|  |
| --- |
| Casos de Uso |
| Casos de uso especificados para SnoutPoint Networks |
| Esteban Hernández Losada  Camilo Oviedo Lizarazo  Camilo Benavides Franco  Sebastián Jiménez Nieto  Fabiana Díaz Cedeño  David Suárez Guerrero  Alejandra Rocha Sabogal |

# Historial de Cambios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Historial de Cambios** | | | |
| Versión | Cambios efectuados | Fecha de Actualización | Área(s)  Encargada(s) |
| **V0.1** | Agregados Casos de uso de Registro, inicio de sesión, manejo y manipulación de cuentas, amigos, publicaciones y servicios asociados a mascotas. | 13 de Marzo | EDCRC y EAD |
| **V0.2** | Aplicación del formato establecido en el plan de configuraciones y versiones. | 17 de Marzo | EDCRC y EAD |
| **V0.3** | Corrección de los casos de uso de registro, basados en el cambio del alcance del proyecto, donde ya no es obligatorio tener una mascota para ingresar | 20 de Marzo | EDCRC y EAD |
| **V1.0** | Verificación final y entrega a los clientes académicos | 23 de Marzo | Gerencia |
| **V1.1** | Revisión de los casos de uso basados en la retroalimentación de los clientes académicos | 1 de Abril | EAD y Gerencia |
| **V1.2** | Corrección del modelo de casos de uso según los comentarios del cliente. |  |  |

Introducción

En este documentos se verán todas las plantillas de casos de uso propuestas para el desarrollo del prototipo. Contiene 17 de estas, de las cuales solo los primeros 10 numeral es serán expuestos para revisión del cliente. A continuación se mostraran las definiciones o explicaciones que permiten entender los conceptos.

**Actores:** Los actores principales que se enunciaran en los casos de usos son el cliente y el sistema. Se tiene como cliente a las personas que van a hacer uso de nuestro prototipo funcional y al sistema como un ente encargado de realizar las ejecuciones y operaciones solicitadas por el cliente.

**Nombres completos:** Esto se refiere al nombre y apellido del cliente que va a registrar un servicio o a una(s) mascota(s).

**Usuario:** Nombre por el cual será identificado el usuario.

**Contraseña:** Comando único de cada usuario para poder acceder a su cuenta.

**Nombre mascota:** El nombre de la mascota que se registre.

**Nombre de servicio:** Nombre que identificará al servicio deseado.

**Tipo del servicio:** Esto es una lista que se despliega donde se muestran los servicios que el prototipo brindará.

**Descripción del servicio:** Es un campo libre para escribir una descripción del servicio prestado si se desea, lo que se recomienda poner en ese campo es la ubicación del lugar donde se presta el servicio.

**Correo electrónico:** Servicio de red en donde el usurario será notificado de su creación de cuenta.

**Veterinarias:** Este es uno de los servicios se brindara, el cual consiste en registrar cualquier veterinaria con su respectivo nombre y ubicación.

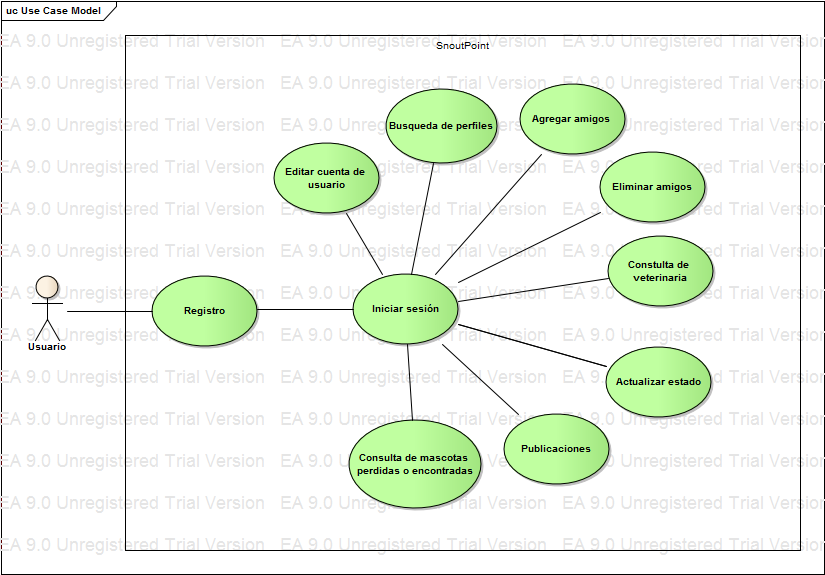
**Mascotas perdidas y encontradas:** Este servicio, se refiere a un tablero en donde la gente podrá poner diferentes publicaciones, donde indiquen si se le ha perdido una mascota y cuáles son las características o si encontró una mascota y desea encontrarle su dueño respectivo.

