

Documento de Diagramas de Secuencia

Grupo 6 - MyReminder

A 6 de junio del 2021

ÍNDICE DE CONTENIDOS

El siguiente documento de Diagramas de Secuencia tiene como objetivo ilustrar las posibles interacciones que nuestros usuarios y administradores tendrán con el sistema, ordenando cronológicamente cómo reaccionaría nuestro diseño de clases ante estas acciones.

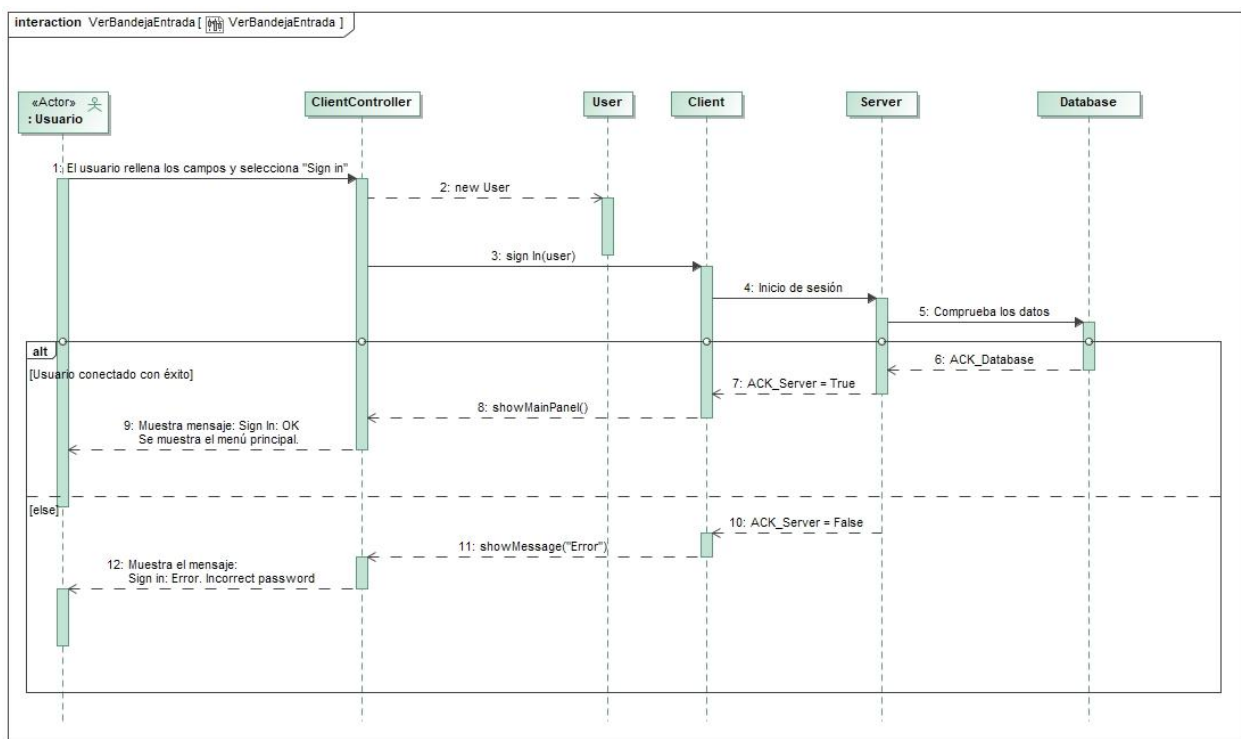
La siguiente tabla muestra cada uno de los posibles escenarios con su correspondiente diagrama de secuencia, siendo acompañados de una descripción aclaratoria.

Descripción del escenario especificado en el diagrama de secuencia	Página
Registro de un nuevo usuario en la plataforma	2
Modificación de la contraseña de un usuario registrado	3
Eliminación de un usuario registrado por parte del administrador	4
Creación de un nuevo evento en la agenda personal	5
Modificación de algún aspecto de un evento creado con anterioridad	6
Eliminación por completo de un evento ya creado	7
Visualización de la información detallada de un evento	8
Creación de un recordatorio para un evento en concreto	9
Agregación de un usuario registrado a un evento	10
Visualización de la agenda como un calendario o listado de eventos	11
Consulta de la bandeja de entrada	12
Aceptación o rechazo de una invitación a un evento	13
Gestión de los mensajes a través de la bandeja de entrada	14
Agregación de un usuario registrado a la lista de contactos	15
Eliminación de un usuario de la lista de contactos	16

1. Registro de un nuevo usuario en la plataforma

El primer escenario con el que un usuario se enfrentará será acceder a la aplicación. Este diagrama permite mostrar el comportamiento del sistema ante un registro de un nuevo usuario, en el que él mismo es el que se identifica en la plataforma a través de un formulario en el cual ingresará sus datos.

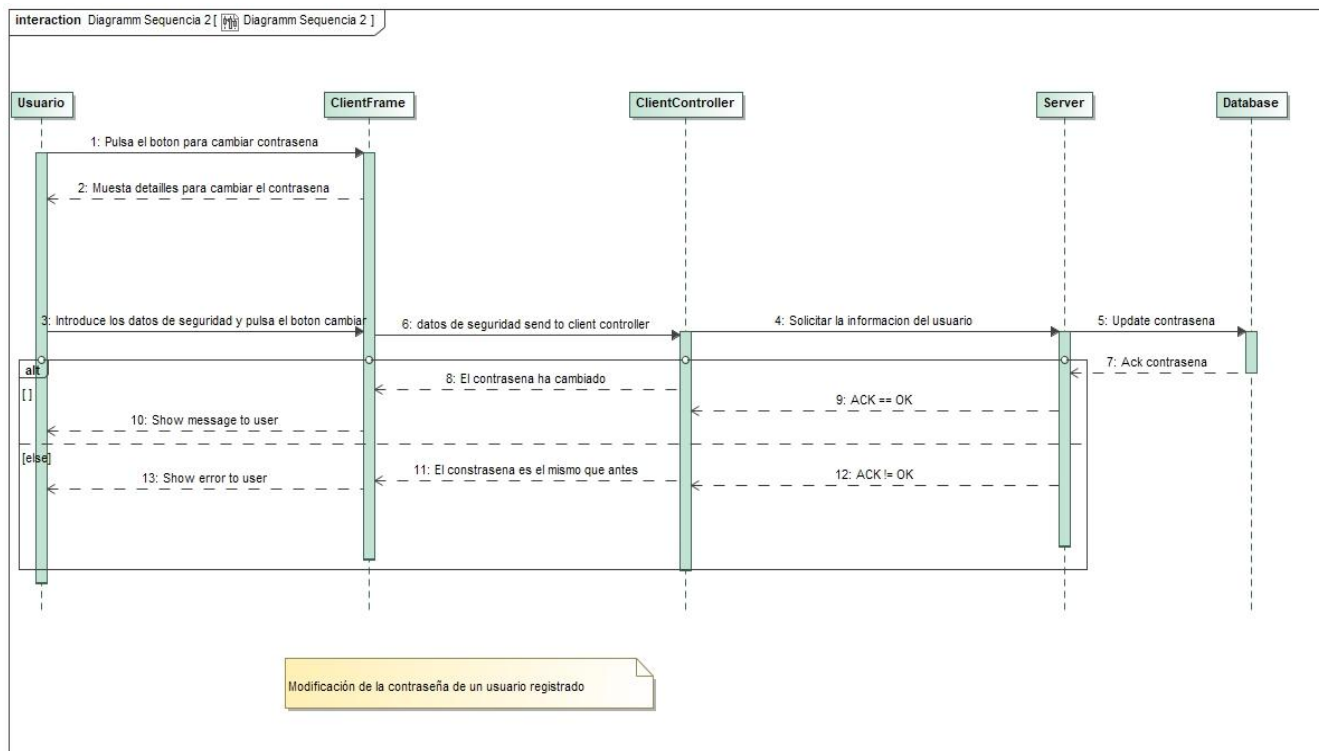
Posteriormente se realiza la validación y, si no hay inconvenientes, se crea el usuario en la base de datos informando al usuario mediante un mensaje informativo. En caso contrario se muestra un mensaje que indica que algo ha fallado.



