrar Atributo: Archivo	40
3.38. Registrar Atributo: Booleano	40
3.39. Registrar Atributo: Cadena	41
3.40. Registrar Atributo: Otro	41
3.41. MSG: Atributo Registrado	42
3.42. Modificar Atributo	42
3.43. Modificar Atributo: Archivo	43
3.44. Modificar Atributo: Fecha	43
3.45. Modificar Atributo: Entero	44
3.46. Modificar Atributo: Otro	44
3.47. MSG: Atributo Actualizado	45
3.48. MSG de Confirmación	45
3.49. MSG: Atributo Eliminado	45
3.50. Modificar Entidad	46
3.51. MSG: Entidad Actualizada	46
3.52. MSG de Confirmación	47
3.53. MSG: Entidad Eliminada	47
3.54. Consultar Entidad	48
3.55. Gestionar Reglas de Negocio	49
3.56. Registrar Regla de Negocio	50
3.57. Registrar Regla de negocio: Comparación de Atributos	51
3.58. Registrar Regla de negocio: Unicidad de parámetros	51



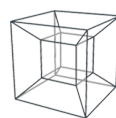
3.59. Registrar Regla de negocio: Formato Correcto	52
3.60. MSG: Regla de Negocio Registrada	52
3.61. Modificar Regla de Negocio	53
3.62. Modificar Regla de negocio: Comparación de Atributos	54
3.63. Modificar Regla de negocio: Unicidad de parámetros	54
3.64. Modificar Regla de negocio: Formato Correcto	55
3.65. MSG: Regla de Negocio Actualizada	55
3.66. MSG de Confirmación	56
3.67. MSG: Regla de Negocio Eliminada	56
3.68. Consultar Regla de Negocio	57
3.69. Gestionar Actores	58
3.70. Registrar Actor	59
3.71. MSG: Actor Registrado	59
3.72. Modificar Actor	60
3.73. MSG: Actor Actualizado	60
3.74. MSG de Confirmación	61
3.75. MSG: Actor Eliminado	61
3.76. Consultar Actor	62
3.77. Gestionar Pantallas	63
3.78. Registrar Pantalla	64
3.79. MSG: Pantalla Registrada	64
3.80. Gestionar Acciones	65
3.81. Registrar Acción	66
3.82. MSG: Acción Registrada	66
3.83. Modificar Acción	67
3.84. MSG: Acción Actualizada	67
3.85. MSG de Confirmación	68
3.86. MSG: Acción Eliminada	68
3.87. Modificar Pantalla	69
3.88. MSG: Pantalla Actualizada	70
3.89. MSG de Confirmación	70
3.90. MSG: Pantalla Eliminada	71
3.91. Consultar Pantalla	71
3.92. Consultar Pantalla	72
3.93. Gestionar Casos de Uso	73
3.94. Registrar Caso de Uso	74
3.95. Registrar Caso de Uso	75
3.96. MSG: Caso de Uso Registrado	75
3.97. Modificar Caso de Uso	76
3.98. Modificar Caso de Uso	76
3.99. MSG: Caso de Uso Actualizado	77
3.100MSG de Confirmación	78
3.101MSG: Caso de Uso Eliminado	78
3.102Consultar Caso de Uso	80
3.103MSG de Confirmación	81
3.104MSG: Caso de Uso Terminado	81
3.105Revisar Caso de Uso	83



3.106MSG: Caso de Uso Revisado	84
3.107Gestionar Trayectorias	84
3.108Registrar Trayectoria	85
3.109MSG: Trayectoria Registrada	85
3.110Gestionar Pasos	86
3.111Registrar Paso	87
3.112MSG: Paso Registrado	88
3.113Modificar Paso	89
3.114MSG: Paso Actualizado	90
3.115MSG de Confirmación	91
3.116MSG: Paso Eliminado	91
3.117Modificar Trayectoria	92
3.118MSG: Trayectoria Actualizada	92
3.119MSG de Confirmación	93
3.120MSG: Trayectoria Eliminada	93
3.121Gestionar Pre/Postcondiciones	94
3.122Registrar Pre/Postcondición	95
3.123MSG: Pre/Postcondición Registrada	96
3.124Modificar Pre/Postcondición	96
3.125MSG: Condición Actualizada	97
3.126MSG de Confirmación	97
3.127MSG: Precondición Eliminada	98
3.128Gestionar Puntos de Extensión	98
3.129Registrar Punto de Extensión	100
3.130MSG: Punto de Extensión Registrado	100
3.131Modificar Punto de Extensión	101
3.132MSG: Punto de Extensión Actualizado	101
3.133MSG de Confirmación	102
3.134MSG: Punto de extensión Eliminado	102



Índice de tablas





CAPÍTULO 1

Ingreso al Sistema

En el presente capítulo se describe el procedimiento general para ingresar al TESSERACT, para lo cual deberá tener a la mano su **Usuario** y **Contraseña**, así como la dirección electrónica actual de TESSERACT.

1.0.1. Procedimiento

1. Ingrese a la dirección electrónica de TESSERACT desde su navegador.
2. Se mostrará la pantalla 1.1.

Iniciar sesión

Los campos marcados con * son obligatorios.

Iniciar sesión

*Correo electrónico:

*Contraseña:

Aceptar

Figura 1.1: Inicio de Sesión

3. Ingrese su **Usuario** y **Contraseña**
4. Presione el botón  .




5. Se mostrará la pantalla 1.2 o 1.3 dependiendo del rol con el ingresó al sistema.

Gestionar Proyectos

Mostrar registros

Buscar:

Proyecto	Líder	Acciones
A AAA	Esteban Martinez Ibañez	 
ELD-P Escuela Libre de Derecho Posgrado	Esteban Martinez Ibañez	 
PMA PRISMA	Natalia Hernández Sánchez	 
PTT Prueba TT	Esteban Martinez Ibañez	 
QA PRUEBA	Esteban Martinez Ibañez	 
SPR Sprach	Erramani Velasco Rosete	 

Mostrando de 1 hasta 6 de un total de 6 registros.

Anterior  Siguiente

Figura 1.2: Gestionar Proyectos de Administrador

Gestionar Proyectos

Mostrar registros

Buscar:

Proyecto	Líder	Acciones
A - AAA	Esteban Martinez Ibañez	 
ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado	Esteban Martinez Ibañez	 
PTT - Prueba TT	Esteban Martinez Ibañez	 
QA - PRUEBA	Esteban Martinez Ibañez	 

Mostrando de 1 hasta 4 de un total de 4 registros.

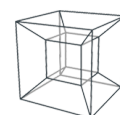
Anterior  Siguiente

Figura 1.3: Gestionar Proyectos de Colaborador

PENDIENTE

1.0.2. Errores Comunes

Error	Posibles Soluciones
El sistema muestra un mensaje que indica que un campo obligatorios estan siendo omitido.	Verifique que haya ingresado información en cada uno de los campos marcados con un *



Error	Posibles Soluciones
El sistema muestra un mensaje que indica que la información ingresada en un campo no tiene el formato correcto.	Verifique que haya ingresado la información en cada uno de los campos marcados con un *.
El sistema muestra un mensaje que indica que alguno o todos los campos obligatorios están siendo omitidos.	Verifique que haya ingresado información en cada uno de los campos marcados con un *.

1.0.3. Características de los Campos de Entrada

Campo	Formato	Longitud/Tamaño	Ejemplo
Usuario	Letras	máximo 50 caracteres	administrador
Contraseña	Letras	máximo 50 caracteres	+d4v1d





2.1. Menú: Administrador

Una vez que ha iniciado sesión de forma exitosa con el rol correspondiente al **Administrador**, podrá observar en la parte superior un menú con las opciones de **Colaboradores** y **Proyectos** como se muestra en la imagen 2.1

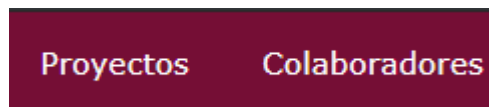


Figura 2.1: Menú: Administrador

En caso de que seleccione la opción de **"Colaboradores"** aparecerá la pantalla 2.2 y para la opción de **"Proyectos"** aparecerá la pantalla 2.9.



2.2. Gestionar Colaboradores

Esta funcionalidad le permitirá consultar los colaboradores que se encuentran registrados en el sistema los cuales podrán participar dentro de los proyectos que se vayan creando dentro del TESSERACT.

2.2.1. Procedimiento

1. Seleccione la opción **Colaboradores** del menú 2.1.
2. Se mostrará la pantalla 2.2 "Gestionar Colaboradores".

Gestionar Proyectos

Mostrar registros

Buscar:

Proyecto	Líder	Acciones
A AAA	Esteban Martínez Ibañez	 
ELD-P Escuela Libre de Derecho Posgrado	Esteban Martínez Ibañez	 
PMA PRISMA	Natalia Hernández Sánchez	 
PTT Prueba TT	Esteban Martínez Ibañez	 
QA PRUEBA	Esteban Martínez Ibañez	 
SPR Sprach	Erramani Velasco Rosete	 

Mostrando de 1 hasta 6 de un total de 6 registros.

Anterior Siguiente

Figura 2.2: Gestionar Colaboradores

3. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (**Registrar**) dé clic en el botón .

Para (**Modificar**) dé clic en el icono  de algún colaborador ya registrado.


Para (**Eliminar**) dé clic en el icono  de algún colaborador ya registrado.



2.3. Registrar Colaborador

Esta funcionalidad le permitirá registrar un colaborador que podrá participar dentro de un proyecto ya sea como analista o como líder.

2.3.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 2.2 "Gestionar Colaboradores".
2. Se mostrará la pantalla 2.3 "Registrar Colaborador".

Registrar Colaborador

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Persona

*CURP:

*Nombre:

*Primer apellido:


Segundo apellido:

*Correo electrónico:

*Contraseña:

Figura 2.3: Registrar Colaborador

3. Ingrese la CURP, nombre y apellidos del colaborador. Posteriormente ingrese el correo electrónico y la contraseña las cuales servirán como credenciales para ingresar a TESSERACT.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 2.4 en la pantalla 2.3 "Gestionar Colaboradores".


 El Colaborador ha sido registrado exitosamente.


Figura 2.4: MSG: Colaborador Registrado



2.4. Modificar Colaborador

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un colaborador previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

2.4.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 2.2 "Gestionar Colaboradores".
2. Se mostrará la pantalla 2.5 "Modificar Colaborador".

Modificar Colaborador

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Persona

CURP: MAIE960516HMCBS00

*Nombre:

*Primer apellido:

Segundo apellido:

*Correo electrónico:

*Contraseña:

Figura 2.5: Modificar Colaborador

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 2.6 en la pantalla 2.2 "Gestionar Colaboradores".


 El Colaborador ha sido modificado exitosamente.


Figura 2.6: MSG: Colaborador Actualizado



2.5. Eliminar Colaborador

Esta funcionalidad le permitirá eliminar un colaborador innecesario o incorrecto. Para eliminar un colaborador es necesario que no se encuentre asignado a ningún proyecto ya sea como líder o analista.

2.5.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 2.2 "Gestionar Colaboradores".
2. Se mostrará el mensaje 2.7 sobre la pantalla 2.2 "Gestionar Colaboradores".

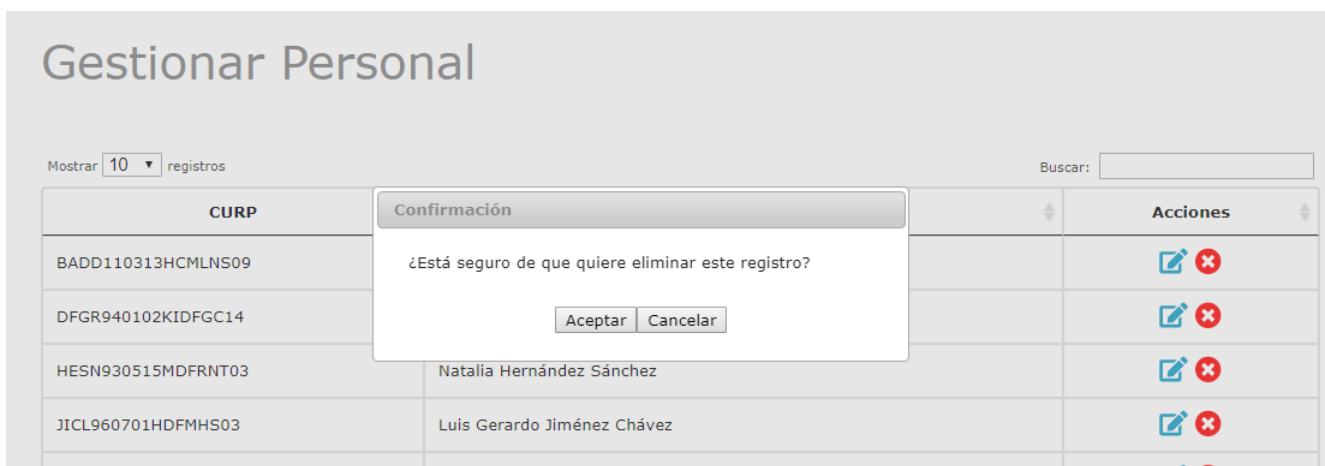


Figura 2.7: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 2.8 en la pantalla 2.2 "Gestionar Colaboradores".


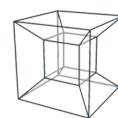
 El Colaborador ha sido eliminado exitosamente.

Figura 2.8: MSG: Colaborador Eliminado



2.6. Gestionar Proyectos de Administrador

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los proyectos que han sido previamente registrados en el sistema, como lo son visualizar el listado de los proyectos, registrar un nuevo proyecto, modificar uno existente o eliminarlo.

2.6.1. Procedimiento

1. Seleccione la opción **Proyectos** del menú 2.1.
2. Se mostrará la pantalla 2.9 "Gestionar Proyectos de Administrador".

