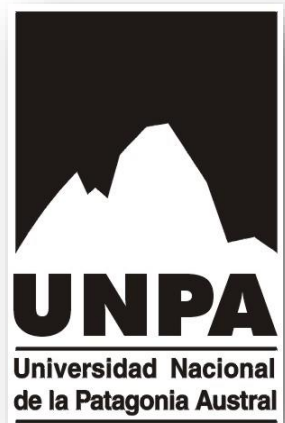


Caso de Uso “CU01 - CRUD Escenario” Testify

OSLO

Ojeda Valeria – Sly Eduardo
Levipichun Emilio – Oyarzo Malena



Un Caso de Uso es una secuencia de interacciones que se desarrollarán entre un sistema y sus actores en respuesta a un evento que inicia un actor principal sobre el propio sistema.

Estos ilustran los requerimientos del sistema al mostrar cómo reacciona una respuesta a eventos que se producen en el mismo

Las Realizaciones de los Casos de Uso se llevan a cabo como resultado de un caso de uso específico. La realización del caso de uso debe cumplir con los requerimientos establecidos y debe reflejar el comportamiento de su caso de uso correspondiente. Este artefacto se halla dentro del Modelo de Diseño reflejando los productos de trabajo relacionados con el caso de uso pero que pertenecen a dicho modelo. Estos productos de trabajos relacionados consisten en los diagramas de comunicación y secuencia que expresan el comportamiento del caso del uso en términos de objetos de colaboración, y dichos diagramas deben elaborarse haciendo uso de (UML).

Tabla de contenido

Descripción	4
Especificación	4
Diagramas Asociados	8
<i>Diagrama de Casos de Uso</i>	9
<i>Diagrama de Secuencia</i>	9

Caso de Uso “CU01 – CRUD Escenario”

Descripción

El caso de uso CU01 - CRUD Escenario tiene como propósito ofrecer la funcionalidad necesaria para la creación, modificación, eliminación y consulta de escenarios dentro de un proyecto. Los actores principales involucrados son el Administrador y el Gestor de Prueba, quienes podrán realizar las operaciones mencionadas en la sección de "Escenarios" del sistema.

El flujo principal del caso de uso permite que los actores seleccionen la opción de crear, modificar, ver o eliminar un escenario. Cada una de estas acciones sigue su propio sub-flujo, dependiendo de la selección realizada por el actor.

Especificación

Caso de uso	CU01 – CRUD Escenario	
Actores	Todos	
Tipo	Primario: los casos primarios de uso representan los procesos comunes más importantes.	
Propósito	Ofrecer la funcionalidad necesaria para crear, modificar, eliminar y consultar escenarios dentro de un proyecto.	
Resumen	El caso de uso se inicia cuando se selecciona la opción “Escenario” o desde la pantalla de Iteraciones en caso de ser administrador.	
Precondiciones	Haber ingresado al sistema y seleccionado “Escenario” . Haber seleccionado un proyecto existente. Para modificar o eliminar un escenario, este debe existir previamente en el sistema. Ser “Administrador” o “Gestor de Pruebas” para crear un Escenario.	
Poscondiciones	La nueva información del escenario se almacena en la base de datos del sistema. El escenario ha sido creado, modificado o eliminado exitosamente y el sistema refleja el cambio. El escenario se puede asignar a un tester. Los cambios de estado en los escenarios se reflejan inmediatamente en el proyecto y pueden afectar la tasa de aprobación del mismo.	
Flujo Principal	Pasos	Acción
	1	El sistema despliega la pantalla correspondiente a Escenario, que contiene: <ul style="list-style-type: none"> Nombre