2. Modificación de la contraseña de un usuario registrado

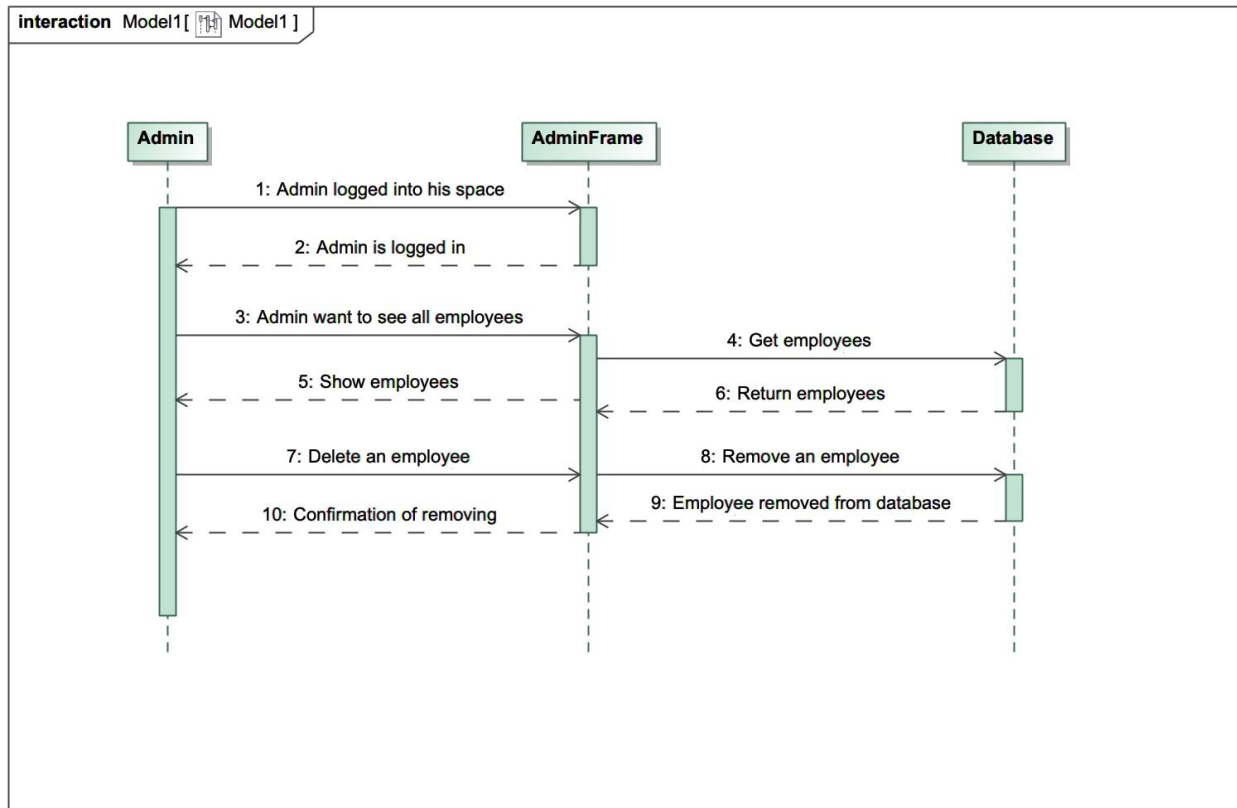
Si después de acceder un usuario desea modificar sus credenciales puede hacerlo de manera autónoma e independiente al resto de usuarios. Como premisa para este diagrama, el usuario ha sido previamente identificado y ha ingresado a la plataforma. La interacción inicia cuando el mismo usuario solicita el cambio de la contraseña a través de un botón que le muestra un formulario de seguridad en el cual ingresa sus datos.

Posteriormente se realiza la validación y ,si no hay inconvenientes, se modifica en la base de datos y se informa al usuario mediante un mensaje que el cambio de contraseña ha sido exitoso. En caso contrario se muestra un mensaje que indica que algo ha fallado.



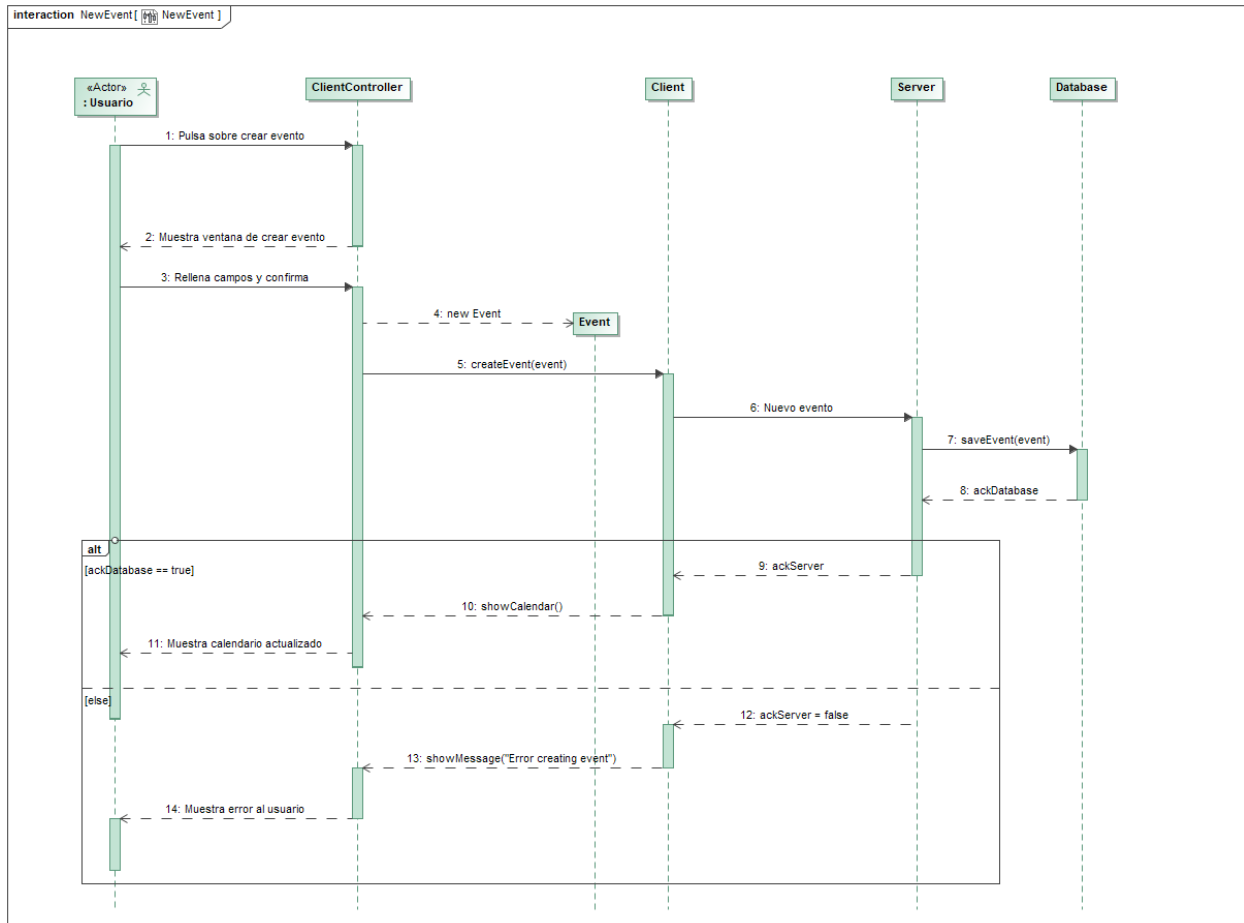
3. Eliminación de un usuario registrado por parte del administrador