**Servicio de adopción:** Este servicio mostrara cuales son los lugares en donde se puede adoptar mascotas.

**Fundaciones:** Se refiere a las diferentes fundaciones de ayudas de mascotas las cuales quieran dar a conocer su trabajo y sus eventos importantes.

**Recordatorios:** Este servicio será prestado por SnoutPoint, en donde brindará ciertas fechas importantes o acontecimientos, a los usuarios, sobre las mascotas.

El siguiente diagrama de caso de uso representa el funcionamiento del prototipo con los 10 casos de uso presentados a corrección.



Este diagrama representa que los casos de uso Iniciar sesión y Registrar, son los casos primordiales con los cuales de sebera empezar, pues sin esos dos lo demás casos de usos no podrán llevarse a cabo. Una vez implementados esos dos casos de uso, los demás podrán ser desarrollados en cualquier orden.

Snoutp­oint - Casos de uso

# Registro

## Registro de cuenta

* **Información de las característica:**
  + Objetivo en contexto: Que el cliente quede registrado en la red social.
  + Ámbito o alcance: Tener una cuenta en la red social para mascotas SnoutPoint.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Aceptar nuestros términos y condiciones, tener un correo electrónico.
  + Condición de éxito final: Crea una cuenta en nuestra red social y ya puede usarla.
  + Condición de fallo final: No queda registrado en la base de datos.
  + Actor Principal: Cliente.
  + Disparador: Sección de registro en la página de SnoutPoint.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El cliente ingresa los datos necesarios para la inscripción (nombres completos, usuario, correo electrónico y contraseña)
  2. El sistema verifica si el usuario y el correo no estan ya en uso.
  3. El cliente acepta terminos y condiciones.
  4. El cliente pide crear un nuevo perfil.
  5. El sistema crea la nueva cuenta del usuario y le informa que ya está creada su cuenta.
* **Escenarios de Excepción**
  + Al ingresar el nombre completo, solo se deben ingresar letras evitando números o caracteres especiales.(I)
  + Al ingresar el correo electrónico, debe poner la expresión regular correcta de esta (nombre@dominio.com) (I)
  + El usuario o correo ya están en uso, por lo tanto tiene que elegir otra correo electrónico o no podrá registrarse.(II)
  + Si el cliente no acepta teminos y condiciones, no puede continuar con el registro.(III)
  + Se cae la señal del internet o del servidor lo que interrumpe la comunicación entre usuario y el sistema.(En todos los pasos)
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima.
  + Objetivo del rendimiento: El usuario es ingresado de inmediato a la base de datos.
  + Frecuencia: Aun no identificada, se espera que alta.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: por la red, para poder tener conexión con nuestro sistema.
  + Actores secundarios: sistema.
  + Canal con los actores secundarios: red, para poder generar respuesta al usuario.

## Registro de Mascotas

* **Información de las característica:**
  + Objetivo en contexto: Que el cliente pueda registrar una mascota que posea.
  + Ámbito o alcance: Tener en su cuenta una nueva mascota asociada.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Haberse registrado en la red social, tener una mascota.
  + Condición de éxito final: Crea una mascota asociada al usuario.
  + Condición de fallo final: La mascota no se agrega a la base de datos ni al usuario que la está creando.
  + Actor Principal: Cliente.
  + Disparador: Sección de registro de mascotas en la página del usuario en SnoutPoint.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El cliente ingresa los datos necesarios para la creación de su mascota (nombre de la mascota, género, raza y fecha de nacimiento)
  2. El sistema verifica que los datos esten bien escritos.
  3. El cliente elige la opción de finalizar la creación de la mascota.
  4. El sistema crea la nueva mascota del usuario y la enlaza a su cuenta.
* **Escenarios de Excepción**
  + Al ingresar el nombre de la mascota y su raza, debe verificar que solo hayan caracteres alfabéticos, no pueden contener caracteres especiales o números.(I)
  + El usuario o correo ya están en uso, por lo tanto tiene que elegir otras opciones o no podrá registrarse.(II)
  + Se cae la señal del internet o del servidor lo que interrumpe la comunicación entre usuario y el sistema.(En todos los pasos)
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima.
  + Objetivo del rendimiento: El usuario es ingresado de inmediato a la base de datos.
  + Frecuencia: Aun no identificada, se espera que alta.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: por la red, para poder tener conexión con nuestro sistema.
  + Actores secundarios: sistema.
  + Canal con los actores secundarios: red, para poder generar respuesta al usuario.