Gestionar Proyectos de Administrador

Mostrar registros Buscar:

Proyecto	Líder	Acciones
A AAA	Esteban Martínez Ibañez	 
ELD-P Escuela Libre de Derecho Posgrado	Esteban Martínez Ibañez	 
PMA PRISMA	Natalia Hernández Sánchez	 
PTT Prueba TT	Esteban Martínez Ibañez	 
QA PRUEBA	Esteban Martínez Ibañez	 
SPR Sprach	Erramani Velasco Rosete	 

Mostrando de 1 hasta 6 de un total de 6 registros. Anterior **1** Siguiente

Figura 2.9: Gestionar Proyectos de Administrador

3. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (**Registrar**) dé clic en el botón .

Para (**Modificar**) dé clic en el icono  de algún proyecto ya registrado.


Para (**Eliminar**) dé clic en el icono  de algún proyecto ya registrado.



2.7. Registrar Proyecto de Administrador

Esta funcionalidad le permitirá registrar la información general de un proyecto en el sistema, dichos datos se guardan con el objetivo de conocer las propiedades referentes a cada proyecto,

2.7.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 2.9 "Gestionar Proyectos de Administrador".
2. Se mostrará la pantalla 2.10 "Registrar Proyecto".

Registrar Proyecto

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Proyecto

*Clave:

*Nombre:

Fecha de inicio:

Fecha de término:

*Fecha de inicio programada:

*Fecha de término programada:

*Líder del Proyecto:

*Descripción:

*Contraparte:

Presupuesto:

*Estado:




 

Figura 2.10: Registrar Proyecto de Administrador

3. Ingrese los datos correspondientes a la información de un proyecto como su clave, nombre, las fechas de inicio y término del mismo. También es necesario que se asigne un líder de proyecto, una descripción, la contraparte que solicita el proyecto y que estado se le asignará al proyecto. Si lo desea puede ingresar el presupuesto con el que se cuenta para iniciar el proyecto.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 2.11 en la pantalla 2.9 "Gestionar Proyectos de Administrador".





 El Proyecto ha sido registrado exitosamente.

Figura 2.11: MSG: Proyecto Registrado

2.8. Modificar Proyecto de Administrador

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un proyecto previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

2.8.1. Procedimiento

1. Seleccione el icono  de algún registro existente de la pantalla 2.9 "Gestionar Proyectos de Administrador".
2. Se mostrará la pantalla 2.12 "Modificar Proyecto de Administrador".

Modificar Proyecto

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Proyecto

*Clave:

*Nombre:

Fecha de inicio:

Fecha de término:

*Fecha de inicio programada:

*Fecha de término programada:

*Líder del Proyecto:

*Descripción:

*Contraparte:

Presupuesto:

*Estado:

Figura 2.12: Modificar Proyecto de Administrador

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 2.13 en la pantalla 2.9 "Gestionar Proyectos de Administrador".





 El Proyecto ha sido modificado exitosamente.

Figura 2.13: MSG: Proyecto modificado

2.9. Eliminar Proyecto de administrador











Esta funcionalidad le permitirá eliminar un proyecto que no se completo o se canceló. Para eliminar un proyecto es necesario que no tenga casos de uso asociados.

2.9.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 2.9 "Gestionar Proyectos de Administrador".
2. Se mostrará el mensaje 2.14 sobre la pantalla 2.9 "Gestionar Proyectos de Administrador".

Gestionar Proyectos de Administrador

Mostrar registros Buscar:

Proyecto	Líder	Acciones
A AAA	Esteban Martínez Ibañez	 
ELD Escuela Libre de Derecho Posgrado		 
PMA PRISMA		 
PTT Prueba TT		 
QA PRUEBA	Esteban Martínez Ibañez	 

Confirmación

¿Está seguro de que quiere eliminar este registro?

Figura 2.14: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 2.15 en la pantalla 2.9 "Gestionar Proyectos de Administrador".


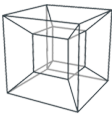
 El Proyecto ha sido eliminado exitosamente.

Figura 2.15: MSG: Salón Eliminado





3.1. Menú: Líder de Proyecto

Una vez que ha iniciado sesión de forma exitosa con el rol correspondiente al **Líder del proyecto**, podrá observar en la parte superior un menú con las opciones de **Proyectos** como se muestra en la imagen 3.1

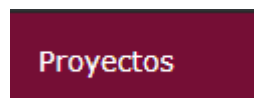


Figura 3.1: Menú: Líder de proyecto

En primera instancia aparecerá la pantalla 3.3 "Gestionar Proyectos de Colaborador" una vez que ingrese a un proyecto presionando el icono ➡ en la parte superior de la pantalla aparecerá el menú con las opciones de **Módulos**, **Glosario**, **Mensajes**, **Entidades**, **Reglas de negocio** y **Actores** como se muestra en la imagen 3.2.

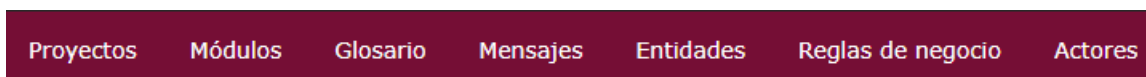


Figura 3.2: Menú: Líder de proyecto completo

Seleccione la opción que desea gestionar:

Para gestionar los (**Módulos**) del proyecto dé clic en la opción **Módulos**.

Para gestionar los (**Términos de glosario**) del proyecto dé clic en la opción **Glosario**.

Para gestionar los (**Mensajes**) del proyecto dé clic en la opción **Mensajes**.

Para gestionar las (**Entidades**) del proyecto dé clic en la opción **Entidades**.

Para gestionar las (**Reglas de negocio**) del proyecto dé clic en la opción **Reglas de negocio**.

Para gestionar los (**Actores**) del proyecto dé clic en la opción **Actores**.



3.2. Gestionar Proyectos de Colaborador

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los proyectos que han sido previamente registrados en el sistema de parte de líder de proyecto como lo es asignar colaboradores y gestionar los elementos que componen a un caso de uso..

3.2.1. Procedimiento

1. Seleccione la opción **Proyectos** del menú 3.1.
2. Se mostrará la pantalla 3.3 "Gestionar Proyectos de Colaborador".

Gestionar Proyectos

Mostrar **10** registros

Buscar:

Proyecto	Líder	Acciones
A - AAA	Esteban Martinez Ibañez	
ELD - Escuela Libre de Derecho Posgrado	Esteban Martinez Ibañez	
PTT - Prueba TT	Esteban Martinez Ibañez	
QA - PRUEBA	Esteban Martinez Ibañez	

Mostrando de 1 hasta 4 de un total de 4 registros.

Anterior **1** Siguiente

Figura 3.3: Gestionar Proyectos de Colaborador

3. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (**Elegir Colaboradores**) dé clic en el botón .


Para (**Descargar Documento**) dé clic en el icono  o  de algún proyecto ya registrado con elementos dentro del mismo.



3.3. Elegir Colaboradores

Esta funcionalidad le permitirá asignar a los Colaboradores con los que trabajará en conjunto durante la creación de los elementos de un caso de uso. Cada persona que sea asignada tendrá permisos especiales cuando ingrese al proyecto asignado.

3.3.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún proyecto existente de la pantalla 3.3 "Gestionar Proyectos de Colaborador".
2. Se mostrará la pantalla 3.4

Proyecto: ELD - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Elegir Colaboradores

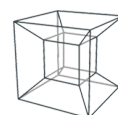
Mostrar registros Buscar:

Elegir ▲	CURP	Colaborador
<input type="checkbox"/>	DFGR940102KIDFGC14	Ldqew bOEL fJiXIX
<input checked="" type="checkbox"/>	HESN930515MDFRNT03	Natalia Hernández Sánchez
<input checked="" type="checkbox"/>	JICL960701HDFMHS03	Luis Gerardo Jiménez Chávez
<input checked="" type="checkbox"/>	MAPE940927HVZLSR07	Enya Martínez Paredes
<input checked="" type="checkbox"/>	NMJG910101HDFLRR07	AWJ myVtLYo w
<input type="checkbox"/>	RACS930702HMCMMR05	Sergio Ramírez Camacho
<input type="checkbox"/>	SJKI940902JKSDRS12	Gerardo Solís Garrido
<input type="checkbox"/>	VERE940927HVZLSR07	Erramani Velasco Rosete

Mostrando de 1 hasta 8 de un total de 8 registros. Anterior Siguiente

Figura 3.4: Elegir Colaboradores

3. Seleccione el colaborador marcando o desmarcando las casillas de cada registro.
4. Oprime el botón
5. Se mostrará el mensaje 3.5 en la pantalla 3.3 "Gestionar Proyectos de Colaborador"






 Los Colaboradores ha sido registrados exitosamente.

Figura 3.5: MSG: Colaboradores Asignados

3.4. Descargar Documento

Esta funcionalidad le permitirá crear un documento a partir de todos los elementos registrados dentro de un proyecto.

3.4.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  o  de algún proyecto existente de la pantalla 3.3 "Gestionar Proyectos de Colaborador".
2. Abre el documento para comprobar la información. Documento de ejemplo creado a partir de TESSERACT:


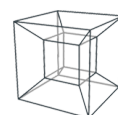
 Los Colaboradores ha sido registrados exitosamente.

Figura 3.6: Documento de casos de uso



3.5. Gestionar Módulos

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los módulos y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.

3.5.1. Procedimiento

1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Se mostrará la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".

Gestionar Módulos

Mostrar registros Buscar:

Módulo	Acciones
AD Admisión	  
EA Estructuración Académica	  
EPE Ejecución de Periodo Escolar	  
GA Gestión Académica	  
INRI Inscripción Reinscripción	  
PGPA Programas academicosOP	  
PS Pago de Servicios	  
SE Servicios a Estudiantes	  
T Titulación	  

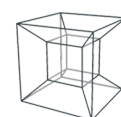
Figura 3.7: Gestionar Módulos

3. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (Registrar) dé clic en el botón .

Para (Modificar) dé clic en el icono  de algún módulo ya registrado.


Para (Eliminar) dé clic en el icono  de algún módulo ya registrado.



3.6. Registrar Módulo

Esta funcionalidad le permitirá registrar un módulo dentro del proyecto que se esta operando, una vez registrado podrá empezar a gestionar los casos de uso, así como todas las acciones que le competen dentro del proyecto.

3.6.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".
2. Se mostrará la pantalla 3.8 "Registrar Módulo".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Registrar Módulo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Módulo

*Clave:

*Nombre:

*Descripción:



 

Figura 3.8: Registrar Módulo

3. Ingrese la clave con el cual se identificará el módulo, un nombre y una pequeña descripción del mismo indicando que parte de la funcionalidad del sistema se esta tratando dentro del módulo.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.9 en la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".


 El Módulo ha sido registrado exitosamente.


Figura 3.9: MSG: Módulo Registrado



3.7. Modificar Módulo

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un módulo previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.7.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".
2. Se mostrará la pantalla 3.10 "Modificar Módulo".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Modificar Módulo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Módulo

*Clave: AD
 *Nombre:
 *Descripción:

Permite el registro como aspirantes a un programa académico de posgrado ofertado. Al término de este proceso, los aspirantes admitidos podrán participar en el proceso de inscripción.

Figura 3.10: Modificar Módulo

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.11 en la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".


 El Módulo ha sido modificado exitosamente.

Figura 3.11: MSG: Módulo Actualizado



3.8. Eliminar Módulo

Esta funcionalidad le permitirá eliminar un módulo innecesario o incorrecto. Para eliminar un módulo es necesario que no tenga pantallas o casos de uso asociados a el.

3.8.1. Procedimiento



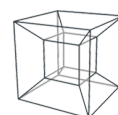
1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".
2. Se mostrará el mensaje 3.12 sobre la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".



Figura 3.12: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.13 (Pendiente) en la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".



Gestionar Módulos

Mostrar **10** registros Buscar:

Módulo	Acciones
AD Admisión	  
EA Estructuración Académica	  
EPE Ejecución de Periodo Escolar	  
GA Gestión Académica	  
INRI Inscripción Reinscripción	  
PGPA Programas academicosOP	  
PS Pago de Servicios	  

Confirmación

¿Está seguro de que quiere eliminar este registro?

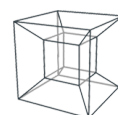
Figura 3.13: MSG: Módulo Eliminado

3.9. Gestionar Términos de Glosario

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los términos de glosario y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.

3.9.1. Procedimiento





1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Seleccione la opción **Glosario** del menú 3.2.
3. Se mostrará la pantalla 3.14 "Gestionar Términos de Glosario".



Gestionar Términos del Glosario

Mostrar registros

Buscar:

Término	Acciones
Ciclo Escolar	  
Salón	  

Mostrando de 1 hasta 2 de un total de 2 registros.


Anterior  Siguiente

Figura 3.14: Gestionar Términos de Glosario

4. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (Registrar) dé clic en el botón .

Para (Modificar) dé clic en el icono  de algún término ya registrado.

Para (Eliminar) dé clic en el icono  de algún término ya registrado.

Para (Consultar) dé clic en el icono  de algún término ya registrado.



3.10. Registrar Término de Glosario

Esta funcionalidad le permitirá registrar un término de glosario dentro del proyecto que se esta operando.

3.10.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.14 "Gestionar Términos de Glosario".
2. Se mostrará la pantalla 3.15 "Registrar Término de Glosario".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Registrar Término del Glosario

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Término

*Nombre:

*Descripción:



 

Figura 3.15: Registrar Término de Glosario

3. Ingrese el nombre y una pequeña descripción del término de glosario explicando el significado del mismo.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.16 en la pantalla 3.14 "Gestionar Términos de Glosario".


 El Término ha sido registrado exitosamente.


Figura 3.16: MSG: Término Registrado



3.11. Modificar Término de Glosario

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un término de glosario previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.11.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.14 "Gestionar Términos de Glosario".
2. Se mostrará la pantalla 3.17 "Modificar Términos de Glosario".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Modificar Término del Glosario

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Término

*Nombre:

*Descripción:

Figura 3.17: Modificar Término de Glosario

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.18 en la pantalla 3.14 "Gestionar Términos de Glosario".


 El Término ha sido registrado exitosamente.


Figura 3.18: MSG: Término Actualizado



3.12. Eliminar Término de Glosario

Esta funcionalidad le permitirá eliminar un término innecesario o incorrecto. Para eliminar un término es necesario que no se encuentre asociado a casos de uso.