Si nos centramos en la labor de los administradores de la aplicación debemos destacar una acción en específico, la eliminación de usuarios mediante el acceso directo con la base de datos a través de la interfaz de administrador, la cual está ampliada con respecto a la de usuario para poder realizar esta acción.



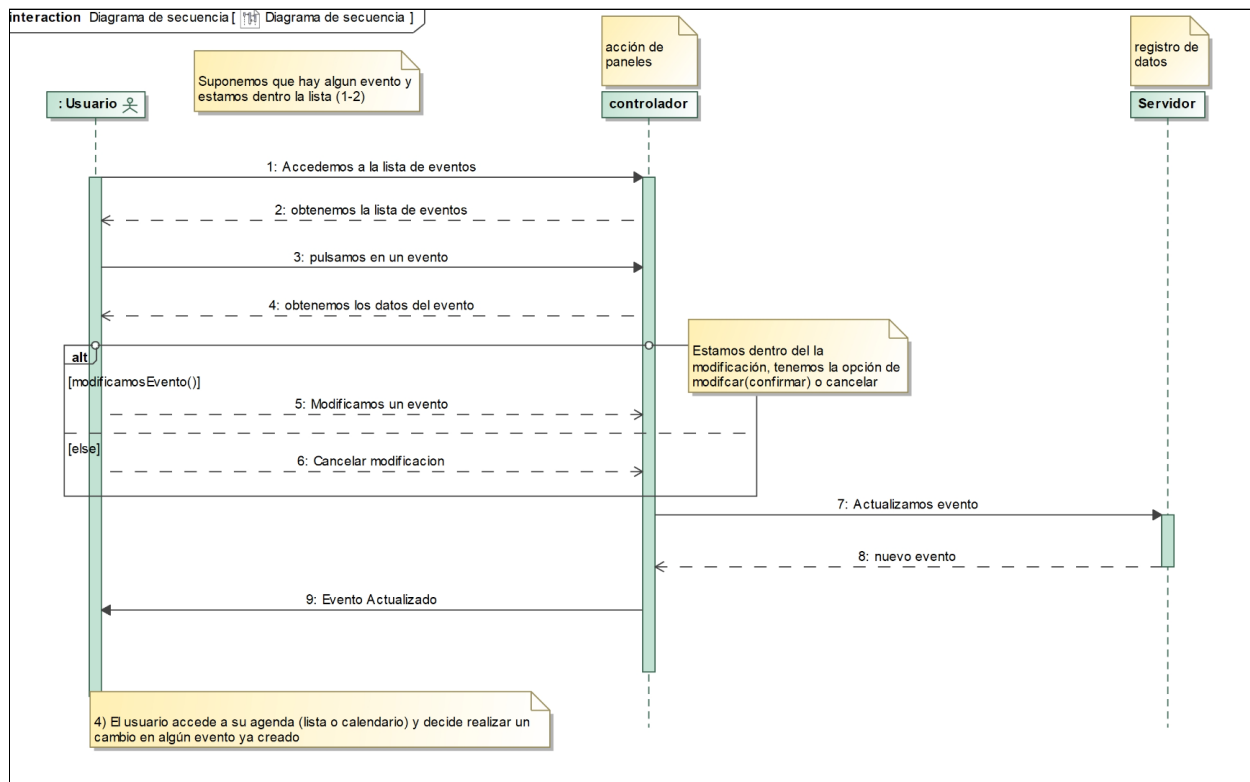
4. Creación de un nuevo evento en la agenda personal

El principal escenario posible de nuestra aplicación recae en la creación de eventos desde el calendario. Esta acción requiere de una sincronización con la base de datos, además de una interacción con el controlador mediante la interfaz de usuario.