## Registro de Servicios

* **Información de las característica:**
  + Objetivo en contexto: Que el cliente pueda registrar en la red social el servicio que desea ofrecer.
  + Ámbito o alcance: Tener una cuenta en la red social para mascotas SnoutPoint, tener un servicio para ofrecer.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Tener un servicio que ofrecer y una cuenta en SnoutPoint.
  + Condición de éxito final: Agregar un servicio a la cuenta del usuario.
  + Condición de fallo final: No queda registrado el servicio en la base de datos.
  + Actor Principal: Cliente.
  + Disparador: Sección de agregar un servicio en la página del usuario en SnoutPoint.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El cliente ingresa los datos necesarios para la inscripción del servicio (nombre de servicio, correo electrónico, tipo del servicio, descripción del servicio, contraseña)
  2. El cliente acepta terminos y condiciones que tiene registrar un servicio.
  3. El cliente pide crear un nuevo servicio.
  4. El sistema crea el nuevo servicio del usuario y le informa que ya está creada.
* **Escenarios de Excepción**
  + Al ingresar el nombre del servicio solo se deben ingresar letras evitando números o caracteres especiales.(I)
  + Al ingresar el correo electrónico, debe poner la expresión regular correcta de este. (I)
  + Si el correo ya están en uso, por lo tanto tiene que elegir otras opciones o no podrá registrarse.(II)
  + Si el cliente no acepta teminos y codiciones, no puede continuar con el registro.(III)
  + Se cae la señal del internet o del servidor lo que interrumpe la comunicación entre usuario y el sistema.(En todos los pasos)
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima.
  + Objetivo del rendimiento: El servicio es ingresado de inmediato a la base de datos.
  + Frecuencia: Aun no identificada.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: por la red, para poder tener conexión con nuestro sistema.
  + Actores secundarios: sistema.
  + Canal con los actores secundarios: red, para poder generar respuesta al usuario.

Snoutp­oint - Casos de uso

# Iniciar sesión

* **Información de las características:**
  + Objetivo de contexto: Que el cliente ingrese a su cuenta.
  + Ámbito o alcance: Ingresar a la cuenta de Snoutpoint.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Ya estar registrado en la red social.
  + Condición de éxito final: Estar posicionado en la página del perfil del usuario que entro a la página.
  + Condición de fallo final: El cliente no logra acceder a su cuenta.
  + Actor principal: Cliente.
  + Disparador: Botón de ingresar en la página principal.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El usuario ingresa el usuario o correo junto con la contraseña.
  2. El sistema verifica si los datos son correctos.
  3. El sistema dirige al usuario a la pagina de su perfil.
* **Escenarios de Excepción**
  + El usuario ingresa mal los datos y no puede ingresar.(I)
  + Se caiga la red o el servidor al momento de ingresar a su cuenta.(Todos los pasos)
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima prioridad.
  + Objetivo del rendimiento: Ingresar a la cuenta personal del usuario de inmediato.
  + Frecuencia: Varia, según la cantidad de usuarios pero tiende a aumentar.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: Red, ya que por internet hace la petición al sistema.
  + Actores secundarios: N/A.
  + Canal con los actores secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# Editar cuenta del usuario

* **Información de las características:**
  + Objetivo de contexto: Configurar los datos personales de la cuenta.
  + Ámbito o alcance: Cambiar los datos de la cuenta del usuario.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: el usuario estar dentro de su cuenta.
  + Condición de éxito final: Haber cambiado correctamente los datos que el usuario quiso cambiar.
  + Condición de fallo final: El cliente no logra acceder cambiar los datos de cuenta.
  + Actor principal: cliente.
  + Disparador: botón de editar cuenta en la página del usuario.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El usuario ingresa los datos que vaya a cambiar.
  2. El usuario selecciona el botón de guardar cambios.
  3. El sistema verifica los datos y cambia los valores dentro de la base de datos.
  4. El sistema dirige al usuario a la pagina de su perfil.
* **Escenarios de Excepción**
  + El usuario ingresa mal los datos y tiene que configurar su cuenta de nuevo. (I)
  + Si hay una inconsistencia en los datos no se guardará la información.(III)
  + Se caiga la red o el servidor al momento de ingresar a su cuenta.(Todos los pasos)
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: Máxima media.
  + Objetivo del rendimiento: Configurar cuenta personal del usuario de inmediato.
  + Frecuencia: Se desconoce ya que depende del usuario.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: Red, ya que por internet hace la petición al sistema.
  + Actores secundarios: N/A.
  + Canal con los actores secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# Busqueda de perfiles