3.12.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.14 "Gestionar Términos de Glosario".
2. Se mostrará el mensaje 3.19 sobre la pantalla 3.14 "Gestionar Términos de Glosario".

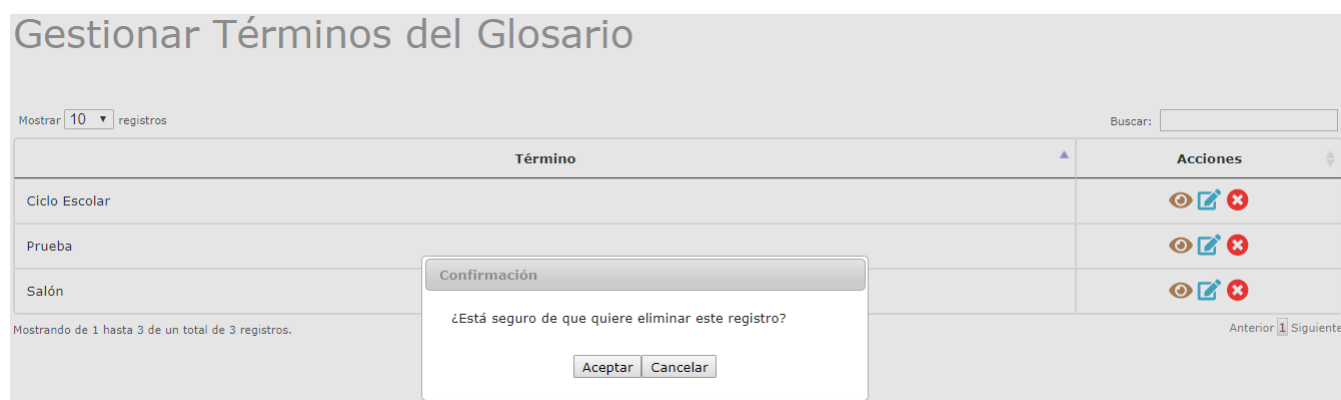


Figura 3.19: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.20 en la pantalla 3.14 "Gestionar Términos de Glosario".

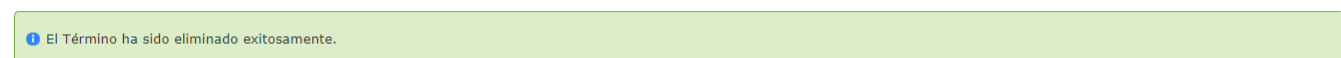
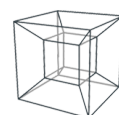



Figura 3.20: MSG: Término Eliminado



3.13. Consultar Término de Glosario

Esta funcionalidad le permitirá consultar la información asociada a un término de glosario.

3.13.1. Procedimiento

1. Oprima el icono  de un registro existente de la pantalla 3.14 "Gestionar Términos de Glosario".
2. Se mostrará la pantalla 3.21 "Consultar Término de Glosario".

Consultar Término del Glosario

Ciclo Escolar

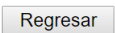


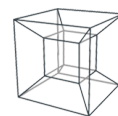
Ciclo Escolar

Periodo en el cual se impartirán los planes de estudio

Regresar

Figura 3.21: Consultar Término de Glosario

3. Consulte la información registrada.
4. Oprima el botón .



3.14. Gestionar Mensajes

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los mensajes y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.

3.14.1. Procedimiento





1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Seleccione la opción **Mensajes** del menú 3.2.
3. Se mostrará la pantalla 3.22 "Gestionar Mensajes".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Gestionar Mensajes

Mostrar registros

Buscar:

Mensaje	Acciones
MSG Acción no permitida	  
MSG Confirmar acción sin cambios posteriores	  
MSG Confirmar acción singular	  
MSG Duración de horario no válido	  
MSG Ejemplo	  
MSG Elementos mínimos necesarios	  
MSG Eliminar Elemento	  
MSG Fecha no permitida	  
MSG Fechas de periodo no válidas	  
MSG Hora no permitida	  

Mostrando de 1 hasta 10 de un total de 16 registros.

Anterior 2 Siguiente

Figura 3.22: Gestionar Mensajes

4. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (**Registrar**) dé clic en el botón .

Para (**Modificar**) dé clic en el icono  de algún mensaje ya registrado.

Para (**Eliminar**) dé clic en el icono  de algún mensaje ya registrado.

Para (**Consultar**) dé clic en el icono  de algún mensaje ya registrado.



3.15. Registrar Mensaje

Esta funcionalidad le permitirá registrar un término de glosario dentro del proyecto que se esta operando.

3.15.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.22 "Gestionar Mensajes".
2. Se mostrará la pantalla 3.23 "Registrar Mensaje".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Registrar Mensaje

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Mensaje

Clave: MSG

*Nombre:

*Descripción:

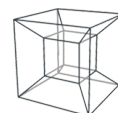
Para utilizar un parámetro escriba el token PARAM- más el nombre del parámetro.

*Redacción:

Aceptar Cancelar

Figura 3.23: Registrar Mensaje

3. Ingrese el nombre, una pequeña descripción del mensaje y por último la redacción del mismo. Si es necesario podrá crear un mensaje con parámetros deberá ingresar el token "PARAM" e ingresar la descripción del mismo. Así como se muestra en la imagen 3.24.



Registrar Mensaje

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Mensaje

Clave: MSG

*Nombre:

*Descripción:

Para utilizar un parámetro escriba el token PARAM- más el nombre del parámetro.

*Redacción:

Parámetros del Mensaje


Ingrese la descripción de los parámetros.

*Nuevo:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.24: Registrar Mensaje: Parametrizado

4. Oprima el botón .

5. Se mostrará el mensaje 3.25 en la pantalla 3.22 "Gestionar Mensajes".


 El Mensaje ha sido registrado exitosamente.


Figura 3.25: MSG: Mensaje Registrado



3.16. Modificar Mensaje

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un mensaje previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.16.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.22 "Gestionar Mensajes".
2. Se mostrará la pantalla 3.26 "Modificar Mensaje".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Modificar Mensaje

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Mensaje

Clave: MSG

*Nombre:

Horario de entrevista fuera del horario de

*Descripción:

Notifica al actor que el horario de entrevista que trata de registrar se encuentra fuera del horario de atención de la Escuela Libre de Derecho.

Para utilizar un parámetro escriba el token PARAM- más el nombre del parámetro.

*Redacción:

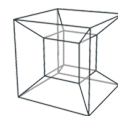
\$El horario de atención de la Escuela Libre de Derecho va de 6:00 hrs a 21:00 hrs.

Aceptar

Cancelar

Figura 3.26: Modificar Mensaje

3. Si el mensaje tiene parámetros se mostrará la pantalla de la siguiente manera.



Modificar Mensaje

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Mensaje

Clave: MSG

*Nombre:

Hora no permitida

*Descripción:

Notifica al actor que el rango de horas ingresado no es válido.

Para utilizar un parámetro escriba el token PARAM- más el nombre del parámetro.


*Redacción:

\$La hora de inicio debe ser menor a la hora de término.

Aceptar

Cancelar

Figura 3.27: Modificar Mensaje Parametrizado

- Modifique los datos solicitados por la pantalla.
- Oprima el botón .
- Se mostrará el mensaje 3.28 en la pantalla 3.22 "Gestionar Mensajes".


 El Mensaje ha sido modificado exitosamente.


Figura 3.28: MSG: Mensaje Actualizado



3.17. Eliminar Mensaje

Esta funcionalidad le permitirá eliminar un mensaje innecesario o incorrecto. Para eliminar un mensaje es necesario que no se encuentre asociado a casos de uso.

3.17.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.22 "Gestionar Mensajes".
2. Se mostrará el mensaje 3.29 sobre la pantalla 3.22 "Gestionar Mensajes".

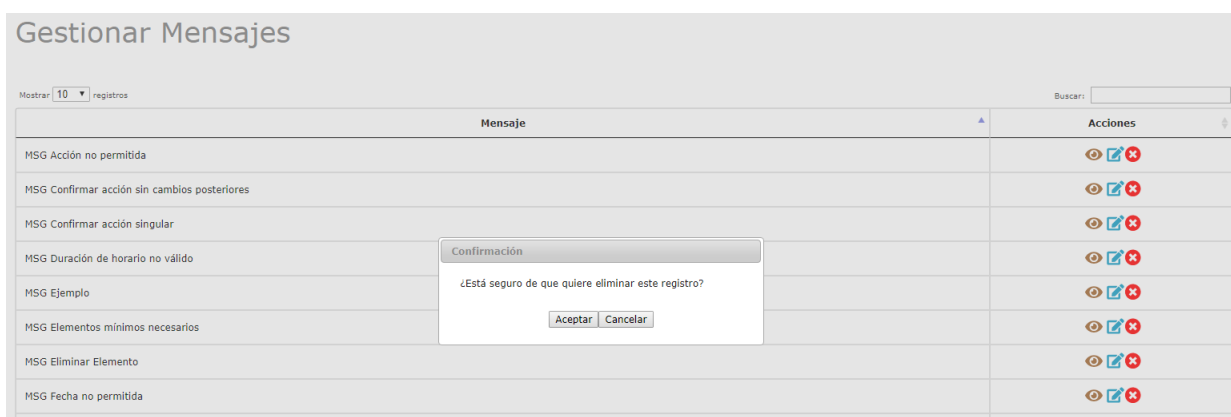


Figura 3.29: MSG de Confirmación


3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.30 en la pantalla 3.22 "Gestionar Mensajes".




Figura 3.30: MSG: Mensaje Eliminado



3.18. Consultar Mensaje

Esta funcionalidad le permitirá consultar la información asociada a un mensaje.

3.18.1. Procedimiento

1. Oprima el icono  de un registro existente de la pantalla 3.22 "Gestionar Mensajes".
2. Se mostrará la pantalla 3.31 "Consultar Mensaje".

Consultar Mensaje

MSG 91 Elementos mínimos necesarios

MSG 91 Elementos mínimos necesarios

Notifica al actor que debe seleccionar como mínimo un elemento.

Redacción: \$El entrevistador debe tener al menos PARAM-CANTIDAD PARAM-ENTIDAD1 seleccionado.

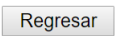
Parámetros: El mensaje tiene los siguientes parámetros:

CANTIDAD : Es el número de elementos que se deben seleccionar

ENTIDAD1 : Es el nombre de la entidad que debe seleccionar.

Aceptar

Figura 3.31: Consultar Término de Glosario

3. Consulte la información registrada.
4. Oprima el botón .



3.19. Gestionar Entidades

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar las entidades así como sus atributos y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.

3.19.1. Procedimiento



















1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Seleccione la opción **Entidades** del menú 3.2.
3. Se mostrará la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Gestionar Entidades

Mostrar registros

Buscar:

Entidad	Acciones
Horario de Entrevista	   
Gestión de Entrevistadores	   
Contacto	   
Cita de Entrevista	   
Actor	   

Mostrando de 1 hasta 5 de un total de 5 registros.

Anterior Siguiente

Figura 3.32: Gestionar Entidades

4. Seleccione la operación que desea realizar:

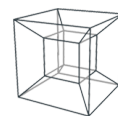
Para (**Registrar**) dé clic en el botón .

Para (**Modificar**) dé clic en el icono  de alguna entidad ya registrada.

Para (**Eliminar**) dé clic en el icono  de alguna entidad ya registrada.

Para (**Consultar**) dé clic en el icono  de alguna entidad ya registrada.


Para (**Gestionar los atributos**) dé clic en el icono  de alguna entidad ya registrada.



3.20. Registrar Entidad

Esta funcionalidad le permitirá registrar una entidad dentro del proyecto que se esta operando.

3.20.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".
2. Se mostrará la pantalla 3.33 "Registrar Entidad".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Registrar Entidad

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Entidad

*Nombre:

*Descripción:




 

Figura 3.33: Registrar Entidad

3. Ingrese el nombre y una pequeña descripción de la entidad.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.34 en la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".


 La Entidad ha sido registrada exitosamente.


Figura 3.34: MSG: Entidad Registrada



3.21. Gestionar Atributos

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los atributos perteneciente a una entidad y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo. Para entrar a esta gestión es necesario que al menos existe una entidad dentro del proyecto.

3.21.1. Procedimiento

1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Seleccione la opción **Entidades** del menú 3.2.
3. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".
4. Se mostrará la pantalla 3.35 "Gestionar Atributos".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Gestionar Atributos

Mostrar registros

Buscar:

Atributo	Descripción	Obligatorio	Tipo de dato	Otro tipo de dato	Longitud	Formato de archivo	Tamaño máximo de archivo	Unidad	Acciones
Aspirante	Es el nombre del aspirante asignado a la entrevista.	Si	Cadena	—	80	—	—	—	 
Entrevistador	Es el nombre de entrevistador que realizará la entrevista.	Si	Cadena	—	80	—	—	—	 
Fecha	Es el día en el cual se celebrará la cita de entrevista.	Si	Fecha	—	—	—	—	—	 
Hora de inicio	Es la hora en la que comienza la cita de entrevistas.	Si	Otro	Hora	—	—	—	—	 
Hora de término	Es la hora en la que finaliza la cita de entrevista.	Si	Otro	Hora	—	—	—	—	 

Mostrando de 1 hasta 5 de un total de 5 registros.

Anterior Siguiente

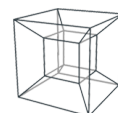
Figura 3.35: Gestionar Atributos

5. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (**Registrar**) dé clic en el botón .

Para (**Modificar**) dé clic en el icono  de algún atributo ya registrado.

Para (**Eliminar**) dé clic en el icono  de algún atributo ya registrado.



3.22. Registrar Atributo

Esta funcionalidad le permitirá registrar un atributo que pertenece a una entidad dentro del proyecto que se esta operando.