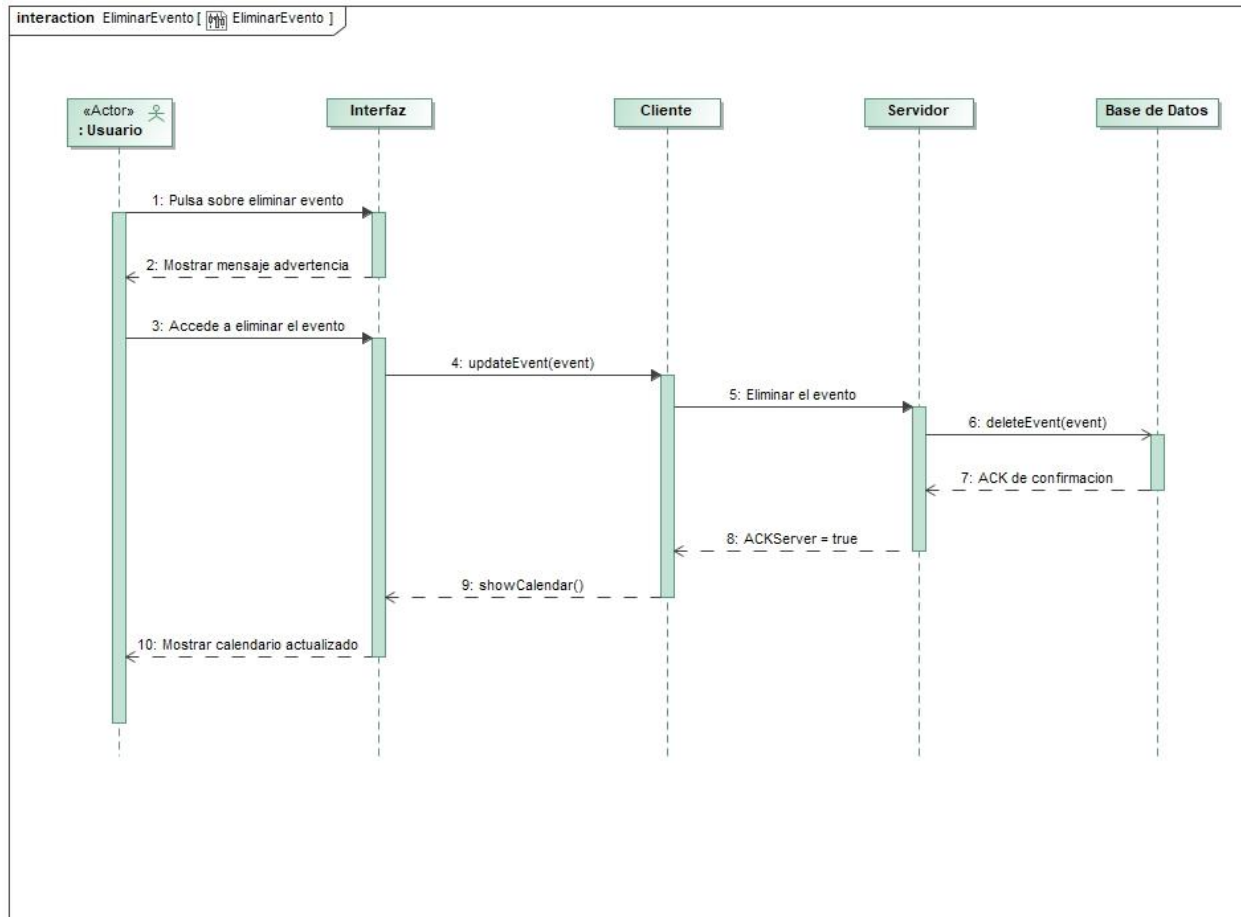
5. Modificación de algún aspecto de un evento creado con anterioridad

Este diagrama de secuencia representa la acción de modificar un evento, por lo que se supone que ya hay al menos un evento creado anteriormente; por lo tanto, se selecciona un evento del listado y se selecciona el botón de modificar, se sobrescriben los datos deseados, para guardar los cambios se actualiza la información del evento en el servidor y finalmente, se envía un mensaje indicando que el evento se ha actualizado correctamente.



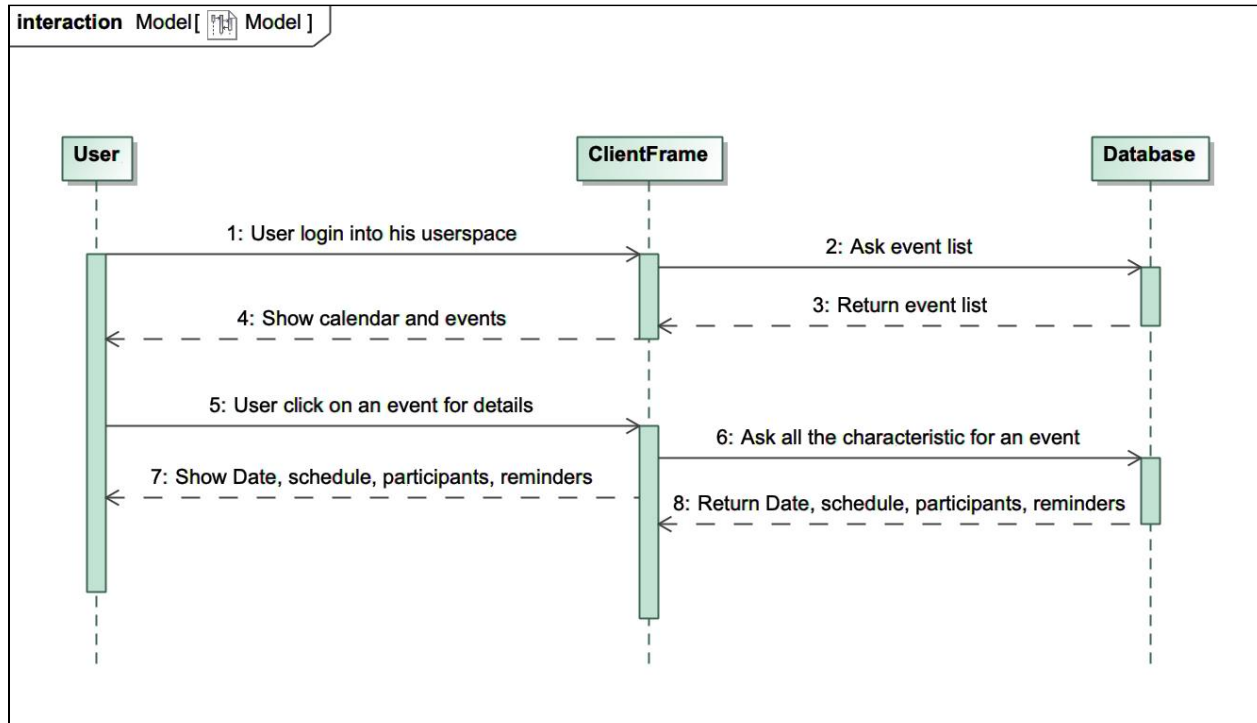
6. Eliminación por completo de un evento ya creado

El siguiente escenario trata de describir la intención del usuario de borrar de manera permanente un evento que previamente él ha creado, esto es, tras haber accedido a su agenda y proporcionado la información necesaria para registrar un evento en la base de datos (fecha, localización e invitados).