		<ul style="list-style-type: none"> Tipo Estado Número Opciones: Botones de acción “Ver”, “Modificar”, “Eliminar” y “Crear”.
	2	El actor presiona alguno de los botones de Crear, Ver, Modificar o eliminar.
	3	Si el actor selecciona la opción “Crear”, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 1 correspondiente a Crear Escenario.
	4	Si el actor selecciona la opción “Ver”, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 2 correspondiente a Buscar Escenario.
	5	Si el actor selecciona la opción “Modificar”, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 3 correspondiente a Modificar Escenario.
	6	Si el actor selecciona la opción “Eliminar”, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 4 correspondiente a Eliminar Escenario.
Sub flujo 1	Pasos	Acción
	1	<p>Crear Escenario</p> <p>El sistema despliega la pantalla con el formulario correspondiente a Crear Escenario, <u>formCreateComponent</u>, que contiene lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nombre: Campo de texto donde se introduce el nombre del escenario. Número: Campo que se autocompleta con un número secuencial. Categoría: Selección de categoría del escenario. Tipo: Selección del tipo de escenario (Funcional, Documentación, etc.). Subtipo: Selección del subtipo del escenario (Integración, Unidad, etc.). Tester: Campo de texto seleccionable con el listado de testers disponibles. Prioridad: Selección de prioridad (Alta, Media o Baja). Fecha requerida: Campo de fecha para seleccionar la fecha límite del escenario. Checklist: Se pueden agregar ítems de checklist a modo de puntos a cumplir al presionar el botón "Agregar". Resultado esperado: Campo de texto para definir el resultado esperado del escenario.

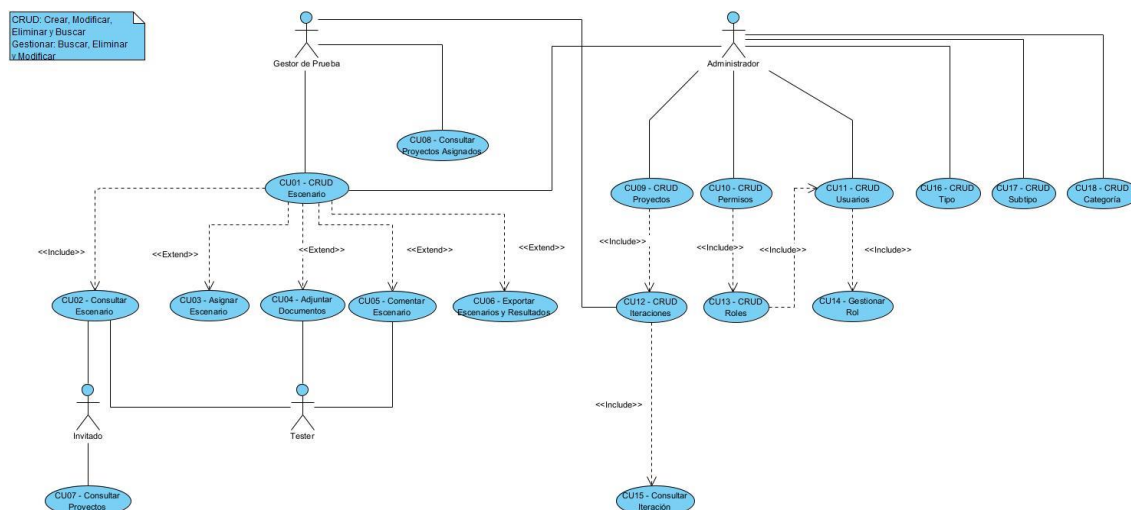
		<ul style="list-style-type: none"> • Resultado obtenido: Campo de texto para capturar el resultado obtenido al finalizar la prueba. • Tiempo estimado (en horas): Campo para definir el tiempo estimado de ejecución. • Adjuntar documento: Permite subir archivos relacionados con el escenario.
	2	El actor completa todos los campos del formulario y presiona el botón “Crear”
	3	La pantalla <u>formCreateComponent</u> envía el mensaje de <u>crearScenery</u> a la entidad <u>interfaceScenery</u> .
	4	<u>InterfaceScenery</u> envía <u>crearScenery</u> al controlador <u>SceneryServiceFront</u> .
	5	<u>SceneryServiceFront</u> envía <u>crearEscenario</u> al controlador <u>SceneryController</u> .
	6	<u>SceneryController</u> crea la entidad <u>Scenery</u> .
	7	La entidad <u>Scenery</u> se comunica con el controlador <u>SceneryServiceBack</u> .
	8	<u>SceneryServiceBack</u> da la confirmación a <u>SceneryRepository</u> .
	9	<u>SceneryRepository</u> envía la información de <u>Scenery</u> a la base de datos.
	10	El sistema almacena el escenario ingresada en la base de datos.
	11	Si la operación es exitosa (Excepción 1, Excepción 3), la base de datos envía una confirmación a <u>SceneryRepository</u> .
	12	<u>SceneryRepository</u> envía una confirmación a <u>SceneryServiceBack</u> .
	13	<u>SceneryServiceBack</u> envía una confirmación a <u>SceneryController</u> .
	14	<u>SceneryController</u> envía una confirmación a <u>SceneryServiceFront</u> .
	15	<u>SceneryServiceFront</u> envía una confirmación a la pantalla <u>SceneryComponent</u> .
	16	El caso de uso finaliza.
Sub flujo 2	Pasos	Acción
		Consultar Escenario
	1	El sistema realiza la búsqueda del escenario en la base de datos que coincida con el criterio ingresado (Flujo principal – paso 4).
	2	El sistema obtiene el escenario de la base de datos (Excepción X)
	3	El sistema despliega la pantalla correspondiente al detalle del escenario buscado, con todos sus datos, seguido de los botones de acción “Copiar”, “Exportar” y “Volver”

