

# Caso de Uso “CU02 - Consultar 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 .....	9
<i>Diagrama de Casos de Uso</i> .....	9
<i>Diagrama de Secuencia</i> .....	10

# Caso de Uso “CU02 – Consultar Escenario”

## Descripción

El caso de uso **CU02 - Consultar Escenario** permite a los usuarios del sistema acceder a la información detallada de un escenario de prueba específico. Este acceso está controlado por los roles asignados a cada usuario, lo que define el nivel de interacción y la cantidad de información que pueden ver o modificar.

Los usuarios con rol de Invitado tienen permisos de solo lectura y pueden visualizar la información básica del escenario.

Los Testers pueden ver y actualizar los resultados obtenidos y agregar comentarios relacionados con sus pruebas.

El Gestor de Prueba tiene permisos adicionales para buscar, eliminar y modificar los escenarios según sea necesario para la gestión de las pruebas.

Finalmente, el Administrador posee permisos completos, lo que le permite gestionar todos los aspectos de los escenarios, incluyendo la modificación de datos críticos y la eliminación de registros.

## Especificación

Caso de uso	<b>CU02 – Consultar</b>
Actores	Invitado, Tester, Gestor de Prueba, Administrador
Tipo	Primario: los casos primarios de uso representan los procesos comunes más importantes.
Propósito	Permitir a los usuarios con diferentes roles (Invitado, Tester, Gestor de Prueba y Administrador) consultar los detalles de un escenario en el sistema. Cada rol accede a la información y funcionalidades correspondientes según sus permisos específicos.
Resumen	<p>El caso de uso se inicia cuando un usuario desea consultar un escenario en el sistema. Dependiendo de su rol, el usuario puede acceder a diferentes niveles de información y opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El Invitado puede visualizar los detalles del escenario.</li><li>• El Tester puede ver y modificar los resultados de las pruebas de un escenario.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>El Gestor de Prueba puede buscar, eliminar y modificar el escenario.</li> <li>El Administrador tiene acceso completo para ver, modificar, y gestionar los escenarios.</li> </ul>																																				
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>El usuario debe haber iniciado sesión en el sistema.</li> <li>El usuario debe tener el rol adecuado para acceder a la consulta del escenario.</li> <li>Debe existir al menos un escenario registrado en el sistema.</li> </ul>																																				
Poscondiciones	Los detalles del escenario son mostrados al usuario según su rol y permisos.																																				
Flujo Principal	<table> <tr> <th>Pasos</th><th>Acción</th></tr> <tr> <td></td><td><b>Consultar Escenario</b></td></tr> <tr> <td>1</td><td>El sistema realiza la búsqueda de todos los escenarios en la base de datos que coincida con el criterio ingresado, enviando la id_iteracion a la pantalla <u>StageComponent</u>.</td></tr> <tr> <td>2</td><td>La pantalla <u>StageComponent</u> envía la id_iteracion al controlador <u>StageServiceFront</u>.</td></tr> <tr> <td>3</td><td>El controlador <u>StageServiceFront</u> envía la id_iteracion al controlador <u>StageController</u>.</td></tr> <tr> <td>4</td><td>El controlador <u>StageController</u> envía la id_iteracion al controlador <u>StageServiceBack</u>.</td></tr> <tr> <td>5</td><td>El controlador <u>StageServiceBack</u> envía la id_iteracion a <u>StageRepository</u>.</td></tr> <tr> <td>6</td><td><u>StageRepository</u> envía la id_iteracion a la base de datos.</td></tr> <tr> <td>7</td><td>El sistema obtiene un listado de la entidad <u>Stage</u> de la base de datos gracias al id_iteracion (Excepción 1)</td></tr> <tr> <td>8</td><td>El listado de los escenarios es enviado a <u>StageRepository</u>.</td></tr> <tr> <td>9</td><td><u>StageRepository</u> envía los escenarios a <u>StageServiceBack</u>.</td></tr> <tr> <td>10</td><td><u>StageServiceBack</u> envía los escenarios a <u>StageController</u>.</td></tr> <tr> <td>11</td><td><u>StageController</u> envía los escenarios a <u>interfaceStage</u>.</td></tr> <tr> <td>12</td><td><u>interfaceStage</u> envía los escenarios a <u>StageServiceFront</u>.</td></tr> <tr> <td>13</td><td><u>StageServiceFront</u> envía los escenarios a <u>StageComponent</u>.</td></tr> <tr> <td>14</td><td>Si el actor es Administrador o Gestor de Prueba, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 1 correspondiente a "Consultar como Administrador / Gestor de Prueba".</td></tr> <tr> <td>14</td><td>Si el actor es Tester, el caso de uso continua en el paso 2 del sub flujo 2 correspondiente a "Consultar como Tester".</td></tr> <tr> <td>14</td><td>Si el actor es Invitado, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 3 correspondiente a "Consultar como Invitado".