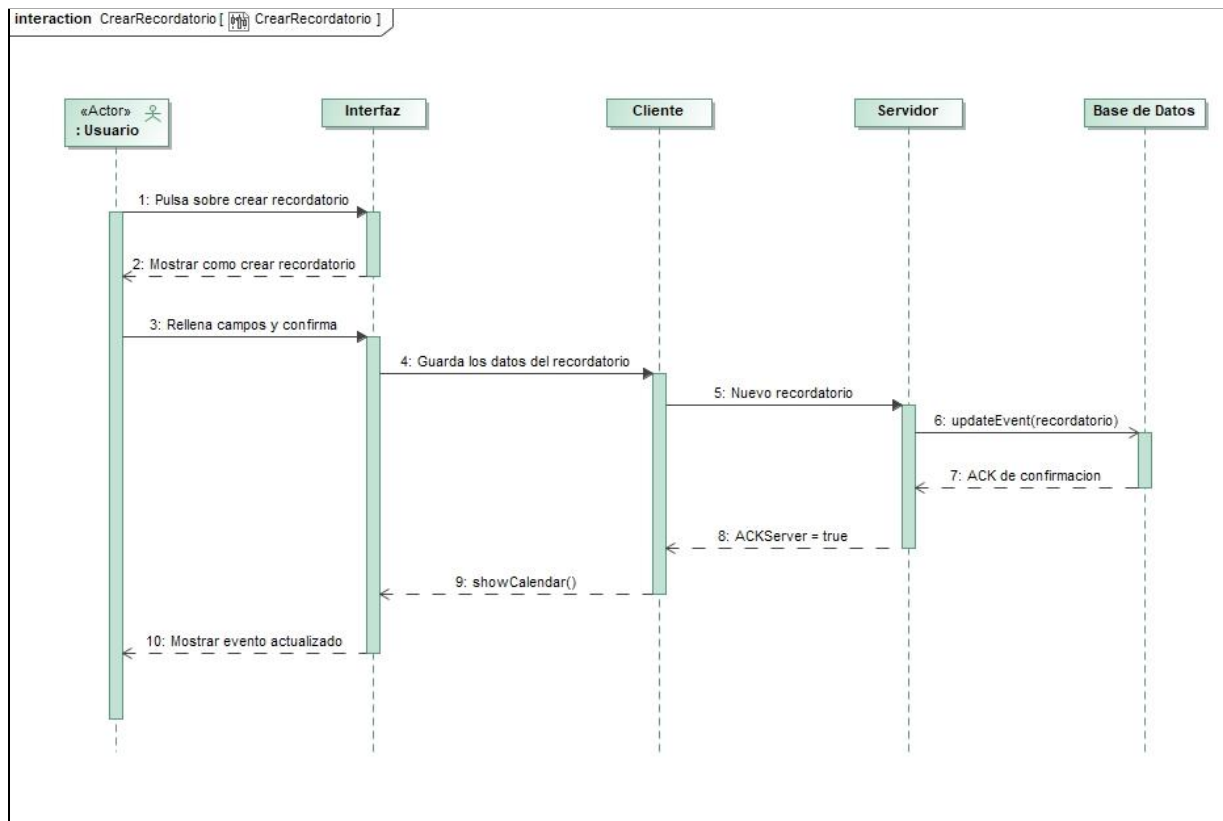
7. Visualización de la información detallada de un evento

Para obtener la visualización de la información detallada de un evento, el usuario debe iniciar sesión, acceder a su lista de eventos y seleccionar el deseado, posteriormente a la solicitud a la base de datos, esta devuelve los detalles respectivos tales sean fecha, recordatorios y participantes.



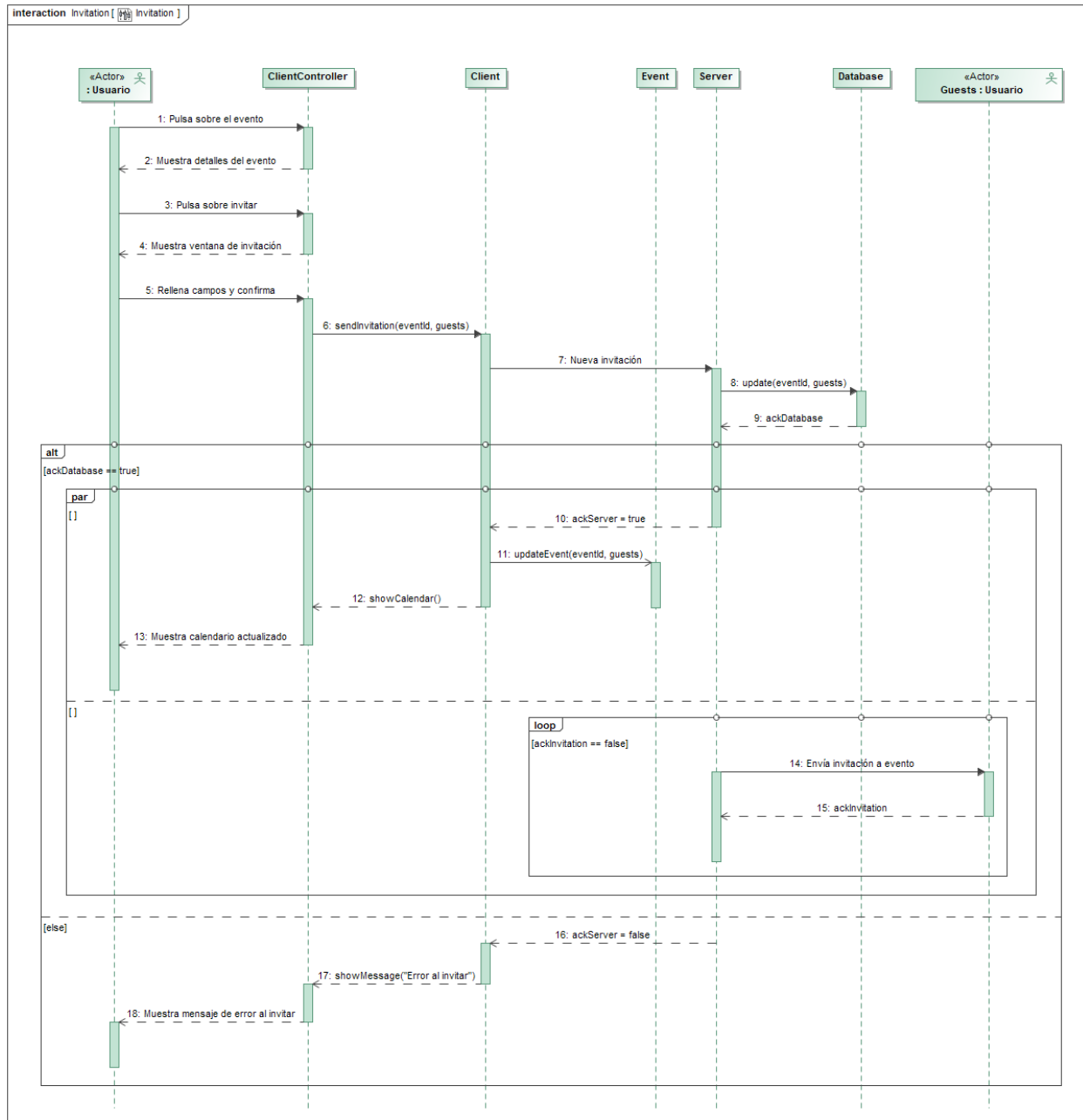
8. Creación de un recordatorio para un evento en concreto

Una vez haya sido creado un evento, es posible que cualquier de los invitados al evento quiera recibir un mensaje en su bandeja de entrada que le notifique que la fecha de la celebración del evento está próxima. En este caso también debemos acceder a la base de datos para efectuar el cambio, por lo que debemos recorrer la estructura cliente-servidor para que se muestre en la interfaz una entrada con el recordatorio.