* **Información de las características:**
  + Objetivo de contexto: buscar un perfil de otro usuario.
  + Ámbito o alcance: que el usuario logre encontrar el perfil que busca.
  + Nivel: Tarea secundaria.
  + Precondiciones: El usuario estar dentro de su cuenta y saber que va a buscar (servicio o mascota).
  + Condición de éxito final: Hallar la mascota o servicio requerido.
  + Condición de fallo final: No se encuentra el perfil buscado.
  + Disparador: El buscador de la página de Snoutpoint.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El usuario ingresa la palabra clave para buscar (ya sea el nombre del usuario, de la mascota, del servicio, correo electrónico).
  2. El usuario selecciona el botón de buscar.
  3. El sistema verifica los datos y busca semejansas en la base de datos.
  4. El sistema le muestra al usuario las coinsidencias encontradas.
* **Escenarios de Excepción**
  + El usuario ingresa mal los datos y no se encuentra el perfil que busca, ya sea que no exista o que lo haya escrito mal. (I)
  + Que se caiga la red o el servidor al momento de ingresar a su cuenta. (Todos los pasos)
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: media.
  + Objetivo del rendimiento: no tardar en la búsqueda más de 1 minutos.
  + Frecuencia: se desconoce ya que depende del usuario.
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: red, ya que por internet hace la petición al sistema.
  + Actores secundarios: N/A.
  + Canal con los actores secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 5. Agregar Amigos

* **Información característica:**
* Objetivo de contexto: Que el cliente pueda agregar a su lista de amigos a otros usuarios para tener interacción con este.
* Ámbito o Alcance: Que el cliente tenga una interacción con los usuarios que el desee.
* Nivel: Tarea primaria
* Precondiciones: tener una cuenta registrada, buscar al usuario que desea agregar.
* Condición de éxito final: tener contacto con el usuario que agregó.
* Condición de fallo final: no tener la lista de amigos actualizada.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Se hace la búsqueda de la persona solicitada a agregar.
  2. Se envía la solicitud.
  3. Al ser aceptada la solicitud se actualizan la lista de amigos.
* **Escenarios de Excepción**
  + El usuario ingresa mal los datos y no se encuentra el perfil que busca, ya sea que no exista o que lo haya escrito mal. (I)
  + Que se caiga la red o el servidor al momento de ingresar a su cuenta. (Todos los pasos)
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ver la lista de persona asociadas a su búsqueda en menos de 5 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee eliminar un contacto.
* Casos de Uso Subordinados: Búsqueda de perfiles.
* Canal con el actor principal: Full-Duplex, el usuario puede agregar y ser agregado.
* Actores secundarios: N/A.
  + Comunicación con los actores secundarios: N/A.

Snoutp­oint - Casos de uso

# 6. Eliminar amigos

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente pueda decidir en el momento que sea, cuando remover un amigo de su lista.
* Ámbito o Alcance: Que el cliente tenga una interacción con los usuarios que el desee.
* Nivel: Tarea primaria
* Precondiciones: tener una cuenta registrada, tener al usuario en la lista de amigos.
* Condición de éxito final: Dejar de tener contacto con el usuario que agregó o aceptó anteriormente.
* Condición de fallo final: no tener la lista de amigos actualizada.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Se hace la búsqueda de la persona que se desea eliminar.
  2. Al ser eliminado el usuario se actualizara la lista de amigos.
* **Escenarios de Excepción**
  + El usuario ingresa mal los datos y no se encuentra el perfil que busca, ya sea que no exista o que lo haya escrito mal. (I)
  + Caída de la red mientras se hace la acción de eliminar y este no quede eliminado. (Todos los pasos)
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ver la lista de persona asociadas a su búsqueda en menos de 5 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee eliminar un contacto.
* Casos de Uso Subordinados: Búsqueda de perfiles.
* Canal con el actor principal: Full-Duplex, el usuario puede eliminar y ser eliminado.
* Actores secundarios: N/A.
  + Comunicación con los actores secundarios: N/A.