Sub flujo 3	4	Si el actor presiona “Copiar”, se creará un nuevo escenario, con la misma información, un nuevo número y pedirá el ingreso de un nuevo nombre, se copiara la información de los checklist, pasos, tipo, subtipo y categoría.
	5	Si el actor presiona “Exportar”, se continua con el caso de uso “CU06 – Exportar Escenario y resultados”, enviando los datos del escenario seleccionado.
	6	Si el actor presiona “Volver”,
	7	El caso de uso finaliza.
	Pasos	Acción
		Modificar Escenario
	1	El sistema realiza la búsqueda del escenario en la base de datos que coincida con el criterio ingresado (Flujo principal – paso 4).
	2	El sistema obtiene el escenario de la base de datos (Excepción X)
	3	El sistema despliega la pantalla correspondiente al detalle del escenario buscado, con todos sus datos, seguido de los botones de acción “Agregar”, “Actualizar Escenario” y “Cancelar”
	4	El actor modifica los campos de su interés.
Sub flujo 4	5	Si el actor requiere adjuntar un documento, se continúa con el caso de uso “CU04 – Adjuntar Documentos”.
	6	Si el actor requiere comentar un escenario, se continúa con el caso de uso “CU05 – Comentar Escenario”.
	7	El actor presiona el botón de acción “Actualizar Escenario”.
	8	El sistema realiza la modificación del escenario según los criterios ingresados.
	9	Si la operación es exitosa, el sistema quita el formulario de modificación y muestra el siguiente mensaje: “El escenario fue modificado con éxito” y se presenta toda la información del escenario modificado. (Excepción X)
	10	El caso de uso finaliza.
	Pasos	Acción
Sub flujo 4		Eliminar Escenario
	1	El sistema realiza la búsqueda del escenario en la base de datos que coincida con el criterio ingresado (Flujo principal – paso 4).
	2	El sistema obtiene el escenario de la base de datos (Excepción X)
	2	Si el actor selecciona “Aceptar”, el sistema da de baja el escenario. (Sub flujo 1)

	3	Si la operación es exitosa, el sistema muestra el siguiente mensaje “Se ha dado de baja el Escenario con éxito” en el lugar donde se presentaba la información del escenario. (Excepción 1)
	4	El caso de uso finaliza.
Excepción 1	Pasos	Acción
	1	Escenario no Encontrado El sistema presenta el siguiente mensaje debajo del formulario de búsqueda: “No se han encontrado escenarios que coincidan con los criterios ingresados” junto con el criterio de búsqueda ingresado.
Excepción 2	Pasos	Acción
	1	Error en el proceso El sistema mantiene la información del formulario cargado por el actor.
	2	Debajo del formulario, el sistema muestra el siguiente mensaje: “¡Ocurrió un error al realizar la operación!”. Al mensaje se le adjunta el detalle del error.
Excepción 3	Pasos	Acción
	1	Fallo en la Validación Si uno o más campos obligatorios del formulario no están completos, el sistema muestra mensajes de error específicos y no permite continuar hasta que se corrijan. Además, el botón de Crear no estará habilitado hasta que no se cumplan todas las validaciones.
Excepción 4	Pasos	Acción
	1	Escenario Duplicado Si el actor intenta crear un escenario con un nombre ya existente en la misma iteración, el sistema muestra un mensaje de error indicando la duplicidad. El actor deberá cambiar el nombre del escenario o seleccionar otra iteración para continuar.