9. Agregación de un usuario registrado a un evento

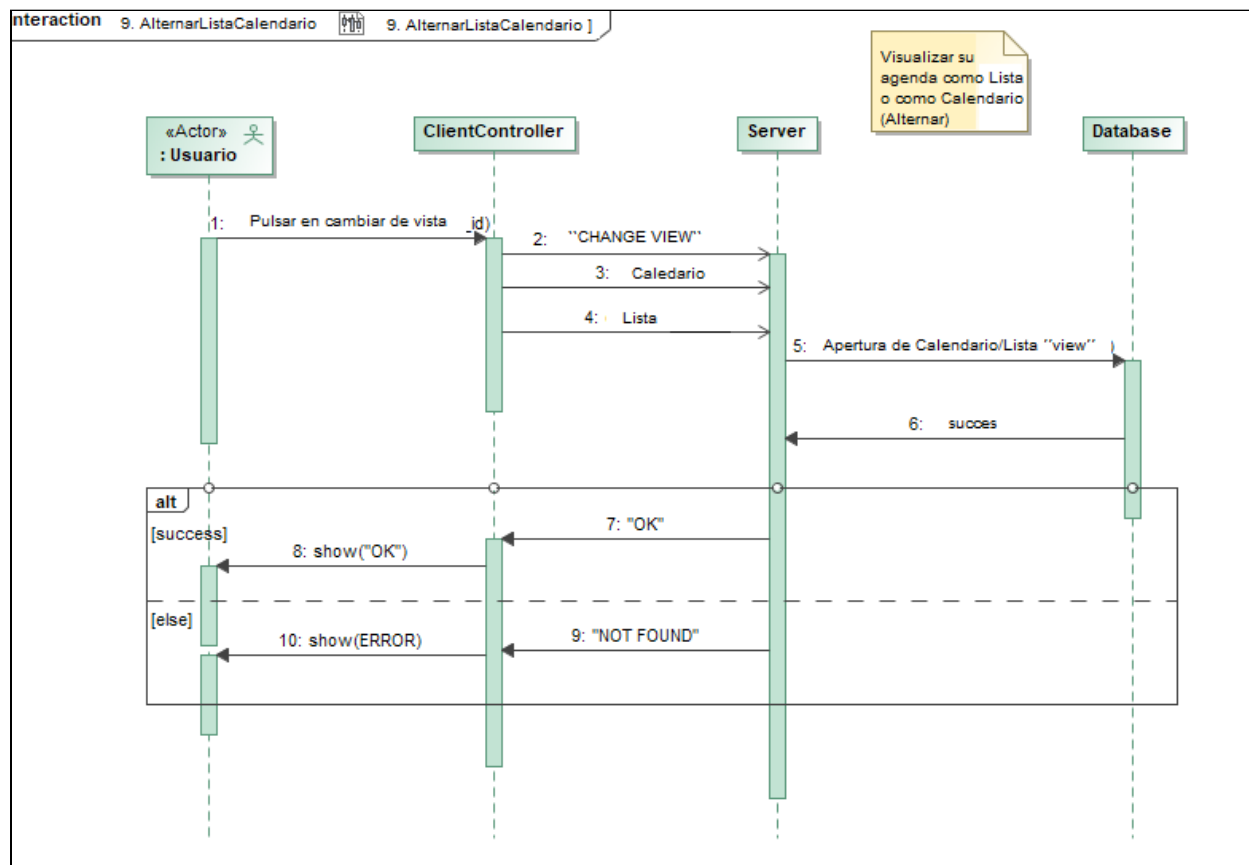
Esta secuencia se desarrolla en que un usuario solicita los detalles de un evento y selecciona el botón de invitar, luego se genera una invitación según los datos ingresados y según esta sea aceptada o no, se mostrará el calendario actualizado o un mensaje de al usuario.



10. Visualización de la agenda como un calendario o listado de eventos

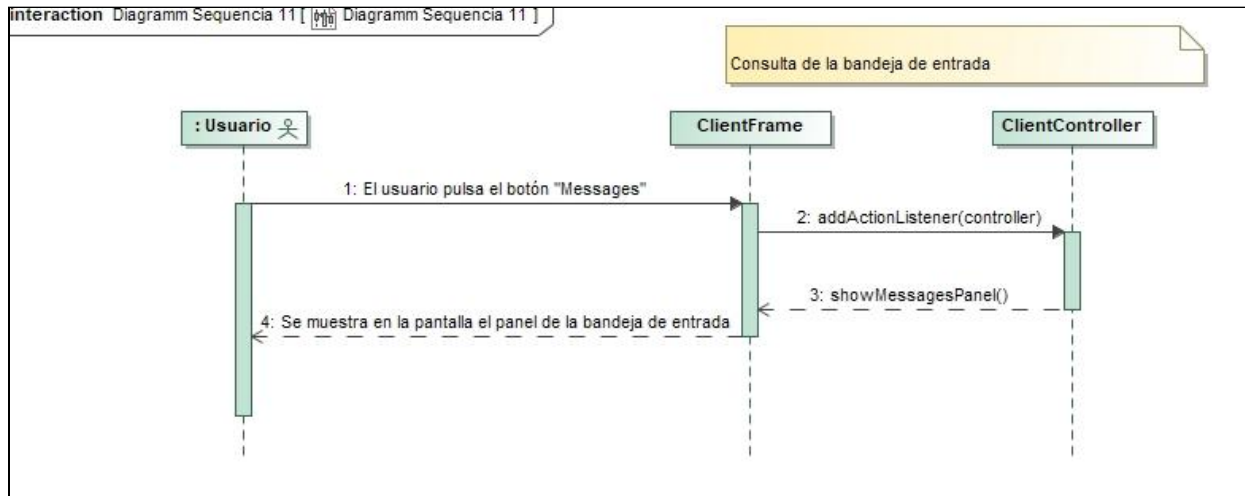
Este diagrama consiste en generar una nueva vista con el fin de mejorar la experiencia del usuario al momento de mostrar sus eventos, esta consiste en una alternativa tipo lista, la cual es activada a través del botón “Cambiar vista”.

Esta funcionalidad no se ha implementado finalmente ya que no se ha incluido la visualización como calendario de eventos interactivo.