3.22.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.35 "Gestionar Atributos".
2. Se mostrará la pantalla 3.36 "Registrar Atributo".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Registrar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre:

*Descripción:

*Tipo de dato:

Obligatorio: ☐



 

Figura 3.36: Registrar Atributo

3. Ingrese el nombre, una pequeña descripción, el tipo de dato que aceptará el atributo y marque si es obligatorio o no.
4. Dependiendo del tipo de dato que elija aparecerán nuevos campos que son requeridos para el tipo de dato seleccionado. Las siguientes pantallas muestran los campos que requiere cada tipo de dato:



Registrar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre:

*Descripción:

*Tipo de dato:

Archivo

*Formato de archivo:

Indique las extensiones permitidas separadas por una coma p.e.: PDF, docx, doc.

*Tamaño máximo de archivo:

Seleccione

Obligatorio:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.37: Registrar Atributo: Archivo

Registrar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre:

*Descripción:

*Tipo de dato:

Booleano

Obligatorio:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.38: Registrar Atributo: Booleano



Registrar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre:

*Descripción:

*Tipo de dato: Cadena

*Longitud máxima:

Obligatorio: ☐

Aceptar Cancelar

Figura 3.39: Registrar Atributo: Cadena

Registrar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre:

*Descripción:

*Tipo de dato: Otro

*Especifique:

Obligatorio: ☐

Aceptar Cancelar

Figura 3.40: Registrar Atributo: Otro

5. Oprima el botón .

6. Se mostrará el mensaje 3.41 en la pantalla 3.35 "Gestionar Atributos".




El Atributo ha sido registrado exitosamente.

Figura 3.41: MSG: Atributo Registrado

3.23. Modificar Atributo

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un atributo previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.23.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.35 "Gestionar Atributos".
2. Se mostrará la pantalla 3.42 "Modificar Atributo".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Entidad: Cita de Entrevista

Modificar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre:

*Descripción:

*Tipo de dato:

*Longitud máxima:

Obligatorio: ☒

Aceptar Cancelar

Figura 3.42: Modificar Atributo

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Dependiendo del tipo de dato que elija aparecerán nuevos campos que son requeridos para el tipo de dato seleccionado. Las siguientes pantallas muestran los campos que requiere cada tipo de dato:



Modificar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre:
Comprobante de domicilio

*Descripción:
Documento el cual se usa para validar que los datos de domicilio sean reales

*Tipo de dato:
Archivo

Indique las extensiones permitidas separadas por una coma p.e.: PDF, docx, doc.

*Formato de archivo:
pdf

*Tamaño máximo de archivo:
10
MB

Obligatorio:
☒

Aceptar
Cancelar

Figura 3.43: Modificar Atributo: Archivo

Modificar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre:
Fecha

*Descripción:
Es el día en el cual se celebrará la cita de entrevista.

*Tipo de dato:
Fecha

Obligatorio:
☒

Aceptar
Cancelar

Figura 3.44: Modificar Atributo: Fecha



Modificar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre: Edad

*Descripción: Edad del colaborador

*Tipo de dato: Entero

*Longitud máxima: 3

Obligatorio: ☒

Aceptar

Cancelar

Figura 3.45: Modificar Atributo: Entero

Modificar Atributo

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Atributo

*Nombre: Hora de inicio

*Descripción: Es la hora en la que comienza la cita de entrevistas.

*Tipo de dato: Otro


*Especifique: Hora

Obligatorio: ☒

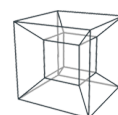
Aceptar

Cancelar

Figura 3.46: Modificar Atributo: Otro

5. Oprima el botón .

6. Se mostrará el mensaje 3.47 en la pantalla 3.35 "Gestionar Atributos".




El Atributo ha sido modificado exitosamente.

Figura 3.47: MSG: Atributo Actualizado

3.24. Eliminar Atributo

Esta funcionalidad le permitirá eliminar un atributo innecesaria o incorrecta. Para eliminar el atributo es necesario que no se encuentre asociado a casos de uso.















3.24.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.35 "Gestionar Atributos".
2. Se mostrará el mensaje 3.48 sobre la pantalla 3.35 "Gestionar Atributos".

Gestionar Atributos

Mostrar: 10 registros

Buscar:


Atributo	Descripción	Obligatorio	Tipo de dato	Otro tipo de dato	Longitud	Formato de archivo	Tamaño máximo de archivo	Unidad	Acciones
Aspirante	Es el nombre del aspirante asignado a la entrevista.	Si	Cadena	—	80	—	—	—	 
Comprobante de domicilio	Documento el cual se usa que los datos de domicilio				—	pdf	10	Megabyte	 
Edad	Edad del colaborador				3	—	—	—	 
Entrevistador	Es el nombre de entrevistador que realizará la entrevista.				80	—	—	—	 
Fecha	Es el día en el cual se celebrará la cita de entrevista.	Si	Fecha	—	—	—	—	—	 
Hora de inicio	Es la hora en la que comienza la cita de entrevistas.	Si	Otro	Hora	—	—	—	—	 
Hora de término	Es la hora en la que finaliza la cita de entrevista.	Si	Otro	Hora	—	—	—	—	 

Confirmación

¿Está seguro de que quiere eliminar este registro?

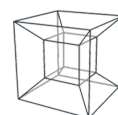
Aceptar Cancelar

Figura 3.48: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.49 en la pantalla 3.35 "Gestionar Atributos".

El Atributo ha sido eliminado exitosamente.


Figura 3.49: MSG: Atributo Eliminado



3.25. Modificar Entidad

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de una entidad previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.25.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".
2. Se mostrará la pantalla 3.50 "Modificar Entidad".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Modificar Entidad


Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Entidad

*Nombre:

*Descripción:

Figura 3.50: Modificar Entidad

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.51 en la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".


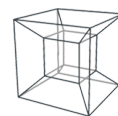
 La Entidad ha sido modificada exitosamente.


Figura 3.51: MSG: Entidad Actualizada



3.26. Eliminar Entidad

Esta funcionalidad le permitirá eliminar una entidad innecesaria o incorrecta. Para eliminar una entidad es necesario que no se encuentre asociado a casos de uso, al igual que sus atributos.

3.26.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".
2. Se mostrará el mensaje 3.52 sobre la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".

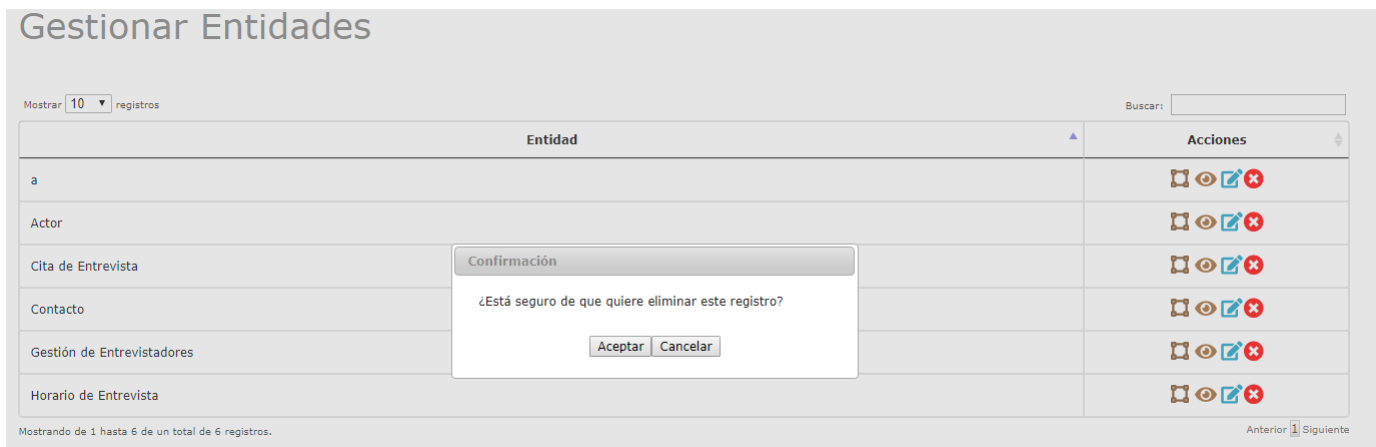


Figura 3.52: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.53 en la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".




Figura 3.53: MSG: Entidad Eliminada



3.27. Consultar Entidad

Esta funcionalidad le permitirá consultar la información asociada a una entidad.

3.27.1. Procedimiento

1. Oprima el icono  de un registro existente de la pantalla 3.32 "Gestionar Entidades".
2. Se mostrará la pantalla 3.54 "Consultar Entidad".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Consultar Entidad

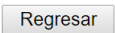
Actor

Actor
 Perfil que tiene un usuario que interactúa con un sistema

Atributos
Nombre: Es el nombre con el que se le identifica a un actor Es una frase o enunciado de 50 caracteres como máximo y es un dato obligatorio.

Regresar

Figura 3.54: Consultar Entidad

3. Consulte la información registrada.
4. Oprima el botón .



3.28. Gestionar Reglas de Negocio

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar las regla de negocio y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nueva.

3.28.1. Procedimiento















1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Seleccione la opción **Reglas de negocio** del menú 3.2.
3. Se mostrará la pantalla 3.55 "Gestionar Reglas de negocio".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Gestionar Reglas de Negocio

Mostrar registros

Buscar:

	Regla de negocio	Acciones
2	RN2 Datos requeridos	  
4	RN4 Periodo Válido	  
9	RN9 Traslape de horario	  
12	RN12 Hora válida	  
22	RN22 Fechas válidas para una actividad de una Oferta Académica o Ciclo Escolar	  
37	RN37 Asignar horario de entrevista	  
52	RN52 Generación de citas de entrevista	  
53	RN53 Intervalo válido para generación de citas de entrevista	  
60	RN60 Unicidad de nombres de actor	  
62	RN62 Traslape de Periodo de entrevista de un entrevistador	  

Mostrando de 1 hasta 10 de un total de 11 registros.

Anterior 2 Siguiente

Figura 3.55: Gestionar Reglas de Negocio

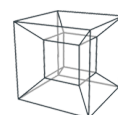
4. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (**Registrar**) dé clic en el botón .

Para (**Modificar**) dé clic en el icono  de alguna regla de negocio ya registrada.

Para (**Eliminar**) dé clic en el icono  de alguna regla de negocio ya registrada.

Para (**Consultar**) dé clic en el icono  de alguna regla de negocio ya registrada.



3.29. Registrar Regla de negocio

Esta funcionalidad le permitirá registrar una regla de negocio dentro del proyecto que se esta operando.

3.29.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.55 "Gestionar Reglas de negocio".
2. Se mostrará la pantalla 3.56 "Registrar Regla de Negocio".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Registrar Regla de negocio

Los campos marcados con * son obligatorios.

Información general de la Regla de negocio

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

*Redacción:

Aceptar Cancelar

Figura 3.56: Registrar Regla de Negocio

3. Ingrese el nombre, si lo requiere una pequeña descripción de la entidad, seleccione el tipo de regla de negocio desea registrar y por último ingrese la redacción de la regla de negocio
4. Dependiendo del tipo de dato que elija aparecerán nuevos campos que son requeridos para el tipo de regla de negocio seleccionado. Las siguientes pantallas muestran los campos que requiere cada tipo de regla de negocio:



Registrar Regla de negocio

Los campos marcados con * son obligatorios.

Información general de la Regla de negocio

*Nombre:

Descripción:

*Tipo: **Comparación de atributos** ▼
Indica restricciones entre los valores de algunos atributos, solamente se permite hacer comparaciones entre atributos numéricos o entre atributos de tipo cadena.

*Redacción:

*Entidad 1: **Seleccione** ▼

*Atributo 1: **Seleccione** ▼

*Tipo de comparación: **Seleccione** ▼

*Entidad 2: **Seleccione** ▼

*Atributo 2: **Seleccione** ▼

Figura 3.57: Registrar Regla de negocio: Comparación de Atributos

Registrar Regla de negocio

Los campos marcados con * son obligatorios.

Información general de la Regla de negocio

*Nombre:

Descripción:

*Tipo: **Unicidad de parámetros** ▼
Permite indicar los atributos que hacen única una entidad dentro del sistema.

*Redacción:

*Entidad: **Seleccione** ▼

*Atributo: **Seleccione** ▼

Figura 3.58: Registrar Regla de negocio: Unicidad de parámetros



Registrar Regla de negocio

Los campos marcados con * son obligatorios.

Información general de la Regla de negocio

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

Indica que los datos proporcionados deben cumplir con la expresión regular indicada.

*Redacción:

*Entidad:

*Atributo:

*Expresión regular:

Aceptar Cancelar

Figura 3.59: Registrar Regla de negocio: Formato Correcto

5. Oprima el botón .

6. Se mostrará el mensaje 3.60 en la pantalla 3.55 "Gestionar Reglas de negocio".


 La Regla de Negocio ha sido registrado exitosamente.


Figura 3.60: MSG: Regla de Negocio Registrada



3.30. Modificar Regla de Negocio

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de una regla de negocio previamente registrada con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.30.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.55 "Gestionar Reglas de negocio".
2. Se mostrará la pantalla 3.61 "Modificar Regla de Negocio".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Modificar Regla de negocio

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Regla de Negocio

Clave: RN

*Nombre: Fechas válidas para una actividad de una

Descripción:

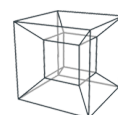
*Tipo: Otro

*Redacción: Para que una acción pueda registrarse y asociarse a un Periodo de una Actividad, sus fechas de inicio y de término deben estar dentro del periodo de dicha Actividad, es decir:
 $F1a \leq F1ac \leq FTac \leq FTa$

Aceptar Cancelar

Figura 3.61: Modificar Regla de Negocio

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Dependiendo del tipo de dato que elija aparecerán nuevos campos que son requeridos para el tipo de dato seleccionado. Las siguientes pantallas muestran los campos que requiere cada tipo de dato:



Modificar Regla de negocio

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Regla de Negocio

Clave: RN

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

Indica restricciones entre los valores de algunos atributos, solamente se permite hacer comparaciones entre atributos numéricos o entre atributos de tipo cadena.

*Redacción:
 Un periodo es válido, si y solo si:
 1.- fecha inicio < fecha término
 2.- fecha actual < fecha inicio < fecha término

*Entidad 1:

*Atributo 1:

*Tipo de comparación:

*Entidad 2:

*Atributo 2:

Figura 3.62: Modificar Regla de negocio: Comparación de Atributos

Modificar Regla de negocio

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Regla de Negocio

Clave: RN

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

Permite indicar los atributos que hacen única una entidad dentro del sistema.