Diagramas Asociados

Diagrama de Casos de Uso



A continuación, se observa una extracción del diagrama de casos de uso del sistema, en donde se hace enfoque la relación directa que tiene el **“CU01 – CRUD Escenario”** con los actores y demás casos de uso:

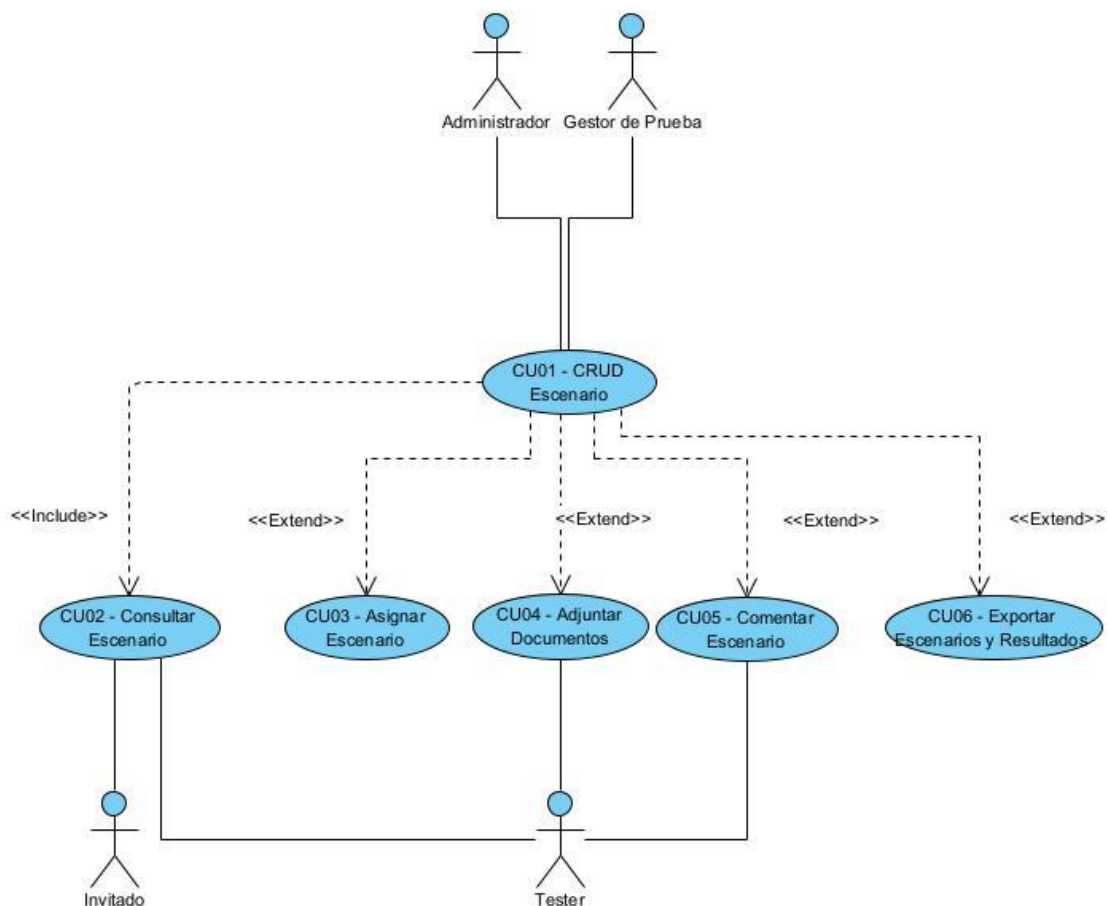
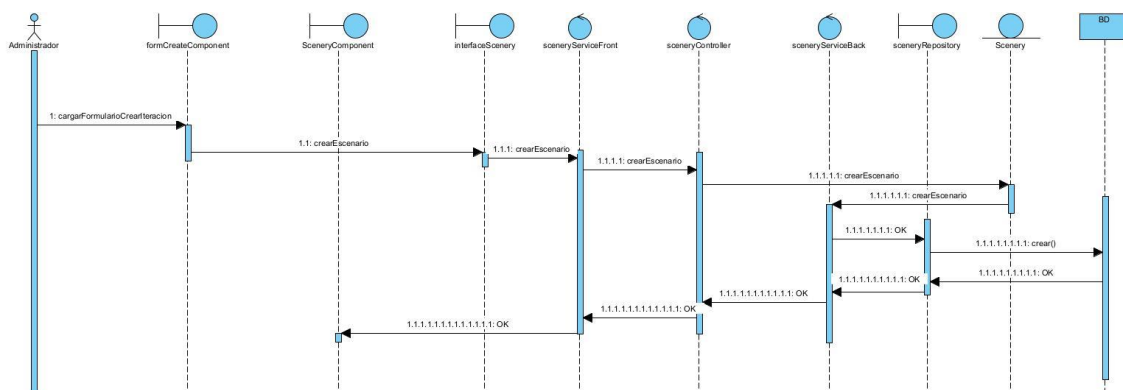


