Caso de Uso “CU12 - CRUD Iteración”

**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 “CU12 – CRUD Iteración”

Descripción

El caso de uso CU12 - CRUD Iteración tiene como objetivo gestionar las iteraciones dentro de un proyecto en Testify. Las iteraciones son fases del proyecto que agrupan diferentes escenarios de prueba. Los actores principales involucrados son el Administrador y el Gestor de Prueba, quienes pueden realizar las operaciones de Crear, Modificar, Eliminar y Consultar iteraciones. Este caso de uso está incluido dentro de la funcionalidad de CRUD Proyectos, ya que las iteraciones están asociadas a un proyecto específico.

Especificación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de uso | **CU12 – CRUD Iteración** | |
| Actores | Administrador, Gestor de Prueba | |
| Tipo | Primario: los casos primarios de uso representan los procesos comunes más importantes. | |
| Propósito | Ofrecer la funcionalidad necesaria para crear, modificar, eliminar y consultar iteraciones dentro de un proyecto. | |
| Resumen | El caso de uso se inicia cuando un actor selecciona la opción Iteración desde la pantalla de proyectos y realiza una de las acciones: Crear, Modificar, Consultar o Eliminar una iteración. | |
| Precondiciones | Haber ingresado al sistema y seleccionado un proyecto existente.  Ser Administrador o Gestor de Pruebas para gestionar una iteración. | |
| Poscondiciones | La nueva información de la iteración se almacena correctamente en la base de datos.  La iteración puede asociarse a escenarios.  Los cambios de estado se reflejan inmediatamente en el proyecto y su progreso. | |
| Flujo Principal | Pasos | Acción |
| 1 | El sistema despliega la pantalla correspondiente a Iteración, que contiene:   * Nombre * Fecha de inicio * Fecha de fin * Opciones: Botones de acción “Nueva Iteración”, “Volver”, “Ver”, “Modificar” y “Eliminar”. |
| 2 | El actor presiona alguno de los botones de “Nueva Iteración”, “Volver”, “Ver”, “Modificar” o “Eliminar”. |
| 3 | Si el actor selecciona la opción “Nueva iteración”, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 1 correspondiente a Crear Iteración. |
| 4 | Si el actor selecciona la opción “Volver”, el caso de uso continua en el paso X del sub flujo 1 correspondiente a Crear Iteración. |
| 5 | Si el actor selecciona la opción “Ver”, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 2 correspondiente a Buscar Escenario. |
| 6 | Si el actor selecciona la opción “Modificar”, el caso de uso continua en el paso 1 del sub flujo 3 correspondiente a Modificar Escenario. |
| 7 | 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 Iteración**  El sistema despliega la pantalla con el formulario correspondiente a Crear Iteración, que contiene lo siguiente:   * Nombre: Campo de texto donde se introduce el nombre de la iteración. * Fecha de Inicio * Fecha de Fin |
| 2 | El actor completa todos los campos del formulario y presiona el botón “Nueva Iteración” |
| 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 Iteración y mostrará el nuevo Iteración creado. |
| 5 | El caso de uso finaliza. |
| Sub flujo 2 | Pasos | Acción |
| 1 | **Buscar Iteración**  El sistema realiza la búsqueda de la iteración 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 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 | El caso de uso finaliza. |
| Sub flujo 3 | Pasos | Acción |
| 1 | **Modificar Iteración**  El sistema realiza la búsqueda de la iteración en la base de datos que coincida con el criterio ingresado (Flujo principal – paso 4). |
| 2 | El sistema obtiene el iteración 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 “Modificar” y “Cancelar” |
| 4 | El actor modifica los campos de su interés. |
| 5 | El actor presiona el botón de acción “Actualizar Iteración”. |
| 6 | El sistema realiza la modificación de la iteración según los criterios ingresados. |
| 7 | Si la operación es exitosa, el sistema quita el formulario de modificación y muestra el siguiente mensaje: “La iteración fue modificado con éxito” y se presenta toda la información del escenario modificado. (Excepción X) |
| 8 | El caso de uso finaliza. |
| Sub flujo 4 | Pasos | Acción |
| 1 | **Eliminar Iteración**  El sistema realiza la búsqueda de la iteración en la base de datos que coincida con el criterio ingresado (Flujo principal – paso 4). |
| 2 | El sistema obtiene la iteración de la base de datos (Excepción X) |
| 2 | Si el actor selecciona “Aceptar”, el sistema da de baja la iteración. (Sub flujo 1) |
| 3 | Si la operación es exitosa, el sistema muestra el siguiente mensaje “Se ha dado de baja la iteración con éxito” en el lugar donde se presentaba la información de la iteración. (Excepción 1) |
| 4 | El caso de uso finaliza. |
|  | Pasos | Acción |
| Sub flujo 5 | 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. |
| Sub flujo 6 | 4 | **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. |
| Sub flujo 7 | 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. |
|  |  | Se continúa con el paso X del flujo principal |
| Excepciones | Pasos | Acción |
| Excepción 1 | 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 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.]

