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](#_Toc179766141)

[Especificación 4](#_Toc179766142)

[Diagramas Asociados 8](#_Toc179766143)

[Diagrama de Casos de Uso 8](#_Toc179766144)

[Diagrama de Secuencia 9](#_Toc179766145)

[Diagrama de Colaboración 10](#_Toc179766146)

[Diagrama de Estados 10](#_Toc179766147)

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:   * Nombre * 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 | **Crear Escenario**  El sistema despliega la pantalla con el formulario correspondiente a Crear Escenario, que contiene lo siguiente:   * 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. * 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.  Comentarios: Campo de texto adicional para observaciones o comentarios sobre el escenario.  Adjuntar documento: Permite subir archivos relacionados con el escenario. |
| 2 | El actor completa todos los campos del formulario y presiona el botón “Crear Escenario” |
| 3 | El sistema almacena el escenario ingresado en la base de datos. |
| 4 | Si la operación es exitosa (Excepción 1), el sistema volverá a la pantalla de Escenarios y mostrará el nuevo Escenario creado. |
| 5 | El caso de uso finaliza. |
| Sub flujo 2 | Pasos | Acción |
| 1 | **Buscar Escenario**  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” |
| 4 | Si el actor presiona “Copiar”, |
| 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. |
| Sub flujo 3 | Pasos | Acción |
| 1 | **Modificar Escenario**  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. |
| 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. |
| Sub flujo 4 | Pasos | Acción |
| 1 | **Eliminar Escenario**  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. |
|  | Pasos | Acción |
|  |  | 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. |
|  |  | 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. |
|  |  | Se continúa con el paso X del flujo principal |
| Excepciones | 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 junto con una posible solución. |
|  | 3 | Se continúa en el paso X del flujo principal. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

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:

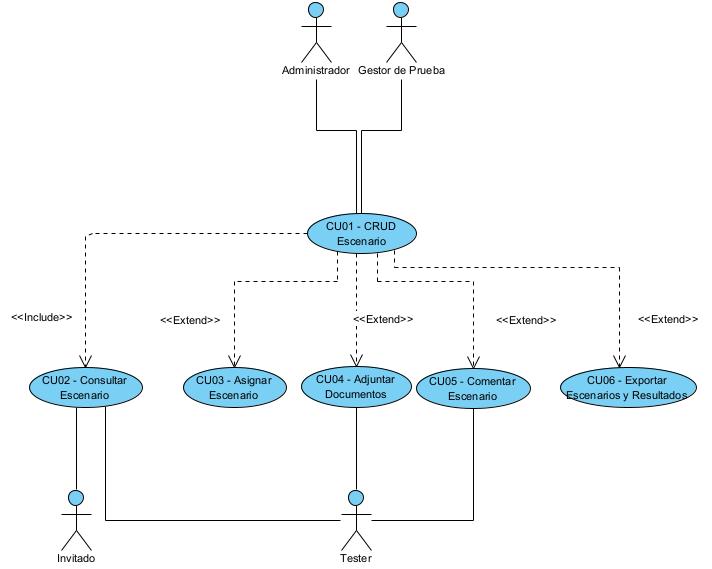


Diagrama de Secuencia

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.]