Snoutp­oint - Casos de uso

# 7. Actualizar estado

7.1 Actualizar estado de las mascotas.

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente pueda modificar cualquier información de sus mascotas que ya haya sido registrada o no haya sido diligenciada. (Nombre, foto, cuidad, edad, etc.)
* Ámbito o Alcance: Que el cliente mantenga su información verdadera y actualizada.
* Nivel: Tarea secundaria
* Precondiciones: Tener una cuenta registrada.
* Condición de éxito final: Lograr actualizar la información completa.
* Condición de fallo final: No actualizar la información.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Entrar al perfil de la mascota que se le desea modificar.
  2. Hacer los cambios que se deseen
  3. Dar en guardar la información para que se actualice.
* **Escenarios de Excepción**
  + El usuario ingresa mal los datos y tiene que configurar su cuenta de nuevo. (I)
  + Si hay una inconsistencia en los datos no se guardará la información.(III)
  + Se caiga la red o el servidor al momento realizar la acción .(Todos los pasos)
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: Al darle guardar, la información deberá quedar actualizada en menos de 5 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee modificar su información.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Red, el usuario debe estar conectado con el sistema para que esto se realice y guarde.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 7. Actualizar estado

7.2 Actualizar estado de los servicios

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente pueda modificar cualquier información de los servicios prestados que ya hayan sido registrados o no haya sido diligenciado. (Nombre, foto, cuidad, localización, etc.)
* Ámbito o Alcance: Que el cliente mantenga su información verdadera y actualizada.
* Nivel: Tarea secundaria
* Precondiciones: Tener una cuenta registrada.
* Condición de éxito final: Lograr actualizar la información completa.
* Condición de fallo final: No actualizar la información.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Entrar al perfil que se desea modificar.
  2. Hacer los cambios que se deseen.
  3. Dar en guardar la información para que se actualice.
* **Escenarios de Excepción**
  + El usuario ingresa mal los datos y tiene que configurar su cuenta de nuevo. (I)
  + Si hay una inconsistencia en los datos no se guardará la información.(III)
  + Se caiga la red o el servidor al momento de actualizar estado.(Todos los pasos)
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: Al darle guardar, la información deberá quedar actualizada en menos de 5 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee modificar su información.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Red, el usuario debe estar conectado con el sistema para que esto se realice y guarde.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 8. Publicaciones

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente pueda compartir cualquier información por medio de una publicación en su muro social. (fotos, información importante, acontecimientos importantes, etc.)
* Ámbito o Alcance: Que el usuario pueda publicar lo que desee y estas publicaciones puedan ser comentadas por otros usuarios.
* Nivel: Tarea secundaria
* Precondiciones: tener una cuenta registrada.
* Condición de éxito final: Lograr mostrar la información compartida a los contactos que tenga la cuenta.
* Condición de fallo final: Que no se comparta la información a todos o que no se publique bien.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: Actualizar la lista de contactos en la base de datos.
* **Escenario de éxito**
  1. Entrar al perfil del usuario
  2. Escribir la publicación que se desea compartir.
  3. Publicar la información.
* **Escenarios de Excepción**
  + Se caiga la red o el servidor al momento de realizar la publicación .(Todos los pasos)
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: La publicación deberá ser enviada en menos de 20 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario desee compartir alguna información.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, el usuario hace una publicación y el sistema permite que eta sea comentada.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 9 Consulta de Veterinarias

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios veterinarias cercanas a su ubicación.
  + Ámbito o Alcance: Veterinarias cercanas a la ubicación del usuario.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Debe haber por lo menos una veterinaria registrada. La consulta debe hacerse desde un usuario registrado. El usuario debe saber su ubicación.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informará de la(s) veterinaria(s) más cercana(s) a su ubicación.
  + Condición de Fallo Final: El usuario no logrará obtener información de veterinarias más cercanas a su ubicación. Posible deceso de su mascota.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar la(s) veterinaria(s).
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. Se lanza la consulta de veterinarias más cercanas al usuario.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de usuarios que poseen el servicio de veterinaria.
  3. El sistema devuelve el resultado con las veterinarias más cercanas al usuario.
* **Escenarios de Excepción**
  + El usuario ingresa mal los datos y no se encuentra el perfil que busca, ya sea que no exista o que lo haya escrito mal. (I)
  + Que el sistema no encuentre la veterinaria buscada.(II)
  + Caída de la red mientras se hace la acción. (Todos los pasos)
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Máxima Prioridad.
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 5 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee saber que veterinarias se encuentran cerca de él.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos por medio de red.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 10 Consulta de Mascotas Perdidas o Encontradas