</td></tr> </table>	Pasos	Acción		<b>Consultar Escenario</b>	1	El sistema realiza la búsqueda de todos los escenarios en la base de datos que coincida con el criterio ingresado, enviando la id_iteracion a la pantalla <u>StageComponent</u> .	2	La pantalla <u>StageComponent</u> envía la id_iteracion al controlador <u>StageServiceFront</u> .	3	El controlador <u>StageServiceFront</u> envía la id_iteracion al controlador <u>StageController</u> .	4	El controlador <u>StageController</u> envía la id_iteracion al controlador <u>StageServiceBack</u> .	5	El controlador <u>StageServiceBack</u> envía la id_iteracion a <u>StageRepository</u> .	6	<u>StageRepository</u> envía la id_iteracion a la base de datos.	7	El sistema obtiene un listado de la entidad <u>Stage</u> de la base de datos gracias al id_iteracion (Excepción 1)	8	El listado de los escenarios es enviado a <u>StageRepository</u> .	9	<u>StageRepository</u> envía los escenarios a <u>StageServiceBack</u> .	10	<u>StageServiceBack</u> envía los escenarios a <u>StageController</u> .	11	<u>StageController</u> envía los escenarios a <u>interfaceStage</u> .	12	<u>interfaceStage</u> envía los escenarios a <u>StageServiceFront</u> .	13	<u>StageServiceFront</u> envía los escenarios a <u>StageComponent</u> .	14	Si el actor es Administrador o Gestor de Prueba, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 1 correspondiente a "Consultar como Administrador / Gestor de Prueba".	14	Si el actor es Tester, el caso de uso continua en el paso 2 del sub flujo 2 correspondiente a "Consultar como Tester".	14	Si el actor es Invitado, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 3 correspondiente a "Consultar como Invitado".
Pasos	Acción																																				
	<b>Consultar Escenario</b>																																				
1	El sistema realiza la búsqueda de todos los escenarios en la base de datos que coincida con el criterio ingresado, enviando la id_iteracion a la pantalla <u>StageComponent</u> .																																				
2	La pantalla <u>StageComponent</u> envía la id_iteracion al controlador <u>StageServiceFront</u> .																																				
3	El controlador <u>StageServiceFront</u> envía la id_iteracion al controlador <u>StageController</u> .																																				
4	El controlador <u>StageController</u> envía la id_iteracion al controlador <u>StageServiceBack</u> .																																				
5	El controlador <u>StageServiceBack</u> envía la id_iteracion a <u>StageRepository</u> .																																				
6	<u>StageRepository</u> envía la id_iteracion a la base de datos.																																				
7	El sistema obtiene un listado de la entidad <u>Stage</u> de la base de datos gracias al id_iteracion (Excepción 1)																																				
8	El listado de los escenarios es enviado a <u>StageRepository</u> .																																				
9	<u>StageRepository</u> envía los escenarios a <u>StageServiceBack</u> .																																				
10	<u>StageServiceBack</u> envía los escenarios a <u>StageController</u> .																																				
11	<u>StageController</u> envía los escenarios a <u>interfaceStage</u> .																																				
12	<u>interfaceStage</u> envía los escenarios a <u>StageServiceFront</u> .																																				
13	<u>StageServiceFront</u> envía los escenarios a <u>StageComponent</u> .																																				
14	Si el actor es Administrador o Gestor de Prueba, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 1 correspondiente a "Consultar como Administrador / Gestor de Prueba".																																				
14	Si el actor es Tester, el caso de uso continua en el paso 2 del sub flujo 2 correspondiente a "Consultar como Tester".																																				
14	Si el actor es Invitado, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 3 correspondiente a "Consultar como Invitado".																																				
Sub flujo 1	<table> <tr> <th>Pasos</th><th>Acción</th></tr> <tr> <td></td><td><b>Consultar como Administrador / Gestor de Prueba</b></td></tr> <tr> <td>1</td><td><u>StageComponent</u> despliega la pantalla correspondiente a Escenarios de Prueba, que contiene:</td></tr> </table>	Pasos	Acción		<b>Consultar como Administrador / Gestor de Prueba</b>	1	<u>StageComponent</u> despliega la pantalla correspondiente a Escenarios de Prueba, que contiene:																														
Pasos	Acción																																				
	<b>Consultar como Administrador / Gestor de Prueba</b>																																				
1	<u>StageComponent</u> despliega la pantalla correspondiente a Escenarios de Prueba, que contiene:																																				

