Caso de Uso [Nombre del CU]

**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 3](#_Toc257615429)

[Actores del CU 3](#_Toc257615430)

[Precondiciones 3](#_Toc257615431)

[Flujo de Eventos Normal 3](#_Toc257615432)

[Poscondiciones 3](#_Toc257615433)

[Flujo de Eventos Alternativo 3](#_Toc257615434)

[Diagramas Asociados 3](#_Toc257615435)

[Diagrama de Casos de Uso 3](#_Toc257615436)

[Diagrama de Secuencia 3](#_Toc257615437)

[Diagrama de Colaboración 3](#_Toc257615438)

[Diagrama de Estados 3](#_Toc257615439)

Caso de Uso [Nombre del CU]

Descripción

[Breve descripción en líneas generales de la funcionalidad del caso de uso, de los actores que intervienen y del entorno de invocación]

Actores del CU

[Nombrar todos los actores que participan en el Caso de Uso.]

Precondiciones

[Listar las condiciones sobre el estado del sistema que tienen que ser ciertas para que se pueda realizar el Caso de Uso]

[Las precondiciones se pueden eliminar si no son relevantes]

Flujo de Eventos Normal

[Se incluyen la secuencia de acciones realizadas por los actores que intervienen en el Caso de Uso, se usaran, frases cortas, que describan el dialogo entre los actores y el sistema]

Poscondiciones

[Efectos que de forma inmediata tiene la realización del Caso de Uso sobre el estado del sistema]

Flujo de Eventos Alternativo

[Descripción del flujo alternativo, en que punto se puede producir, que acciones se realizarán, etc.]

Descripción:

El caso de uso CU01 - CRUD Escenario permite a los actores, como el Administrador y el Gestor de Pruebas, crear, modificar, eliminar y consultar escenarios dentro de un proyecto. Un escenario representa un conjunto de pruebas a realizar en una iteración de un proyecto. Los escenarios contienen información clave, como resultados esperados y obtenidos, prioridad, fechas, y pueden estar asociados a documentos y comentarios. Este caso de uso se invoca en el contexto de la gestión de proyectos y pruebas de software.

Actores del CU:

Administrador: Tiene acceso completo para gestionar todos los escenarios.

Gestor de Prueba: Puede gestionar los escenarios asociados a su proyecto, asignar escenarios a testers y hacer seguimiento del progreso.

Precondiciones:

El actor debe estar autenticado y tener los permisos necesarios para realizar la operación.

El proyecto debe existir previamente, y estar en un estado válido (activo) para que se puedan crear o gestionar escenarios.

Para modificar o eliminar un escenario, este debe existir previamente en el sistema.

Flujo de Eventos Normal:

Inicio: El actor selecciona la opción de gestión de escenarios en el sistema.

Crear Escenario:

El sistema presenta un formulario para ingresar los detalles del nuevo escenario, incluyendo nombre, iteración, prioridad, tipo, estado y fechas relevantes.

El actor completa los campos requeridos y selecciona "Crear".

El sistema guarda el nuevo escenario y confirma la creación al actor.

Modificar Escenario:

El actor selecciona un escenario existente de la lista de escenarios.

El sistema muestra los detalles actuales del escenario.

El actor edita la información deseada y selecciona "Guardar".

El sistema actualiza el escenario y confirma la modificación al actor.

Eliminar Escenario:

El actor selecciona un escenario existente y elige la opción "Eliminar".

El sistema solicita confirmación.

El actor confirma la eliminación, y el sistema elimina el escenario seleccionado.

Consultar Escenario:

El actor selecciona un proyecto o una iteración específica.

El sistema muestra una lista de los escenarios asociados.

El actor puede seleccionar cualquier escenario para ver los detalles completos.

Poscondiciones:

El escenario ha sido creado, modificado o eliminado exitosamente y el sistema refleja el cambio.

Si se creó un nuevo escenario, este está disponible para ser asignado a un tester.

Los cambios en los escenarios se reflejan inmediatamente en el proyecto y pueden afectar la tasa de aprobación del mismo.

Flujo de Eventos Alternativo:

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.

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.

Cancelación:

El actor puede cancelar la operación en cualquier momento, y el sistema no realiza cambios en el escenario.

Diagramas Asociados

[Incluir aquí todos los diagramas UML asociados a este documento.]

Diagrama de Casos de Uso

[El diagrama de casos de usos representa gráficamente los casos de uso que tiene un sistema. Se define un caso de uso como cada interacción supuesta con el sistema a desarrollar, donde se representan los requisitos funcionales. Es decir, se está diciendo lo que tiene que hacer un sistema y cómo. En la figura se muestra un ejemplo de casos de uso, donde se muestran tres actores (los clientes, los taquilleros y los jefes de taquilla) y las operaciones que pueden realizar (sus roles).]



Diagrama de Secuencia

[En el diagrama de secuencia se muestra la interacción de los objetos que componen un sistema de forma temporal.

Un diagrama de secuencia muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada método de la clase]



Diagrama de Colaboración

[Un diagrama de colaboración, se puede decir que es una forma alternativa al diagrama de secuencias a la hora de mostrar un escenario.

Este tipo de diagrama muestra las interacciones que ocurren entre los objetos que participan en una situación determinada. A diferencia del diagrama de secuencia, el diagrama de colaboración se enfoca en la relación entre los objetos y su topología de comunicación. En estos diagramas los mensajes enviados de un objeto a otro se representa mediante flechas, acompañado del nombre del mensaje, los parámetros y la secuencia del mensaje.

Estos diagramas están indicados para mostrar una situación o flujo de programa específico y son considerados uno de los mejores diagramas para mostrar o explicar rápidamente un proceso dentro de la lógica del programa. ]



Diagrama de Estados

[Un estado es una condición durante la vida de un objeto, de forma que cuando dicha condición se satisface se lleva a cabo alguna acción o se espera por un evento. El estado de un objeto se puede caracterizar por el valor de uno o varios de los atributos de su clase, además, el estado de un objeto también se puede caracterizar por la existencia de un enlace con otro objeto.

El diagrama de estados engloba todos los mensajes que un objeto puede enviar o recibir, en otras palabras es un escenario que representa un camino dentro de un diagrama.

Como característica de estos diagramas siempre cuentan con dos estados especiales, el inicial y el final, con la particularidad que este diagrama puede tener solo un estado inicial pero varios estados finales. Una transición entre estados representa un cambio de un estado origen a un estado sucesor destino que podría ser el mismo que el estado origen, dicho cambio de estado puede estar aparejado con alguna acción. Además las acciones se asocian a las transiciones y se consideran que ocurre de forma rápida e ininterrumpible.]