*Redacción:

*Entidad:

*Atributo:

Figura 3.63: Modificar Regla de negocio: Unicidad de parámetros



Modificar Regla de negocio

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Regla de Negocio

Clave: RN

*Nombre:

Descripción:

*Tipo:

Indica que los datos proporcionados deben cumplir con la expresión regular indicada.

*Redacción:

*Entidad:

*Atributo:

*Expresión regular:

Figura 3.64: Modificar Regla de negocio: Formato Correcto

5. Oprima el botón .

6. Se mostrará el mensaje 3.65 en la pantalla 3.55 "Gestionar Reglas de negocio".

 La Regla de Negocio ha sido modificado exitosamente.


Figura 3.65: MSG: Regla de Negocio Actualizada



3.31. Eliminar Regla de Negocio

Esta funcionalidad le permitirá eliminar una regla de negocio innecesaria o incorrecta. Para eliminar una regla de negocio es necesario que no se encuentre asociado a casos de uso

3.31.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.55 "Gestionar Reglas de negocio".
2. Se mostrará el mensaje 3.66 sobre la pantalla 3.55 "Gestionar Reglas de negocio".

Gestionar Reglas de Negocio

Mostrar: registros Buscar:

	Regla de negocio	Acciones
2	RN2 Datos requeridos	  
4	RN4 Período Válido	  
9	RN9 Traslape de horario	  
10	RN10 Información correcta	  
12	RN12 Hora válida	  
22	RN22 Fechas válidas para una actividad de una Oferta Académica	  
37	RN37 Asignar horario de entrevista	  
52	RN52 Generación de citas de entrevista	  

Confirmación

¿Está seguro de que quiere eliminar este registro?

Figura 3.66: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.67 en la pantalla 3.55 "Gestionar Reglas de negocio".


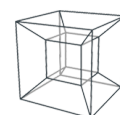
 La Regla de Negocio ha sido eliminado exitosamente.


Figura 3.67: MSG: Regla de Negocio Eliminada



3.32. Consultar Regla de Negocio

Esta funcionalidad le permitirá consultar la información asociada a una regla de negocio.

3.32.1. Procedimiento

1. Oprima el icono  de un registro existente de la pantalla 3.55 "Gestionar Reglas de negocio".
2. Se mostrará la pantalla 3.68 "Consultar Regla de negocio".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Consultar Regla de Negocio

RN 4 Periodo Válido

Tipo de Regla de Negocio: Comparación de atributos

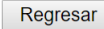
RN 4 Periodo Válido
Indica restricciones entre los valores de algunos atributos, solamente se permite hacer comparaciones entre atributos numéricos o entre atributos de tipo cadena

Redacción: Un periodo esta definido por: Pd= [fecha inicio, fecha término] Un periodo es válido, si y solo si: 1.- fecha inicio < fecha término 2.- fecha actual < fecha inicio < fecha término
Fecha Inicio<Fecha Fin

Regresar

Figura 3.68: Consultar Regla de Negocio

3. Consulte la información registrada.

4. Oprima el botón .



3.33. Gestionar Actores

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los actores y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.

3.33.1. Procedimiento

1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Seleccione la opción **Actores** del menú 3.2.
3. Se mostrará la pantalla 3.69 "Gestionar Actores".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Gestionar Actores

Mostrar: registros Buscar:


Actor	Cardinalidad	Acciones
Alumno	Muchos	  
Asistente Sistemas	Muchos	  
Aspirante	Muchos	  
Coordinador control escolar	Uno	  
Coordinador finanzas	Uno	  
Coordinador programa	Uno	  
Director Académico	Uno	  
Profesor	Muchos	  
Secretario de Posgrado	Uno	  
Trabajador social	Uno	  


Mostrando de 1 hasta 10 de un total de 10 registros. Anterior  Siguiente 


Figura 3.69: Gestionar Actores

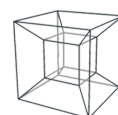
4. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (**Registrar**) dé clic en el botón .

Para (**Modificar**) dé clic en el icono  de algún actor ya registrado.

Para (**Eliminar**) dé clic en el icono  de algún actor ya registrado.


Para (**Consultar**) dé clic en el icono  de algún actor ya registrado.



3.34. Registrar Actor

Esta funcionalidad le permitirá registrar un actor dentro del proyecto que se esta operando.

3.34.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.69 "Gestionar Actores".
2. Se mostrará la pantalla 3.70 "Registrar Actor".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Registrar Actor

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Actor


*Nombre:

*Descripción:

*Cardinalidad:

Figura 3.70: Registrar Actor

3. Ingrese el nombre, una pequeña descripción y elija el tipo cardinalidad del actor.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.71 en la pantalla 3.69 "Gestionar Actores".

 El Actor ha sido registrado exitosamente.


Figura 3.71: MSG: Actor Registrado



3.35. Modificar Actor

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un actor previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.35.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.69 "Gestionar Actores".
2. Se mostrará la pantalla 3.72 "Modificar Actor".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Modificar Actor

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del Actor


*Nombre:

*Descripción:

*Cardinalidad:

Aceptar Cancelar

Figura 3.72: Modificar Actor

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón  .
5. Se mostrará el mensaje 3.73 en la pantalla 3.69 "Gestionar Actores".

 El Actor ha sido modificado exitosamente.


Figura 3.73: MSG: Actor Actualizado



3.36. Eliminar Actor

Esta funcionalidad le permitirá eliminar un actor innecesaria o incorrecta. Para eliminar un actor es necesario que no se encuentre asociado a casos de uso.

3.36.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.69 "Gestionar Actores".
2. Se mostrará el mensaje 3.74 sobre la pantalla 3.69 "Gestionar Actores".

Gestionar Actores

Mostrar registros Buscar:

Actor	Cardinalidad	Acciones
Alumno	Muchos	  
Asistente Sistemas	Muchos	  
Aspirante	Muchos	  
Coordinador control escolar	Uno	  
Coordinador finanzas	Uno	  
Coordinador programa	Uno	  
Director Académico	Uno	  

Confirmación

¿Está seguro de que quiere eliminar este registro?

Figura 3.74: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.75 en la pantalla 3.69 "Gestionar Actores".


 El Actor ha sido eliminado exitosamente.


Figura 3.75: MSG: Actor Eliminado



3.37. Consultar Actor

Esta funcionalidad le permitirá consultar la información asociada a un actor.

3.37.1. Procedimiento

1. Oprima el icono  de un registro existente de la pantalla 3.69 "Gestionar Actores".
2. Se mostrará la pantalla 3.76 "Consultar Actor".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado

Consultar Actor

Alumno

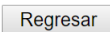
Alumno

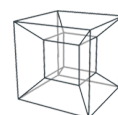
Persona considerada como inscrita en la Escuela Libre de Derecho, inscrita de manera parcial o inscrita total después de haber realizado el proceso de admisión

Cardinalidad: Muchos

Regresar

Figura 3.76: Consultar Actor


3. Consulte la información registrada.
4. Oprima el botón .



3.38. Gestionar Pantallas

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar las pantallas así como sus acciones y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.

3.38.1. Procedimiento

1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".
3. Se mostrará la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Módulo: AD - AdmisiónA

Gestionar Pantallas

Mostrar registros

Buscar:

	Pantalla	Acciones
1	IU1 Iniciar Sesión	   
2	IU2 Gestionar proyectos de Admisnitrador	   
2.1	IU2.1 Registrar Proyecto	   

Mostrando de 1 hasta 3 de un total de 3 registros.

Anterior  Siguiente

Figura 3.77: Gestionar Pantallas

4. Seleccione la operación que desea realizar:

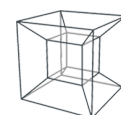
Para (Registrar) dé clic en el botón .

Para (Modificar) dé clic en el icono  de alguna pantalla ya registrada.

Para (Eliminar) dé clic en el icono  de alguna pantalla ya registrada.

Para (Consultar) dé clic en el icono  de alguna pantalla ya registrada.


Para (Gestionar los atributos) dé clic en el icono  de alguna pantalla ya registrada.



3.39. Registrar Pantalla

Esta funcionalidad le permitirá registrar una pantalla dentro del proyecto que se esta operando.

3.39.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".
2. Se mostrará la pantalla 3.78 "Registrar Pantalla".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Módulo: AD - AdmisiónA

Registrar Pantalla

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Pantalla

Clave: IU

*Número:

*Nombre:

*Descripción:

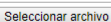

Imagen:  Ningún archivo cargado

Figura 3.78: Registrar Pantalla

3. Ingrese el número , el nombre y una pequeña descripción de la pantalla.
4. Adjunte la imagen correspondiente, esta debe pesar como máximo 2 mb y tiene que ser en formato PNG.
5. Oprima el botón .
6. Se mostrará el mensaje 3.79 en la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".


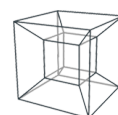
 La Pantalla ha sido registrada exitosamente.



Figura 3.79: MSG: Pantalla Registrada



3.40. Gestionar Acciones

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar las acciones pertenecientes a una pantalla y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo. Para entrar a esta gestión es necesario que al menos exista una pantalla dentro del proyecto.










3.40.1. Procedimiento

1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".
3. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".
- 4.
5. Se mostrará la pantalla 3.80 "Gestionar Acciones".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Módulo: AD - AdmisiónA
Pantalla: IU1 - Iniciar Sesión

Gestionar Acciones

Mostrar registros Buscar:

Nombre	Imagen	Acciones
Eliminar		 
Modificar		 
Registrar		 





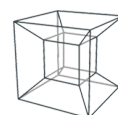
Mostrando de 1 hasta 3 de un total de 3 registros. Anterior  Siguiente 

Figura 3.80: Gestionar Acciones


6. Seleccione la operación que desea realizar:
 Para (Registrar) dé clic en el botón .
 Para (Modificar) dé clic en el icono  de alguna acción ya registrada.
 Para (Eliminar) dé clic en el icono  de alguna acción ya registrada.



3.41. Registrar Acción

Esta funcionalidad le permitirá registrar una acción que pertenece a una pantalla dentro del proyecto que se esta operando.

3.41.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.80 "Gestionar Acciones".
2. Se mostrará la pantalla 3.81 "Registrar Acción".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Módulo: AD - AdmisiónA
Pantalla: IU1 - Iniciar Sesión

Registrar Acción

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Acción

*Nombre:


*Descripción:

*Tipo de Acción:

*Pantalla destino:

Imagen: Ningún ar...ccionado

Figura 3.81: Registrar Acción

3. Ingrese el nombre, una pequeña descripción, el tipo de acción a la que corresponde la acción y finalmente seleccione la pantalla destino que se mostrará cuando la acción se ejecute.
4. Adjunte la imagen correspondiente, esta debe pesar como máximo 2 mb y tiene que ser en formato PNG.
5. Oprima el botón .
6. Se mostrará el mensaje 3.82 en la pantalla 3.80 "Gestionar Acciones".


 La Acción ha sido registrada exitosamente.


Figura 3.82: MSG: Acción Registrada



3.42. Modificar Acción

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de una acción previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.42.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.80 "Gestionar Acciones".
2. Se mostrará la pantalla 3.83 "Modificar Acción".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Módulo: AD - AdmisiónA
Pantalla: IU1 - Iniciar Sesión

Modificar Acción

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Acción

*Nombre:


*Descripción:

*Tipo de Acción:

*Pantalla destino:

Reemplazar imagen:

Imagen seleccionada



Aceptar

Cancelar

Figura 3.83: Modificar Acción

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.84 en la pantalla 3.80 "Gestionar Acciones".


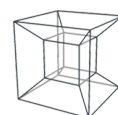
 La Acción ha sido modificada exitosamente.


Figura 3.84: MSG: Acción Actualizada



3.43. Eliminar Acción

Esta funcionalidad le permitirá eliminar una acción innecesaria o incorrecta. Para eliminar la acción es necesario que no se encuentre asociada a casos de uso.

3.43.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.80 "Gestionar Acciones".
2. Se mostrará el mensaje 3.85 sobre la pantalla 3.80 "Gestionar Acciones".

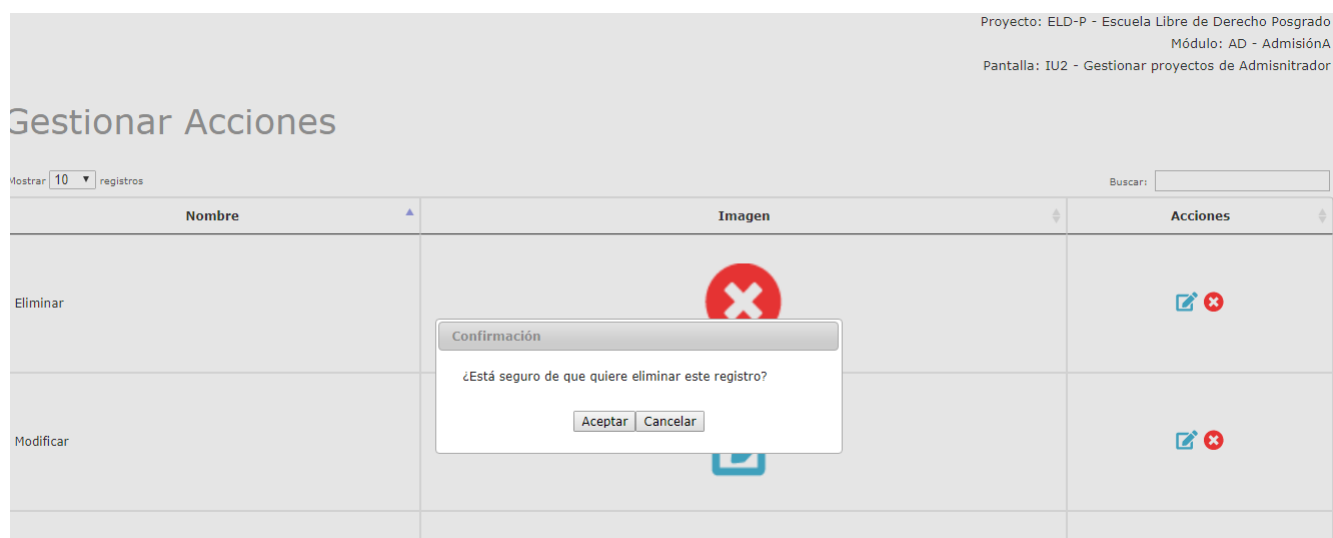



Figura 3.85: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.86 en la pantalla 3.80 "Gestionar Acciones".