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre: Muestra el nombre del escenario.</li> <li>Tipo: Indica el tipo de escenario (por ejemplo, "Software").</li> <li>Estado: Muestra el estado actual del escenario, junto con una barra de progreso y el porcentaje completado.</li> <li>Número: Campo que indica el número secuencial del escenario.</li> <li>Opciones: Incluye los botones de acción siguientes: <ul style="list-style-type: none"> <li>Ver: Representado por un ícono de lupa, permite visualizar los detalles del escenario.</li> <li>Modificar: Representado por un ícono de lápiz, permite editar la información del escenario.</li> <li>Eliminar: Representado por un ícono de papelera, permite eliminar el escenario.</li> </ul> </li> </ul> <p>Botones en la Parte Superior:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nuevo Escenario de Prueba: Botón verde que permite crear un nuevo escenario de prueba.</li> <li>Volver: Botón rojo que permite regresar a la pantalla anterior.</li> </ul>
	2	Si el actor presiona el botón "Nuevo Escenario de Prueba", el caso de uso continua en el CU01 - CRUD Escenario, paso 1 del sub flujo 1 correspondiente a Crear Escenario.
	3	Si el actor presiona el botón "Volver", el actor regresa a la pantalla anterior.
	4	Si el actor presiona el botón "Ver" de la Sección: Pruebas a Realizar, el caso de uso continua en el CU01 - CRUD Escenario, paso 1 del sub flujo 1 correspondiente a Crear Escenario.
	5	Si el actor presiona el botón "Modificar" de la Sección: Pruebas a Realizar, el caso de uso continua en el CU01 - CRUD Escenario, paso 1 del sub flujo 2 correspondiente a Modificar Escenario.
	6	Si el actor presiona el botón "Eliminar" de la Sección: Pruebas a Realizar, el caso de uso continua en el CU01 - CRUD Escenario, paso 1 del sub flujo 3 correspondiente a Eliminar Escenario.
	7	El caso de uso finaliza.
Sub flujo 2	Pasos	Acción
	1	<b>Consultar como Tester</b>

		<p><u>StageComponent</u> despliega la pantalla correspondiente a Escenarios de Prueba, que contiene:</p> <p><u>1. Sección: Pruebas a Realizar</u></p> <p>Esta sección muestra una lista de los escenarios de prueba que aún están en proceso o pendientes de completarse.</p> <p>Columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto: Nombre del proyecto al que pertenece el escenario.</li> <li>• Iteración: Fase o iteración del proyecto en la que se encuentra el escenario.</li> <li>• Escenario: Nombre descriptivo del escenario.</li> <li>• Estado: Estado actual del escenario, que incluye una barra de progreso que indica el porcentaje completado. Ejemplo: "Pendiente" con un 60% de avance.</li> <li>• Número: Número secuencial que identifica el escenario.</li> </ul> <p>Opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ver (ícono de lupa): Permite al usuario visualizar los detalles del escenario de prueba.</li> <li>• Modificar (ícono de lápiz): Permite al usuario editar los detalles del escenario, siempre que tenga permisos para hacerlo.</li> </ul> <p><u>2. Sección: Pruebas Finalizadas</u></p> <p>Esta sección muestra los escenarios de prueba que han sido completados.</p> <p>Columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto: Nombre del proyecto al que pertenece el escenario finalizado.</li> <li>• Iteración: Fase o iteración del proyecto en la que se encontraba el escenario finalizado.</li> <li>• Escenario: Nombre descriptivo del escenario.</li> <li>• Estado: Estado final del escenario, que muestra el estado "Aprobado" junto con una barra de progreso al 100%.</li> <li>• Versión: Número de versión del escenario completado.</li> </ul> <p>Opciones:</p>
--	--	---

