
Casos de Uso (Kids Lunch Store y Kids Lunch)

Índice

1. Resumen.	2
2. Introducción.	2
3. Objetivos del sistema.	3
4. Requisitos Funcionales.	4
Requisitos Funcionales de de la aplicación Kids Lunch Store.	4
RF-01 Actualizar Datos	4
RF-02 Autorizar Recargas	5
RF-03 Consultar Pedidos	5
RF-04 Gestionar Pedidos	6
RF-05 Registrar Inventario	6
Requisitos Funcionales de de la aplicación Kids Lunch.	7
RF-12 Actualizar Datos	7
RF-13 Asignar Saldo	7
RF-14 Consultar Pedidos	8
RF-15 Realizar Pedidos	8
RF-16 Recargar Saldo	9
RF-17 Registrar Beneficiarios	9
5. Diagramas de casos de uso.	10
Diagrama de casos de usos de la aplicación Kids Lunch Store.	10
Diagrama de casos de usos de la aplicación Kids Lunch.	11
6. Definición de actores.	11

1. Resumen.

Este documento ha sido elaborado con el propósito de elaborar los casos de uso de las aplicaciones móviles Kids Lunch y Kids Lunch Store, las cuales han sido diseñadas con el objetivo de atender la problemática de las drogas que se presenta en la mayoría de los colegios de Bogotá, especialmente los de la localidad de La Candelaria.

El desarrollo de dichas aplicaciones se plantea como una medida para disminuir el acceso al dinero que tienen los niños en los colegios. Mediante el uso de la aplicación Kind Lunch Store, los administradores de las cafeterías de los colegios podrán actualizar sus datos, registrar el inventario de los productos que ofrecen, llevar el control de los pedidos realizados por los padres, autorizar las recargas de saldo y despachar los pedidos a los estudiantes. Por otra parte, los padres podrán utilizar la aplicación Kids Lunch para actualizar sus datos, registrar a sus beneficiarios, recargar saldo a su cuenta, asignar saldo en la cuenta de cada beneficiario, realizar pedidos y llevar histórico de los pedidos realizados.

En la introducción inicial se explica brevemente en qué consiste la técnica de casos de usos y sus características más importantes. Luego se desarrollará los diferentes casos de uso de las aplicaciones junto a las plantillas para su especificación.

2. Introducción.

Los casos de uso son una técnica para la especificación de requisitos funcionales propuesta inicialmente en [Jac93] y que actualmente forma parte de la propuesta de UML [Boo99].

Un caso de uso es la descripción de una secuencia de interacciones entre el sistema y uno o más actores en la que se considera al sistema como una caja negra y en la que los actores obtienen resultados observables.

Los actores son personas u otros sistemas que interactúan con el sistema cuyos requisitos se están describiendo.

Los casos de uso presentan ciertas ventajas sobre la descripción meramente textual de los requisitos funcionales, ya que facilitan la elicitación de requisitos y son fácilmente comprensibles por los clientes y usuarios. Además, pueden servir de base a las pruebas del sistema y a la documentación para los usuarios.

Los casos de uso tienen una representación gráfica en los denominados diagramas de casos de uso [Boo99]. En estos diagramas, los actores se representan en forma de pequeños monigotes y los casos de uso se representan por elipses contenidas dentro de un rectángulo que representa al sistema. La participación de los actores en los casos de uso se indica por una flecha entre el actor y el caso de uso que apunta en la dirección en la que fluye la información. Cada caso de uso puede estar definido por: texto que lo describe, secuencia de pasos ejecutados dentro del caso de uso, condiciones pre-post para que el caso de uso comience o termine.

Los diagramas de casos de uso sirven para proporcionar una visión global del conjunto de casos de uso de un sistema así como de los actores y los casos de uso en los que éstos intervienen. Las interacciones concretas entre los actores y el sistema no se muestran en este tipo de diagramas.

A pesar de ser una técnica ampliamente aceptada, existen múltiples propuestas para su utilización concreta. En nuestro caso vamos a utilizar la herramienta Rational Rose 98, para la construcción de los diagramas de casos de uso. Para la descripción concreta de los casos de uso se proponen unas plantillas, en las que las interacciones se numeran y se describen usando el lenguaje natural.

3. Objetivos del sistema.

En este apartado se van a definir 2 objetivos principales, uno por cada aplicación y de cada uno ellos se especificarán los diferentes requisitos funcionales que se esperan desarrollar para alcanzar dichos objetivos.

OBJ-01	Desarrollar la aplicación Kids Lunch Store.
Descripción	La aplicación será desarrollada para los administradores de las cafeterías en los colegios. A través de ella se podrá realizar las siguientes acciones: Actualizar Datos, Autorizar Recargas, Consultar Pedidos, Gestionar Pedidos y Registrar Inventario.
Estabilidad	Alta.
Comentarios	Ninguno.