11. Consulta de la bandeja de entrada

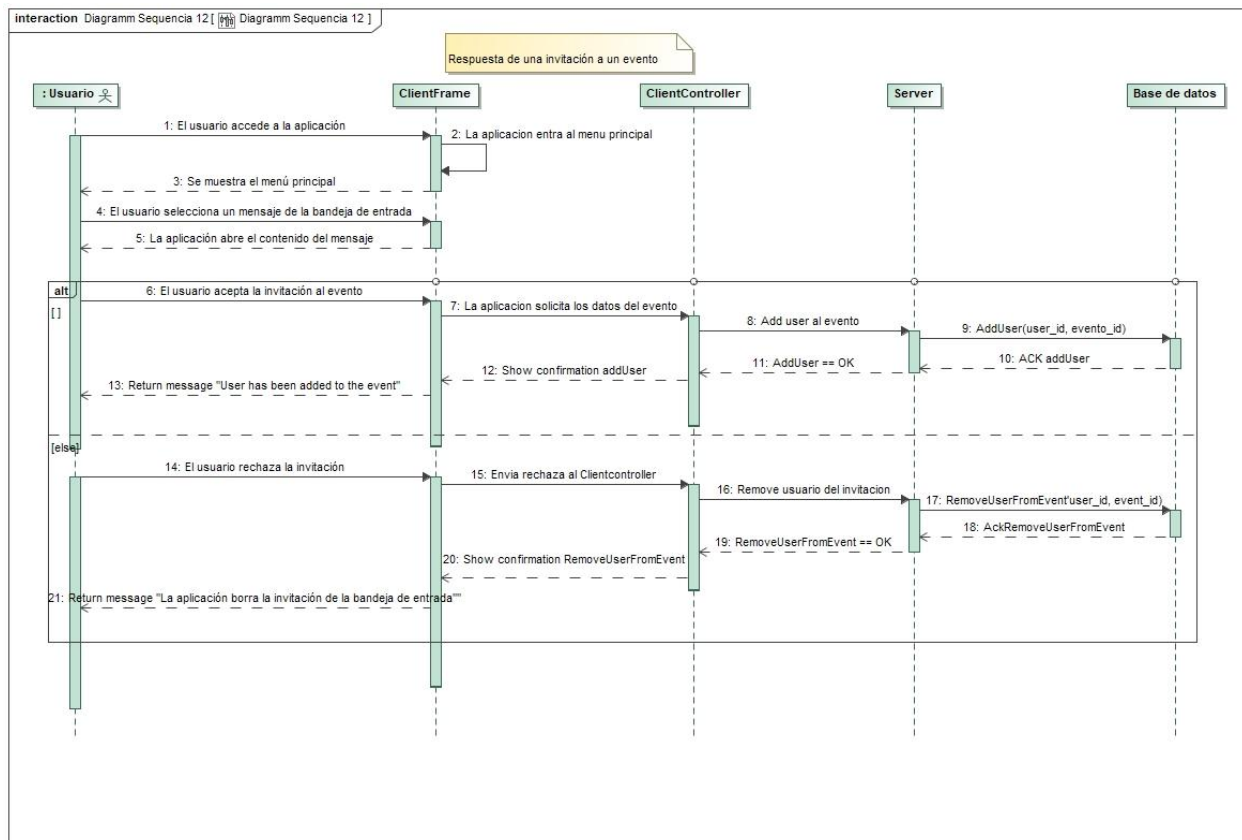
En el caso principal, el usuario habrá iniciado ya sesión y se encontrará en el menú principal de la aplicación. Cuando el usuario pulsa el botón “Messages”, se le mostrará por pantalla el panel donde se encuentra la bandeja de entrada que recogerá los mensajes de invitación y/o recordatorios asociados a su cuenta.



12. Aceptación o rechazo de una invitación a un evento

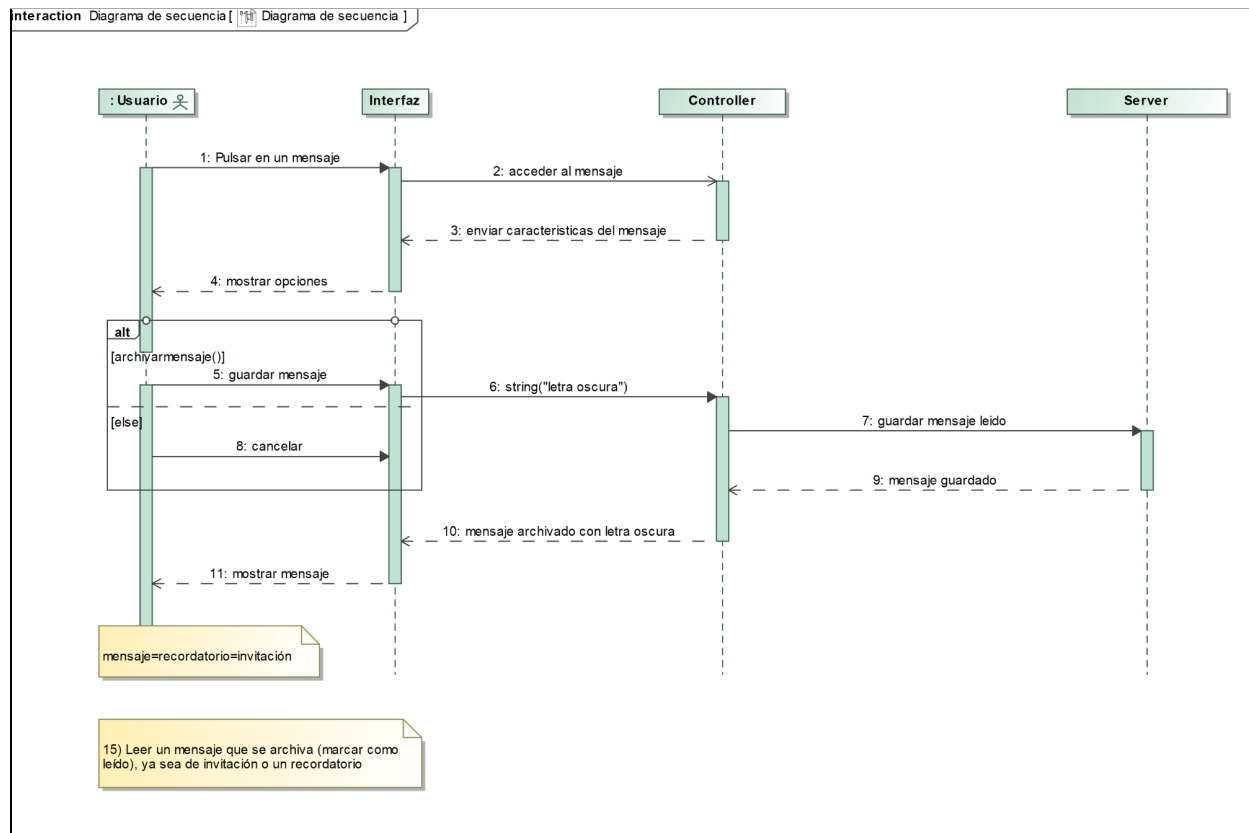
El usuario entra en la aplicación iniciando sesión correctamente y entra al menú principal de la aplicación y podrá ver tanto el calendario como la bandeja de entrada. El usuario seleccionará un mensaje de la bandeja de entrada y la aplicación le mostrará la invitación a un evento el cuál puede aceptar o rechazar. El usuario acepta la invitación, por tanto la aplicación debe buscar los datos del evento para mostrarle a través de una notificación en el calendario que tiene un nuevo evento con toda la información sobre este mismo.

El usuario después de seleccionar un mensaje de la bandeja de entrada y que la aplicación le muestre la invitación a un evento, el usuario decide rechazarla, lo que conlleva a que la aplicación solo elimine ese mensaje de la bandeja de entrada y no se le proporcionará ningún dato del evento al que rechazó participar.