* **Información de las características**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios mascotas pérdidas y encontradas.
  + Ámbito o Alcance: Global.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: La consulta debe hacerse desde un usuario registrado. El usuario debe saber las características diferenciadoras de la macota.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informará de las mascotas pérdidas o encontradas que se encuentren en la base de datos del sistema.
  + Condición de Fallo Final: El usuario no logrará obtener información de mascotas que se encuentren pérdidas o que las hayan encontrado.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar la mascota con sus características diferenciadoras.
* **Escenario Principal de Éxito**
  1. Se lanza la consulta con las características especificadas de la mascota.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de mascotas pérdidas o encontradas.
  3. El sistema devuelve el resultado con las mascotas que más se ajustan a las especificaciones del usuario.
* **Escenarios de Excepción**
  + Qué mostrará el sistema cuando no encuentre ninguna mascota con las especificaciones del usuario(I)
  + Que el usurario no llene la cantidad solicitada de especificaciones de las mascotas.(II)
  + Caída de la red mientras se hace la acción buscar. (Todos los pasos)
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Máxima Prioridad.
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 5 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee consultar alguna mascota perdida o desee saber que mascotas han encontrado otros usuarios.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos por medio de red.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 11 Consulta de Servicios de Adopcion de Mascotas

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios centros de adopción cercanas a su ubicación.
  + Ámbito o Alcance: Centros de Adopción cercanas a la ubicación del usuario.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Debe haber por lo menos un servicio de adopción registrado en el sistema. La consulta debe hacerse desde un usuario registrado. El usuario debe saber su ubicación.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informará del centro o centros de adopción de mascotas más cercana(s) a su ubicación.
  + Condición de Fallo Final: El usuario no logrará obtener información de centros de adopción cercanos a su ubicación. Posiblemente haya un cierre de cuenta de usuario debido a que no posee ninguna mascota.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar servicios de adopción de mascotas.
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. Se lanza la consulta de centros de adopción de mascotas más cercanas al usuario.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de usuarios que poseen el servicio de veterinaria.
  3. El sistema devuelve el resultado con las veterinarias más cercanas al usuario.
* **Escenarios de Excepción**
  + Que el usurario no llene la cantidad solicitada de especificaciones de las mascotas.(I)
  + Qué mostrará el sistema cuando no encuentre ninguna servicio de adopción con las especificaciones del usuario(II)
  + Caída de la red mientras se hace la acción buscar. (Todos los pasos)
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Máxima Prioridad.
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 5 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee saber que centros de adopción se encuentran ubicados cerca de él.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos por medio de red.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 12 Consulta de Fundaciones

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios fundaciones cercanas a su ubicación.
  + Ámbito o Alcance: Fundaciones cercanas a la ubicación del usuario.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Debe haber por lo menos una fundación registrada. La consulta debe hacerse desde un usuario registrado. El usuario debe saber su ubicación.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informará de la(s) fundación(es) más cercana(s) a su ubicación.
  + Condición de Fallo Final: El usuario no logrará obtener información de fundaciones más cercanas a su ubicación.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar la(s) fundación (nes).
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. Se lanza la consulta de fundaciones más cercanas al usuario.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de usuarios que poseen el servicio de fundaciones.
  3. El sistema devuelve el resultado con las fundaciones más cercanas al usuario.
* **Escenarios de Excepción**
  + Qué mostrará el sistema cuando no encuentre ninguna fundación cercana.
  + Qué mostrará el sistema cuando se presente algún error en la base de datos.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Máxima Prioridad.
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 5 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee saber que fundaciones se encuentran cerca de él.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos por medio de red.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 13 Recordatorios