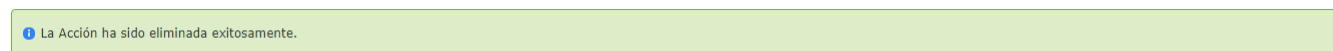



Figura 3.86: MSG: Acción Eliminada



3.44. Modificar Pantalla

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de una pantalla previamente registrada con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.44.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".
2. Se mostrará la pantalla 3.87 "Modificar Pantalla".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Módulo: AD - AdmisiónA

Modificar Pantalla

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Pantalla

Clave: IU

*Número:

*Nombre:

*Descripción:

Reemplazar imagen: Ningún archivo cargado

Iniciar sesión

Los campos marcados con * son obligatorios.

Iniciar sesión

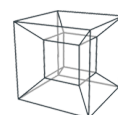
*Correo electrónico:

*Contraseña:

Imagen seleccionada

Figura 3.87: Modificar Pantalla

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.88 en la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".




La Pantalla ha sido modificada exitosamente.

Figura 3.88: MSG: Pantalla Actualizada

3.45. Eliminar Pantalla

Esta funcionalidad le permitirá eliminar una pantalla innecesaria o incorrecta. Para eliminar una pantalla es necesario que no se encuentre asociado a casos de uso, al igual que sus acciones.

3.45.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".
2. Se mostrará el mensaje 3.89 sobre la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Módulo: AD - AdmisiónA

Gestionar Pantallas

Mostrar registros

Buscar:

	Pantalla	Acciones
1	IU1 Iniciar Sesión	   
2	IU2 Gestionar proyectos de Admisitrador	   
2.1	IU2.1 Registrar Proyecto	   
2.2	IU2.2 Modificar Proyecto	   

Mostrando de 1 hasta 4 de un total de 4 registros.

Anterior Siguiente

Confirmación

¿Está seguro de que quiere eliminar este registro?

Figura 3.89: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.90 en la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".




La Pantalla ha sido eliminada exitosamente.

Figura 3.90: MSG: Pantalla Eliminada

3.46. Consultar Pantalla

Esta funcionalidad le permitirá consultar la información asociada a una pantalla.

3.46.1. Procedimiento

1. Oprima el icono  de un registro existente de la pantalla 3.77 "Gestionar Pantallas".
2. Se mostrará la pantalla 3.91 "Consultar Pantalla".

Proyecto: ELD-P - Escuela Libre de Derecho Posgrado
Módulo: AD - AdmisiónA

Consultar Pantalla

Gestionar proyectos de Adminisnitrador











Gestionar proyectos de Adminisnitrador

El actor puede visualizar los proyectos registrados en el sistema, así como las operaciones correspondientes para cada uno.

Gestionar Proyectos de Administrador

Mostrar: 10 registros

Buscar:

Proyecto	Lider	Acciones
AA AAA	Esteban Pablo Martinez Ibañez	 
ELD-P Escuela Libre de Derecho Posgrado	Esteban Pablo Martinez Ibañez	 
PMA PRISMA	Natalia Hernández Sánchez	 
PIT Prueba TT	Esteban Pablo Martinez Ibañez	 
SPR Sprach	Erramani Velasco Rosete	 

Mostrando de 1 hasta 5 de un total de 5 registros.

Anterior
Siguiente

Registrar


Figura 3.91: Consultar Pantalla




Acciones

Registrar

Registrar: Permite al actor registrar un nuevo proyecto
Tipo de Acción: Botón
Pantalla destino: [AD 2.1 Registrar Proyecto](#)



Modificar: Permite al actor actualizar los datos de un proyecto.
Tipo de Acción: Botón
Pantalla destino: [AD 2.2 Modificar Proyecto](#)

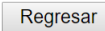


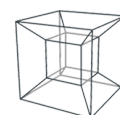
Eliminar: Permite al actor eliminar toda la información asociada a un proyecto.
Tipo de Acción: Botón
Pantalla destino: Pantalla actual

Regresar

Figura 3.92: Consultar Pantalla

3. Consulte la información registrada.


4. Oprima el botón  .



3.47. Gestionar Casos de Uso

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los casos de uso y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.

3.47.1. Procedimiento

1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.7 "Gestionar Módulos".
3. Se mostrará la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores

Gestionar Casos de uso

Mostrar registros

Buscar:

Caso de uso	Estado	Acciones
CU10 Gestionar Actores	Edición	     
CU10.1 Registrar Actor	Edición	     
CU10.2 Modificar Actor	Edición	     
CU10.3 Eliminar Actor	Edición	     
CU10.4 Consultar Actor	Edición	     

Mostrando de 1 hasta 5 de un total de 5 registros.

Anterior Siguiente

Figura 3.93: Gestionar Casos de Uso

4. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (Registrar) dé clic en el botón .

Para (Modificar) dé clic en el icono  de algún caso de uso ya registrado.


Para (Eliminar) dé clic en el icono  de algún caso de uso ya registrado.


Para (Consultar) dé clic en el icono  de algún caso de uso ya registrado.

Para (Terminar Caso de uso) dé clic en el icono  de algún caso de uso ya registrado.

Para (Revisar Caso de uso) dé clic en el icono  de algún caso de uso ya registrado.

Para (Gestionar Trayectorias) dé clic en el icono  de algún caso de uso ya registrado.

Para (Gestionar Pre/Postcondiciones) dé clic en el icono  de algún caso de uso ya registrado.


Para (Gestionar Puntos de extensión) dé clic en el icono  de algún caso de uso ya registrado.



3.48. Registrar Caso de Uso

Esta funcionalidad le permitirá registrar un caso de uso dentro del proyecto que se esta operando.

3.48.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".
2. Se mostrará la pantalla 3.94 "Registrar Caso de Uso".

Proyecto: T - TT
Módulo: MP - Módulo de Prueba

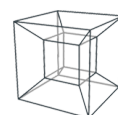
Registrar Caso de uso

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general del caso de uso	
Clave: CU	
* Número:	<input type="text"/>
* Nombre:	<input type="text"/>
Resumen:	<input type="text"/>

Descripción del caso de uso	
Actores:	<input type="text"/>

Figura 3.94: Registrar Caso de Uso



Entradas:


Salidas:

Reglas de negocio:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.95: Registrar Caso de Uso

3. Ingrese el número, nombre y el resumen del caso de uso.
4. Para la sección de "Descripción del caso de uso" podrá ingresar TOKENS para vincular diferentes elementos previamente registrados dependiendo de cada campo en el que se encuentre:
 - En el campo de actores solo podrá referenciar elementos de tipo actor con el TOKEN: "ACT:".
 - En el campo de entradas solo podrá referenciar elementos de tipo entidad, atributos y términos de glosario con los TOKEN: "ENT:", "ATR:" y "GLS:".
 - En el campo de salidas solo podrá referenciar elementos de tipo entidad, atributos y términos de glosario con los TOKEN: "ENT:", "ATR:", "GLS:" y "MSG:".
 - En el campo de reglas de negocio solo podrá referenciar elementos de tipo regla de negocio con el TOKEN: "RN:".
5. Oprima el botón .
6. Se mostrará el mensaje 3.96 en la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".


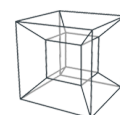
 El Caso de Uso ha sido registrado exitosamente.


Figura 3.96: MSG: Caso de Uso Registrado



3.49. Modificar Caso de Uso

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un caso de uso previamente registrada con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.49.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".
2. Se mostrará la pantalla 3.97 "Modificar Caso de Uso".

Proyecto: T - TT
Módulo: MP - Módulo de Prueba

Modificar Caso de uso

Los campos marcados con * son obligatorios

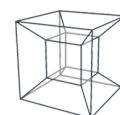
Información general del caso de uso	
Clave:	CU
*Número:	<input type="text" value="1"/>
*Nombre:	<input type="text" value="Gestionar Proyectos de administrador"/>
Resumen:	<input type="text" value="Permite al actor tener un mecanismo para controlar los proyectos de una organización"/>


Descripción del caso de uso	
Actores:	<input type="text" value="ACT-Líder"/>

Figura 3.97: Modificar Caso de Uso

Entradas:	<input type="text" value="ENT-Colaborador , ATR-Colaborador:CURP , GLS-Regla_de_negocio"/>
Salidas:	<input type="text" value="MSG:1:Exito ENT-Colaborador ATR-Colaborador:CURP"/>
Reglas de negocio:	<input type="text" value="RN-1:Campos_obligatorios"/>

Figura 3.98: Modificar Caso de Uso



3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Para la sección de "Descripción del caso de uso" podrá ingresar TOKENS para vincular diferentes elementos previamente registrados dependiendo de cada campo en el que se encuentre:
 - En el campo de actores solo podrá referenciar elementos de tipo actor con el TOKEN: "ACT·".
 - En el campo de entradas solo podrá referenciar elementos de tipo entidad, atributos y términos de glosario con los TOKEN: "ENT·", "ATR·" y "GLS·".
 - En el campo de salidas solo podrá referenciar elementos de tipo entidad, atributos y términos de glosario con los TOKEN: "ENT·", "ATR·", "GLS·" y "MSG·".
 - En el campo de reglas de negocio solo podrá referenciar elementos de tipo regla de negocio con el TOKEN: "RN·".
5. Oprima el botón .
6. Se mostrará el mensaje 3.99 en la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".


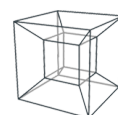
 El Caso de Uso ha sido modificado exitosamente.

Figura 3.99: MSG: Caso de Uso Actualizado



3.50. Eliminar Caso de Uso

Esta funcionalidad le permitirá eliminar un caso de uso innecesario o incorrecto. Para eliminar un caso de uso es necesario que no se encuentre asociado a otros casos de uso, al igual que sus trayectorias y/o pasos.

3.50.1. Procedimiento


1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".
2. Se mostrará el mensaje 3.100 sobre la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".



Figura 3.100: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.101 en la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".


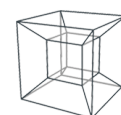
 El Caso de Uso ha sido eliminado exitosamente.


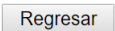
Figura 3.101: MSG: Caso de Uso Eliminado

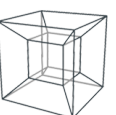


3.51. Consultar Caso de Uso

Esta funcionalidad le permitirá consultar la información asociada a un caso de uso.

3.51.1. Procedimiento

1. Oprima el icono  de un registro existente de la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".
2. Se mostrará la pantalla 3.102 "Consultar Caso de Uso".
3. Consulte la información registrada.
4. Oprima el botón  .



Consultar Caso de uso

CU 10 Gestionar Actores

CU 10 Gestionar Actores

Resumen

Un Actor es una entidad que interactua con el sistema y que le demanda una funcionalidad. Esto incluye a los humanos pero también a todos los sistemas externos y entidades abstractas como el tiempo. En el caso de los seres humanos se pueden ver a los actores como definiciones de rol por lo que un mismo individuo puede corresponder a uno o más Actores. Este caso de uso permite al colaborador visualizar en una tabla, el registro de los actores que componen el proyecto (con su respectiva información), así como solicitar el registro de un actor nuevo, modificar alguno existente (teniendo la posibilidad de actualizar algún dato de registro), eliminarlo (en caso de que el actor por algún motivo ya no forme parte del proyecto) o simplemente consultar su información (nombre, descripción y cardinalidad)

Información general del Caso de uso	
Estado:	Edición
Actores:	Líder de proyecto , Analista .
Entradas:	Ninguna.
Salidas:	Clave : Lo obtiene el sistema. ATR-Proyecto:Nombre : Lo obtiene el sistema. ENT-Actor : Lo obtiene el sistema. MSG-2:No_existe_información : Se muestra en la pantalla IU 8 Gestionar Actores cuando no existen actores registrados.
Reglas de negocio:	RN 9 Operaciones disponibles .
Precondiciones:	Sin información
Postcondiciones:	Sin información
Tipo:	Primario

Trayectorias

Trayectoria principal TP

1. Solicita gestionar los actores seleccionando la opción "Actores" del menú del colaborador.

2. Obtiene la información de los actores registrados del proyecto seleccionado. TA

3. Ordena los actores alfabéticamente basándose en el nombre de los mismos.

4. Muestra la información de los actores en la pantalla IU 8 Gestionar Actores y las operaciones disponibles de acuerdo a la regla de negocio RN 9 Operaciones disponibles .

5. Gestiona los actores a través de los botones: Registrar , Modificar , Eliminar , Consultar .

Fin del caso de uso

Trayectoria alternativa TA

Condición: No existen registros.

1. Muestra el mensaje MSG 2 No existe información en la pantalla IU 8 Gestionar Actores para indicar que no hay registros de actores para mostrar.

2. Gestiona los actores a través del botón: Registrar .

Fin del caso de uso

Puntos de extensión

Causa: El actor requiere registrar un actor.
Región de la Trayectoria: Presionando el botón "Registrar" del paso 4 de la trayectoria principal o del paso 1 de la trayectoria alternativa A.
Extiende a: CU10.1 Registrar Actor

Causa: El actor requiere modificar un actor.
Región de la Trayectoria: Presionando el icono "Editar" del paso 4 de la trayectoria principal.
Extiende a: CU10.2 Modificar Actor

Causa: El actor requiere eliminar un actor.
Región de la Trayectoria: Presionando el icono "eliminar" del paso 4 de la trayectoria principal.
Extiende a: CU10.3 Eliminar Actor

Causa: El actor requiere consultar un actor.
Región de la Trayectoria: Presionando el icono "Consultar" del paso 4 de la trayectoria principal.
Extiende a: CU10.4 Consultar Actor

Regresar

Figura 3.102: Consultar Caso de Uso

80

3.52. Terminar Caso de uso

Esta funcionalidad le permitirá mandar a revisión un caso de uso que se ha completado para su validación.