Diagrama de Secuencia

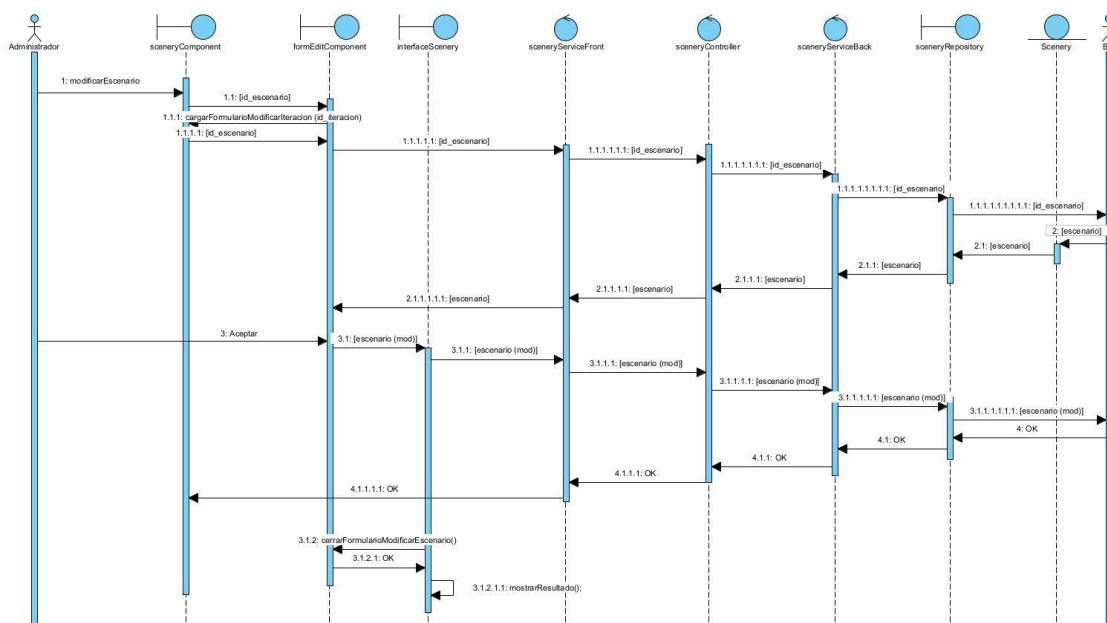
- Crear Escenario

El diagrama muestra cómo el actor ingresa los datos necesarios del escenario. Luego, se envía una solicitud al sistema, el cual valida los datos y guarda el nuevo escenario en la base de datos. Al finalizar, se notifica al Administrador que la creación ha sido exitosa y se muestra la lista actualizada de escenarios.



- Modificar Escenario

Aquí se muestra cómo el actor selecciona un escenario específico y accede a la pantalla de edición, donde puede actualizar sus detalles. El sistema verifica la existencia del escenario, permite la edición de los campos requeridos y guarda los cambios, notificando al actor sobre la modificación exitosa.



- Eliminar Escenario

Este diagrama ilustra el proceso mediante el cual el actor selecciona un escenario para eliminarlo. El sistema despliega una ventana de confirmación para asegurar que la acción sea intencional. Si se confirma, el sistema procede a eliminar el escenario y notifica al actor del éxito de la operación, actualizando la lista de escenarios.