* **Información de las características:**
  + Objetivo de contexto: Dar recordatorios al usuario sobre fechas importantes para su mascota como lo son fechas de cumpleaños o de vacunación.
  + Ámbito o alcance: que el usuario pueda recibir recordatorios de las fechas importantes de sus mascotas.
  + Nivel: Tarea secundaria.
  + Precondiciones: el usuario debe estar *loggeado* con su cuenta y debe tener al menos una mascota con una fecha de vacunación y de cumpleaños.
  + Condición de éxito final: Se le da el recordatorio al usuario de su mascota si se encuentra en una fecha para que se dé tal recordatorio.
  + Condición de fallo final: No se le da el recordatorio nunca o se da en una fecha errónea.
  + Disparador: Ingreso a la red social.
* **Escenario principal de éxito:**
  1. El usuario se conecta a la red social SnoutPoint.
  2. El sistema toma los datos de las mascotas del usuario.
  3. El sistema revisa si la fecha actual coincide con la fecha de vacunación de la mascota o el cumpleaños de la misma.
  4. El sistema arroja un aviso donde le muestra al usuario sus recordatorios para cada una de sus mascotas si las hay.
* **Escenarios de Excepción**
  + Caída de la red mientras se buscaba la información de la mascota.
* **Información relacionada:** 
  + Prioridad: media.
  + Objetivo del rendimiento: Mostrar el recordatorio en menos de 30 segundos después de haber entrado al sistema.
  + Frecuencia: Baja: Cada que una mascota tenga fecha de vacunación o cumpleaños
  + Casos de uso subordinados: N/A.
  + Canal con el actor principal: Simplex, el recordatorio se dispara automáticamente y el sistema comunica el recordatorio al usuario, pero el usuario no replica al sistema.
  + Actores secundarios: N/A.
  + Canal con los actores secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 14 Consulta de tiendas de mascotas

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Informar a los usuarios de las diferentes tiendas de mascotas y sus productos.
  + Ámbito o Alcance: que el usuario pueda ver todas las tiendas que hay dentro del sistema para comprar diversos productos en cada tienda.
  + Nivel: Tarea primaria.
  + Precondiciones: Debe haber por lo menos una tienda(s) registrada(s). La consulta debe hacerse desde un usuario registrado.
  + Condición de Éxito Final: El usuario se informarán de todas las tiendas para mascotas con sus respectivas direcciones y un catálogo de productos de las mismas
  + Condición de Fallo Final: El usuario no encuentra ninguna tienda dentro del sistema aun cuando hay al menos una.
  + Actor Principal: Usuario.
  + Disparador: Query al consultar la(s) tienda(s).
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. Se lanza la consulta de tiendas de mascotas.
  2. El sistema realiza la consulta en la base de datos de usuarios que poseen el servicio de tiendas para mascotas.
  3. El sistema devuelve el resultado con una lista de tiendas registradas con su respectiva dirección.
  4. El usuario puede remitirse al perfil de la tienda que prefiera para buscar más información.
* **Escenarios de Excepción**
  + Que no hayan tiendas registradas al momento de realizar la consulta.
  + Caída de la red mientras se hacia la consulta de las tiendas.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Alta
  + Objetivo del Rendimiento: Los usuarios deben ser informados en máximo 10 segundos.
  + Frecuencia: Moderada. Cada vez que un usuario desee saber que tiendas hay dentro del sistema.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, Comunicación en ambos sentidos entre el usuario y el sistema.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 15 Control de cuentas

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Avisar al usuario pasado un periodo de tiempo que debe agregar una mascota o servicio se cerrará su cuenta. Pasado el periodo, se elimina la cuenta.
  + Ámbito o Alcance: Que el sistema borre las cuentas de los usuarios que no están relacionados con mascotas.
  + Nivel: Tarea secundaria
  + Precondiciones: La cuenta de usuario no posee servicios ni mascotas asociadas. Hay dos valores que delimitan el número de días que se puede estar sin haber agregado mascotas o servicios y la eliminación de la cuenta.
  + Condición de Éxito Final: Se le notifica al usuario el tiempo que tiene para agregar una mascota o servicio. Una vez pasado el tiempo y no ha configurado ni mascotas ni servicios, se borra la cuenta.
  + Condición de Fallo Final: La cuenta del usuario permanece en el sistema aun cuando no posee servicios o mascotas asociadas.
  + Actor Principal: Sistema.
  + Disparador: Contador interno de días sin haber agregado mascotas o servicios.
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. El sistema revisa el contador de días sin haber agregado mascotas o servicios y evalúa su valor.
  2. El sistema compara el contador con un primer valor definido, se le avisa al usuario que tiene un determinado número de días para agregar una mascota o servicio para continuar dentro del sistema.
  3. El sistema vuelve a evaluar el contador con el segundo valor definido y da aviso de la eliminación de la cuenta.
* **Escenarios de Excepción**
  + Que el usuario haya intentado agregar una mascota en una fecha límite.
  + Caída de la red mientras asociaba una mascota o servicio en una fecha límite y repercuta en el cierre de su cuenta.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Baja
  + Objetivo del Rendimiento: Poder detectar todos los usuarios sin servicios o mascotas asociadas.
  + Frecuencia: Baja. Dado que se asume que los que ingresan a la red social están relacionados con el mundo de las mascotas.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Simplex, el sistema comunica al usuario que debe asociar al menos una mascota o servicio a su cuenta.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Snoutp­oint - Casos de uso