3.52.1. Procedimiento



1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".
2. Se mostrará el mensaje 3.103 sobre la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".



Figura 3.103: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.104 en la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".

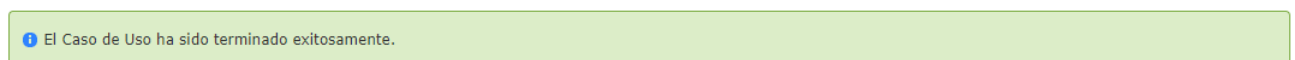




Figura 3.104: MSG: Caso de Uso Terminado

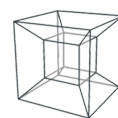


3.53. Revisar Caso de uso

Esta funcionalidad le permitirá validar los casos de uso que fueron a enviados a revisión para que puedan ser liberados.

3.53.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".
2. Se mostrará la pantalla 3.105 "Revisar Caso de uso".
3. Marque la casilla dependiendo de si la información ingresada es correcta, en dado caso de que no sea así ingrese las correcciones necesarias para que sean resultas de manera inmediata.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.106 en la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".



Revisar Caso de uso

CU 10 Gestionar Actores

CU 10 Gestionar Actores

Resumen

Un Actor es una entidad que interactúa con el sistema y que le demanda una funcionalidad. Esto incluye a los humanos pero también a todos los sistemas externos y entidades abstractas como el tiempo. En el caso de los seres humanos se pueden ver a los actores como definiciones de rol por lo que un mismo individuo puede corresponder a uno o más Actores. Este caso de uso permite al colaborador visualizar en una tabla, el registro de los actores que componen el proyecto (con su respectiva información), así como solicitar el registro de un actor nuevo, modificar alguno existente (teniendo la posibilidad de actualizar algún dato de registro), eliminarlo (en caso de que el actor por algún motivo ya no forme parte del proyecto) o simplemente consultar su información (nombre, descripción y cardinalidad)

Información general del Caso de uso	
Estado:	Revisión
Actores:	Líder de proyecto , Analista .
Entradas:	Ninguna.
Salidas:	Clave : Lo obtiene el sistema. ATR-Proyecto:Nombre : Lo obtiene el sistema. ENT-Actor : Lo obtiene el sistema. MSG-2:No_existe_información : Se muestra en la pantalla IU 8 Gestionar Actores cuando no existen actores registrados.
Reglas de negocio:	RN 9 Operaciones disponibles .
Precondiciones:	Sin Información
Postcondiciones:	Sin información

*¿El resumen del caso de uso es correcto?

☐ Sí ☐ No

Trayectorias

Trayectoria principal TP

1. Solicita gestionar los actores seleccionando la opción "Actores" del menú del colaborador.
2. Obtiene la información de los actores registrados del proyecto seleccionado. **TA**
3. Ordena los actores alfabéticamente basándose en el nombre de los mismos.
4. Muestra la información de los actores en la pantalla **IU 8 Gestionar Actores** y las operaciones disponibles de acuerdo a la regla de negocio **RN 9 Operaciones disponibles** .
5. Gestiona los actores a través de los botones: **Registrar** , **Modificar** , **Eliminar** , **Consultar** .
 - Fin del caso de uso

Trayectoria alternativa TA

Condición: No existen registros.

1. Muestra el mensaje **MSG 2 No existe información** en la pantalla **IU 8 Gestionar Actores** para indicar que no hay registros de actores para mostrar.
2. Gestiona los actores a través del botón: **Registrar** .
 - Fin del caso de uso

*¿Las trayectorias del caso de uso son correctas?

☐ Sí ☐ No

Puntos de extensión

Causa: El actor requiere registrar un actor.
Región de la Trayectoria: Presionando el botón "Registrar" del paso 4 de la trayectoria principal o del paso 1 de la trayectoria alternativa A.
Extiende a: CU10.1 Registrar Actor

Causa: El actor requiere modificar un actor.
Región de la Trayectoria: Presionando el icono "Editar" del paso 4 de la trayectoria principal.
Extiende a: CU10.2 Modificar Actor

Causa: El actor requiere eliminar un actor.
Región de la Trayectoria: Presionando el icono "eliminar" del paso 4 de la trayectoria principal.
Extiende a: CU10.3 Eliminar Actor

Causa: El actor requiere consultar un actor.
Región de la Trayectoria: Presionando el icono "Consultar" del paso 4 de la trayectoria principal.
Extiende a: CU10.4 Consultar Actor

*¿Los puntos de extensión del caso de uso son correctos?

☐ Sí ☐ No




 El Caso de uso ha sido liberado exitosamente.

Figura 3.106: MSG: Caso de Uso Revisado

3.54. Gestionar Trayectorias

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar las trayectorias pertenecientes a un caso de uso y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de una nueva.







3.54.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".
2. Se mostrará la pantalla 3.107 "Gestionar Trayectorias".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10 - Gestionar Actores

Gestionar Trayectorias

Mostrar: registros Buscar:

	Trayectoria	Condición	Acciones
1	TP	Trayectoria principal	  
2	TA	No existen registros de actores.	  



Mostrando de 1 hasta 2 de un total de 2 registros. Anterior  1 Siguiente 


Figura 3.107: Gestionar Trayectorias

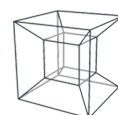
3. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (Registrar) dé clic en el botón .

Para (Modificar) dé clic en el icono  de alguna trayectoria ya registrada.

Para (Eliminar) dé clic en el icono  de alguna trayectoria ya registrada.


Para (Gestionar Pasos) dé clic en el icono  de alguna trayectoria ya registrada.



3.55. Registrar Trayectoria

Esta funcionalidad le permitirá registrar una trayectoria dentro del caso de uso que se esta operando.

3.55.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.107 "Gestionar Trayectorias".
2. Se mostrará la pantalla 3.108 "Registrar Trayectoria".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10 - Gestionar Actores

Registrar Trayectoria

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Trayectoria

*Clave:


*Tipo:

Fin del caso de uso: ☐

Aceptar

Cancelar

Figura 3.108: Registrar Trayectoria

3. Ingrese una clave, el tipo de trayectoria que se esta registrando (principal o alternativa).
4. En caso de registrar una trayectoria alternativa ingrese la condición correspondiente.
5. Oprima el botón .
6. Se mostrará el mensaje 3.109 en la pantalla 3.107 "Gestionar Trayectorias".


 La Trayectoria ha sido registrada exitosamente.


Figura 3.109: MSG: Trayectoria Registrada



3.56. Gestionar Pasos

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los pasos pertenecientes a una trayectoria y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.


























3.56.1. Procedimiento



1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.107 "Gestionar Trayectorias".
2. Se mostrará la pantalla 3.110 "Gestionar Pasos".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU8 - Gestionar Actores
Trayectoria: TP - Principal

Gestionar Pasos



Mostrar **10** registros Buscar:

Número	Redacción	Acciones
1	 Solicita gestionar los actores seleccionando la opción "Actores" del Menú de Proyecto.	   
2	 Obtiene la información de los actores registrados del proyecto seleccionado.	   
3	 Ordena los actores alfabéticamente basándose en nombre de los mismos.	   
4	 Muestra la información de los actores en la pantalla IU-ACT-8:Gestionar_Actores y las operaciones disponibles de acuerdo a la regla de negocio RN-9:Operaciones_disponibles .	   
5	 Gestiona los actores a través de los botones: ACC-IU-8:Gestionar_Actores:Registrar , ACC-IU-8:Gestionar_Actores:Modificar , ACC-IU-8:Gestionar_Actores:Eliminar y ACC-IU-8:Gestionar_Actores:Consultar .	   

Mostrando de 1 hasta 5 de un total de 5 registros. Anterior  Siguiente 

Cancelar Registrar

Figura 3.110: Gestionar Pasos


3. Si es el caso puede cambiar de orden los pasos registrados mediante los botones PENDIENTE.
4. Seleccione la operación que desea realizar:
 - Para (Registrar) dé clic en el botón Registrar .
 - Para (Modificar) dé clic en el icono  de algún paso ya registrado.
 - Para (Eliminar) dé clic en el icono  de algún paso ya registrado.



3.57. Registrar Paso

Esta funcionalidad le permitirá registrar uno paso perteneciente a una trayectoria dentro del caso de uso que se esta operando.

3.57.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.110 "Gestionar Pasos".
2. Se mostrará la pantalla 3.111 "Registrar Paso".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10 - Gestionar Actores
Trayectoria: TP - Principal

Registrar Paso

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Paso

*Realiza:

*Verbo:

*Redacción:




 

Figura 3.111: Registrar Paso

3. Elija quien realiza el paso, el verbo con el que empieza e ingrese la redacción del paso.
4. En la redacción usted podrá referenciar todos los tipos de elementos que se encuentren registrados dentro del proyecto actual, mediante los siguientes TOKENS:
 - Podrá referenciar elementos de tipo actor con el TOKEN: "ACT."
 - Podrá referenciar elementos de tipo entidad y/o atributos con los TOKEN: "ENT." y "ATR."
 - Podrá referenciar elementos de tipo regla de negocio con el TOKEN: "RN."
 - Podrá referenciar elementos de tipo caso de uso con el TOKEN: "CU."
 - Podrá referenciar elementos de tipo pantalla con el TOKEN: "IU."
 - Podrá referenciar elementos de tipo acción con el TOKEN: "ACC."
 - Podrá referenciar elementos de tipo mensaje con el TOKEN: "MSG."
 - Podrá referenciar elementos de tipo término con el TOKEN: "GLS."



- Podrá referenciar elementos de tipo trayectoria con el TOKEN: "TRAY".
- Podrá referenciar elementos de tipo paso con el TOKEN: "P".

5. Oprima el botón .

6. Se mostrará el mensaje 3.112 en la pantalla 3.110 "Gestionar Pasos".


 El Paso ha sido registrado exitosamente.


Figura 3.112: MSG: Paso Registrado



3.58. Modificar Paso

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un paso previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.58.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.110 "Gestionar Pasos".
2. Se mostrará la pantalla 3.113 "Modificar Paso".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10 - Gestionar Actores
Trayectoria: TP - Principal

Modificar Paso

Los campos marcados con * son obligatorios

Información del Paso

*Realiza:

*Verbo:


*Redacción:

Figura 3.113: Modificar Paso

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. En la redacción usted podrá referenciar todos los tipos de elementos que se encuentren registrados dentro del proyecto actual, mediante los siguientes TOKENS:
 - Podrá referenciar elementos de tipo actor con el TOKEN: "ACT·".
 - Podrá referenciar elementos de tipo entidad y/o atributos con los TOKEN: "ENT·" y "ATR·".
 - Podrá referenciar elementos de tipo regla de negocio con el TOKEN: "RN·".
 - Podrá referenciar elementos de tipo caso de uso con el TOKEN: "CU·".
 - Podrá referenciar elementos de tipo pantalla con el TOKEN: "IU·".
 - Podrá referenciar elementos de tipo acción con el TOKEN: "ACC·".
 - Podrá referenciar elementos de tipo mensaje con el TOKEN: "MSG·".
 - Podrá referenciar elementos de tipo término con el TOKEN: "GLS·".



- Podrá referenciar elementos de tipo trayectoria con el TOKEN: "TRAY".
- Podrá referenciar elementos de tipo paso con el TOKEN: "P".

5. Oprima el botón .

6. Se mostrará el mensaje 3.114 en la pantalla 3.110 "Gestionar Pasos".


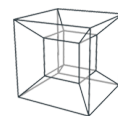
 El Paso ha sido modificado exitosamente.


Figura 3.114: MSG: Paso Actualizado



3.59. Eliminar Paso

Esta funcionalidad le permitirá eliminar un paso innecesario o incorrecto. Para eliminar un paso es necesario que no se encuentre en referenciado en pasos de otros casos de uso o incluso en un otro paso del mismo caso de uso.

3.59.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.110 "Gestionar Pasos".
2. Se mostrará el mensaje 3.115 sobre la pantalla 3.110 "Gestionar Pasos".

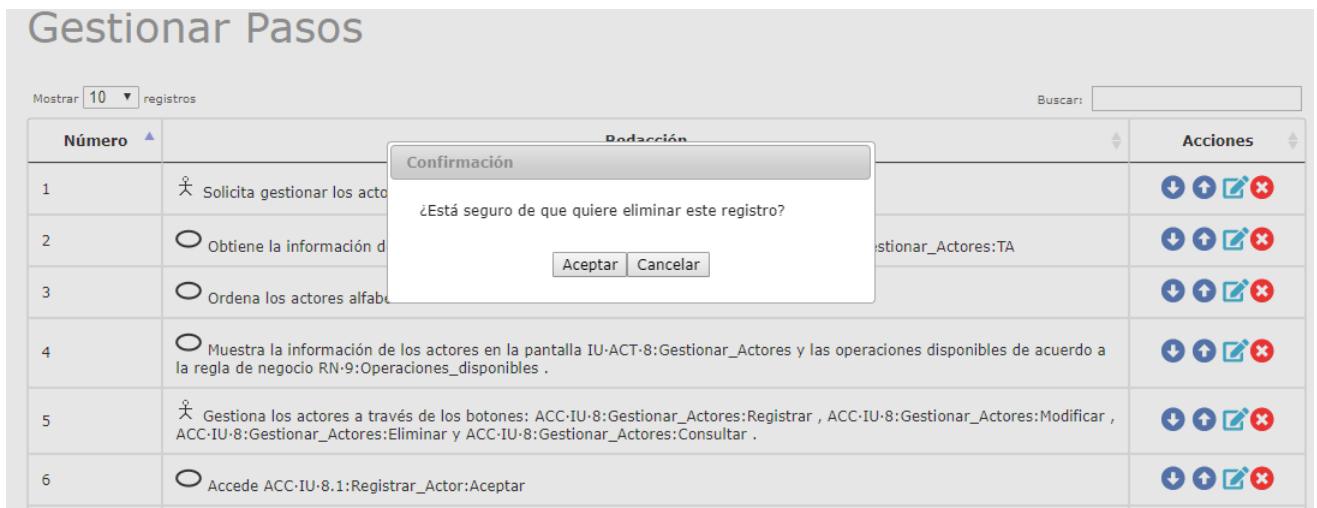


Figura 3.115: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.116 en la pantalla 3.110 "Gestionar Pasos".