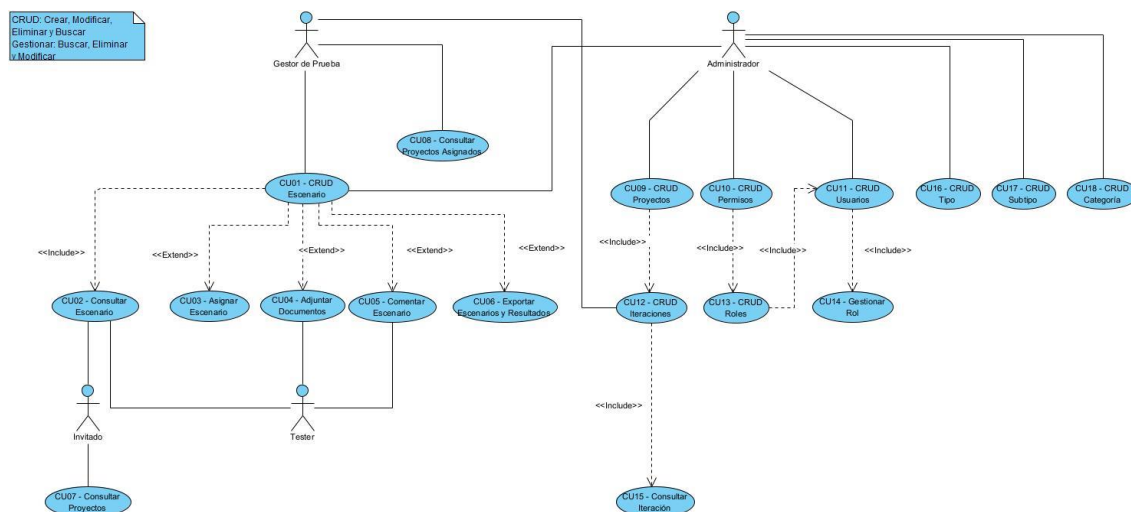
Sub flujo 3			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ver (ícono de lupa): Permite al usuario visualizar los detalles del escenario finalizado, sin opción de edición.</li> </ul>
	2		Si el actor presiona el botón “Ver” de la Sección: Pruebas a Realizar, el caso de uso continua en el CU01 - CRUD Escenario, paso 1 del sub flujo 1 correspondiente a Crear Escenario.
	3		Si el actor presiona el botón “Modificar” de la Sección: Pruebas a Realizar, el caso de uso continua en el CU01 - CRUD Escenario, paso 1 del sub flujo 2 correspondiente a Modificar Escenario.
	4		Si el actor presiona el botón “Ver” de la Sección: Pruebas Finalizadas, el caso de uso continua en el CU01 - CRUD Escenario, paso 1 del sub flujo 1 correspondiente a Crear Escenario.
	5		El caso de uso finaliza.
	Pasos	Acción	
	1	<p><b>Consultar como Invitado</b></p> <p><u>StageComponent</u> despliega la pantalla correspondiente a Escenarios de Prueba, que contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre: Muestra el nombre del escenario.</li> <li>Tipo: Indica el tipo de escenario (por ejemplo, "Software").</li> <li>Estado: Muestra el estado actual del escenario, junto con una barra de progreso y el porcentaje completado.</li> <li>Número: Campo que indica el número secuencial del escenario.</li> <li>Opciones: Incluye los botones de acción siguientes: <ul style="list-style-type: none"> <li>Ver: Representado por un ícono de lupa, permite visualizar los detalles del escenario.</li> <li>Modificar: Representado por un ícono de lápiz, permite editar la información del escenario.</li> <li>Eliminar: Representado por un ícono de papelera, permite eliminar el escenario.</li> </ul> </li> </ul> <p>Botón en la Parte Superior:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Volver: Botón rojo que permite regresar a la pantalla anterior.</li> </ul>	
	2	Si el actor presiona el botón “Volver”, el actor regresa a la pantalla anterior.	
	3	El caso de uso finaliza.	