# 16 Comentarios

* **Información de las características:**
  + Objetivo en Contexto: Permitir al usuario dejar comentarios a las diferentes publicaciones y perfiles de otros usuarios, mascotas y servicios.
  + Ámbito o Alcance: Que el usuario pueda agregar comentarios a las publicaciones y perfiles de otros usuarios, mascotas y servicios o responder otros comentarios agregando los propios.
  + Nivel: Tarea secundaria
  + Precondiciones: El usuario debe estar registrado dentro del sistema.
  + Condición de Éxito Final: El usuario deja su comentario en la publicación de otro usuario o responde uno propio, avisándole al otro usuario de tal comentario para que lo revise.
  + Condición de Fallo Final: El comentario no queda guardado y por lo tanto el receptor jamás recibe la información.
  + Actor Principal: Usuario emisor.
  + Disparador: Botón de comentar una vez escrito el comentario dentro de la publicación.
* **Escenario Principal de Éxito:**
  1. El usuario emisor encuentra una publicación a la cual hará un comentario.
  2. El sistema despliega un campo de texto donde pueda agregar su comentario.
  3. El usuario da en el boton de comentar.
  4. El sistema guarda el comentario dentro de la publicación.
  5. El sistema avisa el usuario receptor que se le ha realizado un comentario en su publicacion o la de su mascota o servicio.
* **Escenarios de Excepción**
  + Caída de la red mientras se subía el comentario al servidor y no se guarde.
  + Caída de red mientras se realizaba el aviso al receptor del comentario y que no reciba la notificación del comentario del emisor.
* **Información Relacionada** 
  + Prioridad: Baja
  + Objetivo del Rendimiento: Generar aviso al usuario receptor en menos de 1 minuto.
  + Frecuencia: Alta. Dado que los usuarios pueden realizar frecuentemente comentarios a las publicaciones.
  + Casos de Uso Subordinados: N/A.
  + Canal con el Actor Principal: Full-Duplex, un usuario genera comentarios en las publicaciones de otros y el otro puede responderle.
  + Actores secundarios: N/A
  + Canal con los Actores Secundarios: N/A

Casos de uso

# 17. Notificaciones

* **Información característica:**
* Objetivo en contexto: Que el cliente sea notificado cuando haya mandado una solicitud de amistad y esta solicitud haya sido aceptada. También cuando el usuario haya hecho una publicación anteriormente y otro usuario haya dejado un comentario.
* Ámbito o Alcance: Que el cliente este informado con la información actual de la interacción que tienen sus amigos con él.
* Nivel: Tarea secundaria
* Precondiciones: tener una cuenta registrada.
* Condición de éxito final: Lograr que la notificación llegue de manera inmediata y correcta.
* Condición de fallo final: Que la notificación demore mucho tiempo en llegar o que no llegue.
* Actor Principal: Cliente.
* Disparador: El evento que se indica en la notificación.
* **Escenario de éxito**
  1. Entrar al perfil del usuario
  2. En caso que tenga una notificación vera un aviso que le diga que tiene una.
  3. Abre la notificación.
* **Escenarios de Excepción**
  1. Caída de la red mientas se enviaba la notificación.
* **Información Relacionada**
* Prioridad: Prioridad media.
* Objetivo del Rendimiento: La notificación deberá ser enviada en menos de 10 segundos.
* Frecuencia: Moderada. Dependiendo de las veces que el usuario sea aceptado como amigo o de las veces que le comenten algunas publicaciones.
* Casos de Uso Subordinados: N/A.
* Canal con el Actor Principal: Simplex, el sistema comunica al usuario todas las notificaciones que este tiene.
* Actores secundarios: N/A
* Canal con los Actores Secundarios: N/A