Figura 3.116: MSG: Paso Eliminado



3.60. Modificar Trayectoria

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de una trayectoria previamente registrada con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.60.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.107 "Gestionar Trayectorias"
2. Se mostrará la pantalla 3.117 "Modificar Trayectoria".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10 - Gestionar Actores

Modificar Trayectoria

Los campos marcados con * son obligatorios

Información general de la Trayectoria

*Clave:


*Tipo:

Fin del caso de uso: ☒

Aceptar

Cancelar

Figura 3.117: Modificar Trayectoria

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.118 en la pantalla 3.107 "Gestionar Trayectorias".


 La Trayectoria ha sido modificada exitosamente.


Figura 3.118: MSG: Trayectoria Actualizada



3.61. Eliminar Trayectoria

Esta funcionalidad le permitirá eliminar una trayectoria innecesaria o incorrecta. Para eliminar una trayectoria es necesario que no se encuentre asociada en otros casos de uso.

3.61.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.107 "Gestionar Trayectorias".
2. Se mostrará el mensaje 3.119 sobre la pantalla 3.107 "Gestionar Trayectorias".

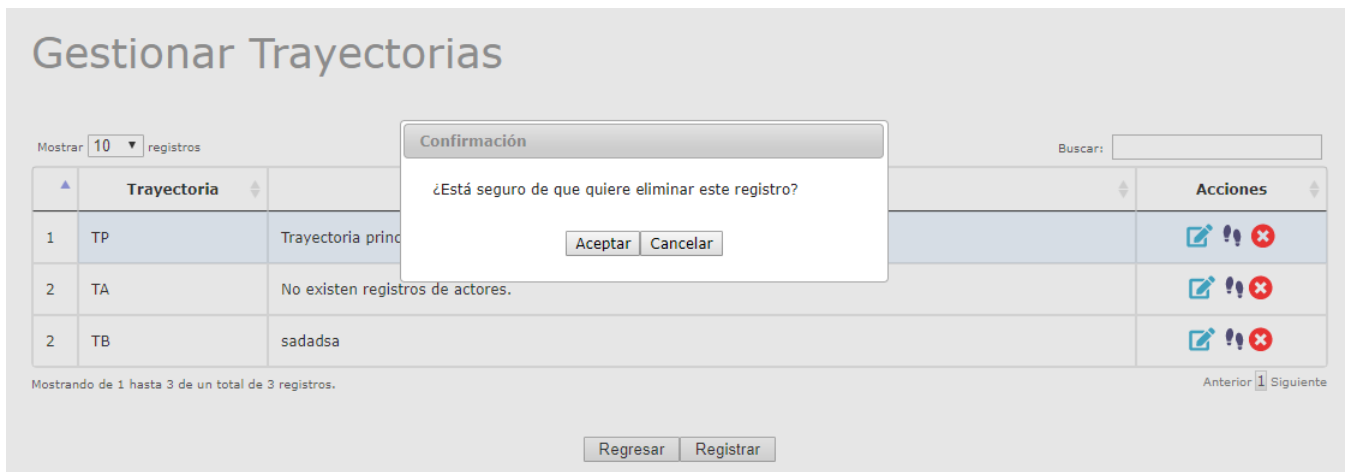


Figura 3.119: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.120 en la pantalla 3.107 "Gestionar Trayectorias".




Figura 3.120: MSG: Trayectoria Eliminada



3.62. Gestionar Pre/Postcondiciones

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar las precondiciones y postcondiciones pertenecientes a un caso de uso y visualizarlos en una tabla en el caso de uso sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.





3.62.1. Procedimiento

1. Ingrese a un proyecto existente desde la pantalla 3.3.
2. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".
3. Se mostrará la pantalla 3.121 "Gestionar Pre/Postcondiciones".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10.1 - Registrar Actor

Gestionar Pre/Postcondiciones

Mostrar: registros Buscar:

Tipo	Redacción	Acciones
Postcondición	Se registrará un actor en el sistema.	 
Postcondición	El actor podrá ser referenciado en casos de uso.	 

Mostrando de 1 hasta 2 de un total de 2 registros. Anterior Siguiente

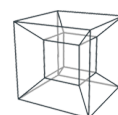
Figura 3.121: Gestionar Pre/Postcondiciones

4. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (Registrar) dé clic en el botón .

Para (Modificar) dé clic en el botón  de alguna condición ya registrada.

Para (Eliminar) dé clic en el icono  de alguna condición ya registrada.



3.63. Registrar Pre/Postcondición

Esta funcionalidad le permitirá registrar una condición dentro del caso de uso que se esta operando.

3.63.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.121 "Gestionar Pre/Postcondiciones".
2. Se mostrará la pantalla 3.122 "Registrar Pre/Postcondición".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10 - Gestionar Actores

Registrar Pre/Postcondición

Los campos marcados con * son obligatorios

Información de la PostPrecondición

*Tipo:


Seleccione ▾

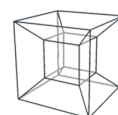
*Redacción:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.122: Registrar Pre/Postcondición

3. Ingrese la redacción de la precondición.
4. Para la redacción podrá ingresar TOKENS para vincular diferentes elementos previamente registrados:
 - Podrá referenciar elementos de tipo actor con el TOKEN: "ACT."
 - Podrá referenciar elementos de tipo entidad y/o atributos con los TOKEN: "ENT." y "ATR."
 - Podrá referenciar elementos de tipo término con el TOKEN: "GLS."
5. Oprima el botón .
6. Se mostrará el mensaje 3.123 en la pantalla 3.121 "Gestionar Pre/Postcondiciones".





 La Condición ha sido registrada exitosamente.

Figura 3.123: MSG: Pre/Postcondición Registrada

3.64. Modificar Pre/Postcondición

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de una condición previamente registrada con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.64.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.121 "Gestionar Pre/Postcondiciones".
2. Se mostrará la pantalla 3.124 "Modificar Pre/Postcondición".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10.1 - Registrar Actor

Modificar Pre/Postcondición

Los campos marcados con * son obligatorios

Información de la PostPrecondición


*Tipo:

*Redacción:

Aceptar

Cancelar

Figura 3.124: Modificar Pre/Postcondición

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. Oprima el botón .
5. Se mostrará el mensaje 3.125 en la pantalla 3.121 "Gestionar Pre/Postcondiciones".





 La Condición ha sido registrada exitosamente.

Figura 3.125: MSG: Condición Actualizada

3.65. Eliminar Pre/Postcondición

Esta funcionalidad le permitirá eliminar una precondition innecesaria o incorrecta.







3.65.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.121 "Gestionar Pre/Postcondiciones".
2. Se mostrará el mensaje 3.126 sobre la pantalla 3.121 "Gestionar Pre/Postcondiciones".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10.1 - Registrar Actor

Gestionar Pre/Postcondiciones

Mostrar registros

Tipo		Acciones
Postcondición	Se registrará	 
Postcondición	El actor podrá ser referenciado en casos de uso.	 
Precondición	prueba	 

Mostrando de 1 hasta 3 de un total de 3 registros.

Anterior Siguiente

Confirmación

¿Está seguro de que quiere eliminar este registro?

Figura 3.126: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.127 en la pantalla 3.121 "Gestionar Pre/Postcondiciones".




La Condición ha sido eliminada exitosamente.

Figura 3.127: MSG: Precondición Eliminada

3.66. Gestionar Puntos de Extensión

Esta funcionalidad le permitirá las acciones necesarias para controlar los puntos de extensión de un caso de uso y visualizarlos en una tabla en el proyecto sobre el que se está operando y solicitar el registro de uno nuevo.





3.66.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.93 "Gestionar Casos de Uso".
2. Se mostrará la pantalla 3.128 "Gestionar Puntos de Extensión".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10 - Gestionar Actores

Gestionar Puntos de extensión

Mostrar registros Buscar:

Causa	Región de la trayectoria	Extiende a	Acciones
El actor requiere consultar un actor.	Presionando el icono "Consultar" del paso P-CU-10:Gestionar_Actores:TP-4 de la trayectoria principal.	CU10.4 Consultar Actor	 
El actor requiere eliminar un actor.	Presionando el icono "eliminar" del paso P-CU-10:Gestionar_Actores:TP-4 de la trayectoria principal.	CU10.3 Eliminar Actor	 
El actor requiere modificar un actor.	Presionando el icono "Editar" del paso P-CU-10:Gestionar_Actores:TP-4 de la trayectoria principal.	CU10.2 Modificar Actor	 
El actor requiere registrar un actor.	Presionando el botón "Registrar" del paso P-CU-10:Gestionar_Actores:TP-4 de la trayectoria principal o del paso P-CU-10:Gestionar_Actores:TA-1 de la trayectoria alternativa A.	CU10.1 Registrar Actor	 

Mostrando de 1 hasta 4 de un total de 4 registros. Anterior Siguiente


Figura 3.128: Gestionar Puntos de Extensión

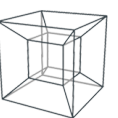
3. Seleccione la operación que desea realizar:

Para (Registrar) dé clic en el botón .



Para (**Modificar**) dé clic en el icono  de algún punto de extensión ya registrado.


Para (**Eliminar**) dé clic en el icono  de algún punto de extensión ya registrado.



3.67. Registrar Punto de Extensión

Esta funcionalidad le permitirá registrar un punto de extensión dentro del caso de uso que se esta operando.

3.67.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de la pantalla 3.128 "Gestionar Puntos de Extensión".
2. Se mostrará la pantalla 3.129 "Registrar Punto de Extensión".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10 - Gestionar Actores

Registrar Punto de extensión

Ingrese la información solicitada.

Información general del Punto de extensión


*Extiende a:

*Causa:

*Región de la Trayectoria:

Figura 3.129: Registrar Punto de Extensión

3. Elija el caso de uso al que extenderá el punto, ingrese la causa y en que región de la trayectoria pasa esto.
4. En la región de la trayectoria usted podrá referenciar algunos tipos de elementos que se encuentren registrados dentro del proyecto actual, mediante el token:
Podrá referenciar elementos de tipo paso con el TOKEN: "P".
5. Oprima el botón .
6. Se mostrará el mensaje 3.130 en la pantalla 3.128 "Gestionar Puntos de Extensión".


 El Punto de Extensión ha sido registrado exitosamente.


Figura 3.130: MSG: Punto de Extensión Registrado



3.68. Modificar Punto de Extensión

Esta funcionalidad le permitirá modificar la información de un punto de extensión previamente registrado con el fin de corregir o actualizar datos del mismo.

3.68.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de algún registro existente de la pantalla 3.128 "Gestionar Puntos de Extensión".
2. Se mostrará la pantalla 3.131 "Modificar Punto de Extensión".

Proyecto: TT2 - TESSERACT
Módulo: ACT - Actores
Caso de uso: CU10 - Gestionar Actores

Modificar Punto de extensión

Ingrese la información solicitada.

Información general del Punto de extensión

*Extiende a:

*Causa:

*Región de la Trayectoria:

Figura 3.131: Modificar Punto de Extensión

3. Modifique los datos solicitados por la pantalla.
4. En la región de la trayectoria usted podrá referenciar algunos tipos de elementos que se encuentren registrados dentro del proyecto actual, mediante el siguiente TOKEN:
Podrá referenciar elementos de tipo paso con el TOKEN: "P."
5. Oprima el botón .
6. Se mostrará el mensaje 3.132 en la pantalla 3.128 "Gestionar Puntos de Extensión".

 La Trayectoria ha sido modificada exitosamente.


Figura 3.132: MSG: Punto de Extensión Actualizado



3.69. Eliminar Puntos de Extensión

Esta funcionalidad le permitirá eliminar un punto de extensión innecesario o incorrecto.

3.69.1. Procedimiento

1. Oprima el botón  de un registro existente de la pantalla 3.128 "Gestionar Puntos de Extensión".
2. Se mostrará el mensaje 3.133 sobre la pantalla 3.128 "Gestionar Puntos de Extensión".

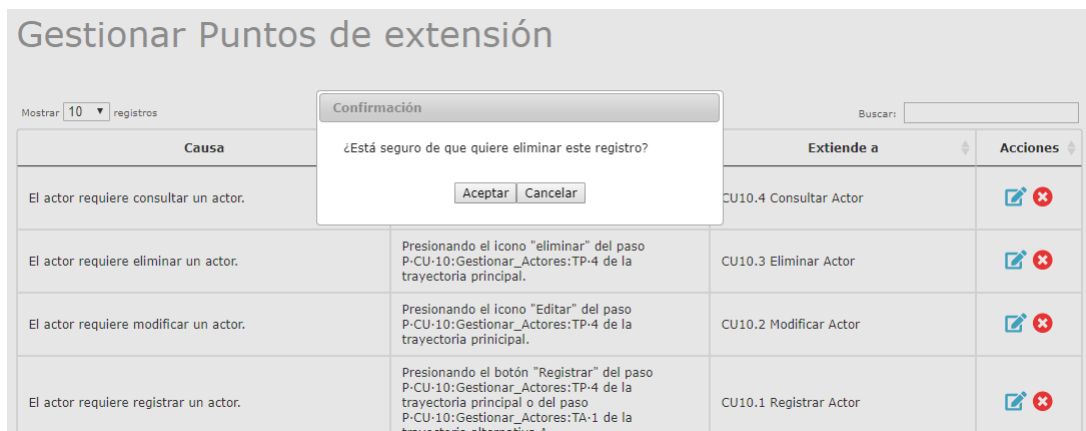


Figura 3.133: MSG de Confirmación

3. Oprima el botón .
4. Se mostrará el mensaje 3.134 en la pantalla 3.128 "Gestionar Puntos de Extensión".

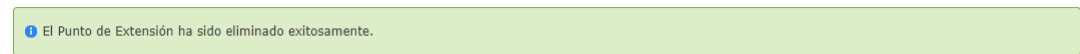


Figura 3.134: MSG: Punto de extensión Eliminado