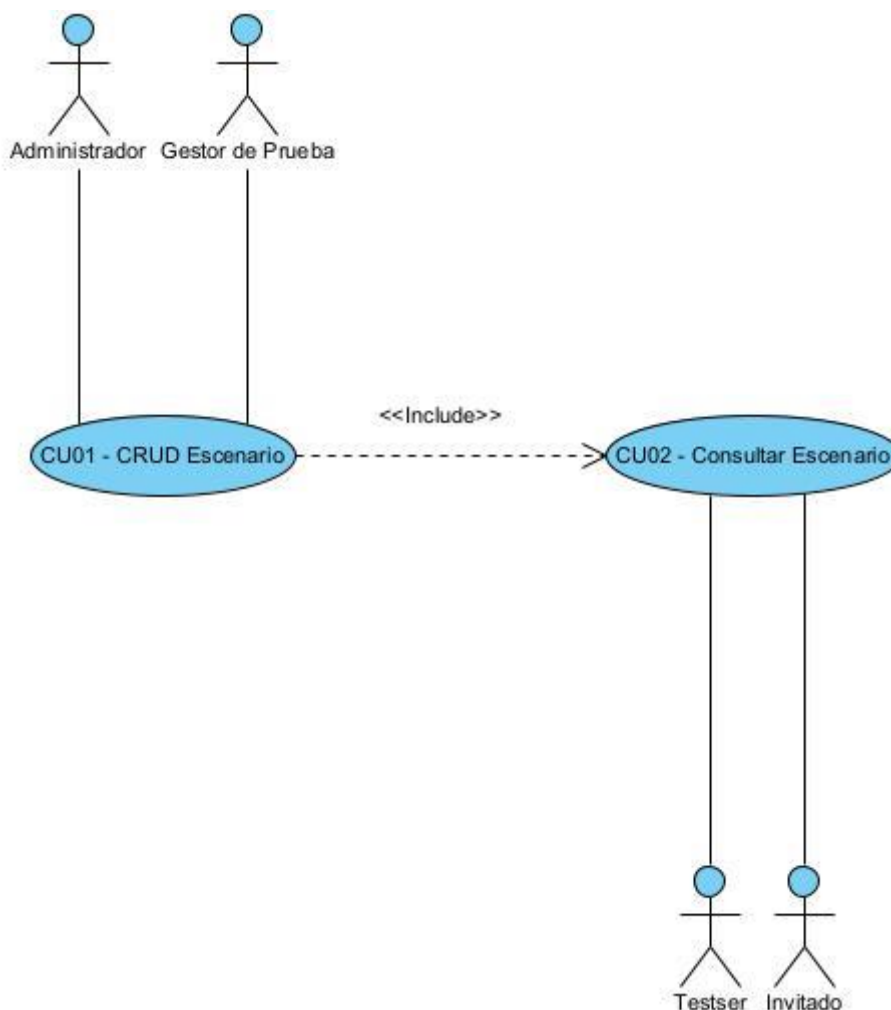
Excepción 1	Pasos	Acción
	1	<b>Iteración no Encontrada</b>  El sistema presenta el siguiente mensaje debajo del formulario de búsqueda: “No se han encontrado iteraciones que coincidan con los criterios ingresados” junto con el criterio de búsqueda ingresado.
Excepción 2	Pasos	Acción
	1	<b>Error en el proceso</b>  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	<b>Fallo en la Validación</b>  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.

## 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 “CU02 – Consultar Escenario” con los actores y demás casos de uso:



## Diagrama de Secuencia