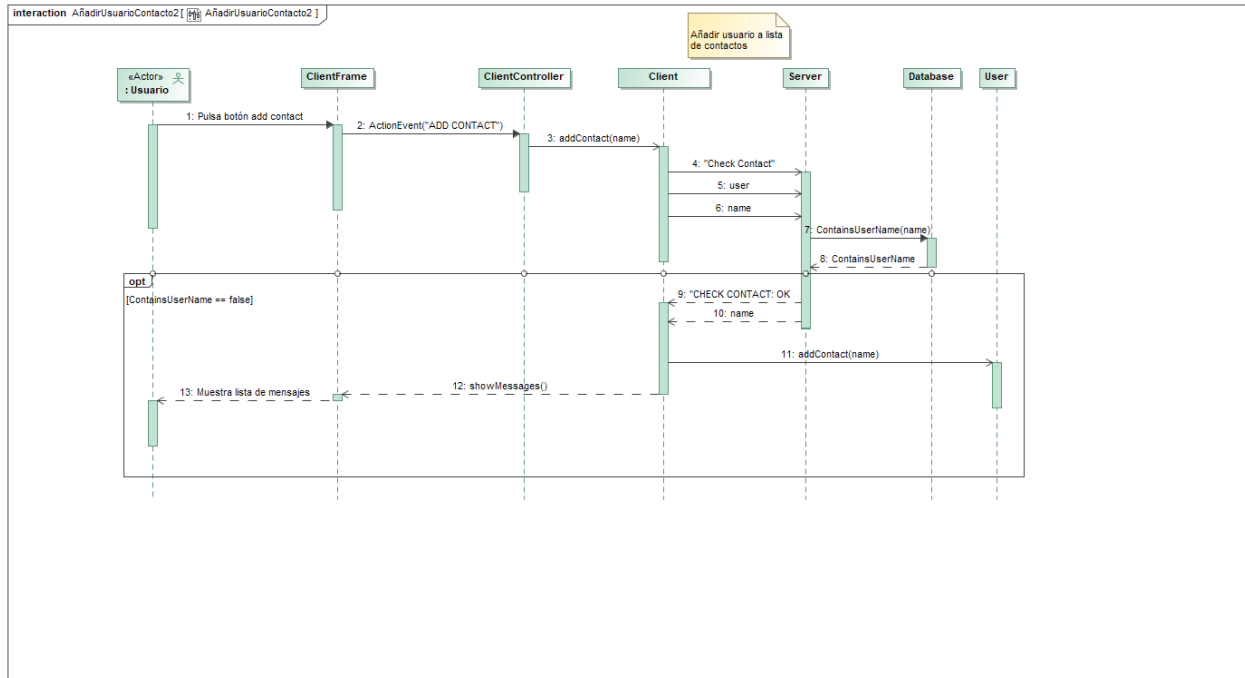
13. Gestión de los mensajes a través de la bandeja de entrada

Para lograr la gestión de los mensajes a través de la bandeja de entrada, primero se accede desde el Controller quien devuelve las características del mismo en la interfaz; seguido si es guardado en el server se muestra con letra oscura.



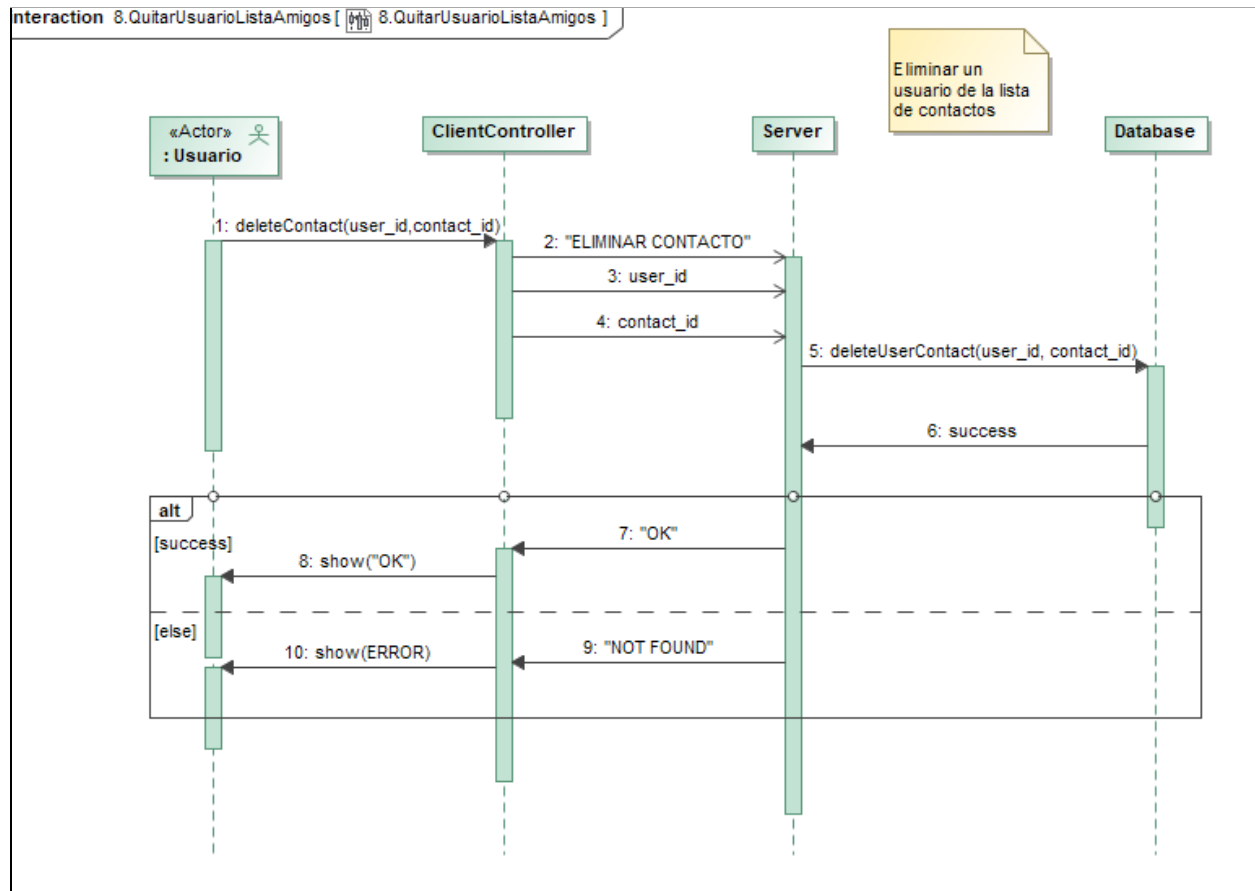
14. Agregación de un usuario registrado a la lista de contactos

La principal función de la lista de contactos es recopilar usuarios en un listado. Es por esto que se debe interactuar con la base de datos para acceder a los datos visibles de dicho usuario amigo y así poder incorporarlo. En caso de que un usuario no exista, se mostrará un mensaje de error.



15. Eliminación de un usuario de la lista de contactos

De igual forma, podemos eliminar un usuario de nuestros amigos accediendo al servidor.



Hitos

Sequence Diagram MagicDraw

- Esta práctica ha permitido elevar los niveles de conocimiento y desarrollo con la herramienta de MagicDraw que nuevamente nos muestra como modelar interacciones de una forma sencilla y gráfica.

Proyecto My Reminder

- De la misma forma, hemos podido avanzar con los documentos para el proyecto que además de enfrentarnos a actividades del mundo del desarrollo del software, también nos aclara el camino para el desarrollo de nuestro proyecto, ya que anteriormente se habían presentado algunas ambigüedades que han sido resueltas.