Caso de Uso “CU03 - Asignar 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](#_Toc181367062)

[Especificación 4](#_Toc181367063)

[Diagramas Asociados 9](#_Toc181367064)

[Diagrama de Casos de Uso 9](#_Toc181367065)

[Diagrama de Secuencia 10](#_Toc181367066)

Caso de Uso “CU03 – Asignar Escenario”

Descripción

El caso de uso **CU03 - Asignar Escenario** permite al Gestor de Prueba asignar escenarios específicos a testers en el sistema Testify. Este proceso es fundamental para distribuir el trabajo de pruebas y asegurar que cada tester tenga una lista clara de las tareas que debe realizar.

La asignación de escenarios permite una mejor organización y planificación dentro del proyecto, facilitando el seguimiento del estado de cada prueba asignada y optimizando la gestión del flujo de trabajo en el sistema.

Especificación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso de uso | **CU03 – Asignar Escenario** | |
| Actores | Gestor de Prueba, Administrador | |
| Tipo | Primario: los casos primarios de uso representan los procesos comunes más importantes. | |
| Propósito | Permitir al Gestor de Prueba asignar escenarios específicos a testers para su ejecución, facilitando la organización y distribución de tareas dentro del proyecto de pruebas. | |
| Resumen | El Gestor de Prueba selecciona un escenario y asigna un tester responsable de su ejecución. Esto incluye establecer los parámetros del escenario, como la prioridad, la fecha de inicio y la fecha de fin estimada, y asegurar que cada tester tenga asignadas las pruebas correspondientes a su rol. Esta función es esencial para gestionar eficientemente el flujo de pruebas y el seguimiento de tareas en el sistema. | |
| Precondiciones | * El Gestor de Prueba debe haber iniciado sesión en el sistema y tener permisos para asignar escenarios. * Debe existir al menos un tester registrado en el sistema al que se le pueda asignar un escenario. * Debe existir al menos un escenario de prueba previamente creado y listo para asignación. | |
| Poscondiciones | * El tester seleccionado tendrá el escenario asignado en su lista de tareas para ejecución. * El sistema actualizará el estado del escenario a "Asignado" y lo vinculará con el tester correspondiente. * El Gestor de Prueba podrá monitorear el progreso del escenario asignado en el sistema. | |
| Flujo Principal | Pasos | Acción |
| 1 | **Consultar Escenario**  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 StageComponent. |
| 2 | La pantalla StageComponent envía la id\_ iteracion al controlador StageServiceFront. |
| 3 | El controlador StageServiceFront envía la id\_ iteracion al controlador StageController. |
| 4 | El controlador StageController envía la id\_ iteracion al controlador StageServiceBack. |
| 5 | El controlador StageServiceBack envía la id\_ iteracion a StageRepository. |
| 6 | StageRepository envía la id\_ iteracion a la base de datos. |
| 7 | El sistema obtiene un listado de la entidad Stage de la base de datos gracias al id\_ iteracion (Excepción 1) |
| 8 | El listado de los escenarios es enviado a StageRepository. |
| 9 | StageRepository envía los escenarios a StageServiceBack. |
| 10 | StageServiceBack envía los escenarios a StageController. |
| 11 | StageController envía los escenarios a interfaceStage. |
| 12 | interfaceStage envía los escenarios a StageServiceFront. |
| 13 | StageServiceFront envía los escenarios a StageComponent. |
| 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 | Pasos | Acción |
| 1 | **Consultar como Administrador / Gestor de Prueba**  StageComponent despliega la pantalla correspondiente a Escenarios de Prueba, que contiene:   * Nombre: Muestra el nombre del escenario. * Tipo: Indica el tipo de escenario (por ejemplo, "Software"). * Estado: Muestra el estado actual del escenario, junto con una barra de progreso y el porcentaje completado. * Número: Campo que indica el número secuencial del escenario. * Opciones: Incluye los botones de acción siguientes: * Ver: Representado por un ícono de lupa, permite visualizar los detalles del escenario. * Modificar: Representado por un ícono de lápiz, permite editar la información del escenario. * Eliminar: Representado por un ícono de papelera, permite eliminar el escenario.   Botones en la Parte Superior:   * Nuevo Escenario de Prueba: Botón verde que permite crear un nuevo escenario de prueba. * Volver: Botón rojo que permite regresar a la pantalla anterior. |
| 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. |
| Excepción 1 | Pasos | Acción |
| 1 | **Iteración no Encontrada**  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 | **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. |

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:

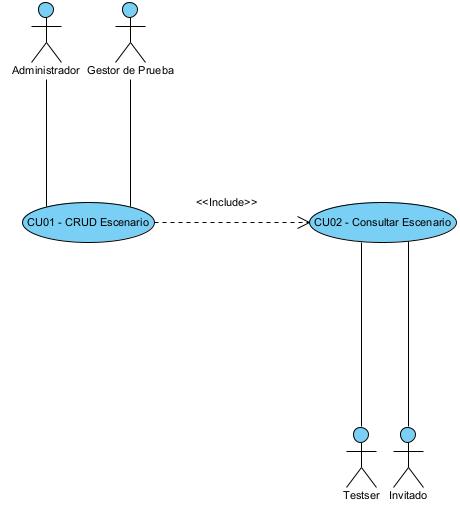


Diagrama de Secuencia