OBJ-02	Desarrollar la aplicación Kids Lunch.
Descripción	La aplicación será desarrollada para los padres o acudientes de los alumnos de los colegios. A través de ella se podrá realizar las siguientes acciones: Actualizar Datos, Asignar Saldo, Consultar Pedidos, Realizar Pedidos, Recargar Saldo y Registrar Beneficiarios.
Estabilidad	Alta.
Comentarios	Ninguno.

4. Requisitos Funcionales.

A continuación se definirán las funciones de cada una de las aplicaciones a desarrollar. Una función es descrita como un conjunto de entradas, comportamientos y salidas. Los requisitos funcionales pueden ser: cálculos, detalles técnicos, manipulación de datos y otras funcionalidades específicas que se supone, un sistema debe cumplir. Los requisitos de comportamiento para cada requisito funcional se muestran en los casos de uso. Son complementados por los requisitos no funcionales, que se enfocan en cambio en el diseño o la implementación.

Requisitos Funcionales de de la aplicación Kids Lunch Store.

RF-01 Actualizar Datos	
Objetivos asociados	OBJ-01 Desarrollar la aplicación Kids Lunch Store.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> • RF-06 Registrar Datos personales. • RF-07 Modificar Datos personales.
Descripción	La aplicación permitirá registrar y modificar los datos personales del administrador de la cafetería. En concreto:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de Documento. • Documento. • Nombres. • Apellidos. • Dirección. • Teléfono. • Colegio que administra. • Cuenta bancaria.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

RF-02 Autorizar Recargas	
Objetivos asociados	OBJ-01 Desarrollar la aplicación Kids Lunch Store.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none">• RF-08 Consultar Recargas.
Descripción	La aplicación permitirá autorizar las recargas solicitadas por los padres de familias o acudientes. Para ello debe realizar las siguientes acciones:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Consultas las recargas pendiente por autorizar.• Validar en la cuenta bancaria la transacción.• Cambiar estatus de pendiente a autorizada.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

RF-03 Consultar Pedidos	
Objetivos asociados	OBJ-01 Desarrollar la aplicación Kids Lunch Store.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none">• RF-09 Filtras Pedidos.
Descripción	La aplicación permitirá consultar el histórico de los pedidos. Para ello debe filtrar los pedidos según los siguiente criterios:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Por fecha.• Por estatus (solicitados, entregados).• Por estudiante.• Por colegio.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

RF-04 Gestionar Pedidos	
Objetivos asociados	OBJ-01 Desarrollar la aplicación Kids Lunch Store.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> • RF-09 Filtras Pedidos.
Descripción	La aplicación permitirá gestionar los pedidos pendientes. Para ello debe realizar las siguientes acciones:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Filtrar los pedidos según los siguiente criterios: <ul style="list-style-type: none"> o Por fecha. o Por estatus (solicitados, entregados). o Por estudiante. o Por colegio. • Cambiar estatus de solicitado a entregado.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

RF-05 Registrar Inventario	
Objetivos asociados	OBJ-01 Desarrollar la aplicación Kids Lunch Store.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> • RF-10 Registrar Productos. • RF-11 Actualizar cantidades.
Descripción	La aplicación permitirá registrar el inventario de los productos que ofrece y modificar las cantidades conforme a las compras o despachos. En concreto:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Producto. • Categoría. • Cantidad. • Precio.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

Requisitos Funcionales de de la aplicación Kids Lunch.

RF-12 Actualizar Datos	
Objetivos asociados	OBJ-02 Desarrollar la aplicación Kids Lunch.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none">• RF-18 Registrar Datos personales.• RF-19 Modificar Datos personales.
Descripción	La aplicación permitirá registrar y modificar los datos personales de los padres o acudientes. En concreto:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Tipo de Documento.• Documento.• Nombres.• Apellidos.• Dirección.• Teléfono.• Usuario.• Contraseña.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

RF-13 Asignar Saldo	
Objetivos asociados	OBJ-02 Desarrollar la aplicación Kids Lunch.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none">• RF-20 Consultar beneficiarios.
Descripción	La aplicación permitirá asignar del saldo total, un saldo parcial a cada uno de sus beneficiarios. Para ello ejecutará las siguientes acciones:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Consultar saldo total.• Consultar beneficios.• Asignar saldo.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

RF-14 Consultar Pedidos	
Objetivos asociados	OBJ-02 Desarrollar la aplicación Kids Lunch.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> • RF-21 Filtras Pedidos.
Descripción	La aplicación permitirá consultar el histórico de los pedidos. Para ello debe filtrar los pedidos según los siguiente criterios:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Por fecha. • Por estatus (solicitados, entregados). • Por beneficiario. • Por colegio.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

RF-15 Realizar Pedidos	
Objetivos asociados	OBJ-02 Desarrollar la aplicación Kids Lunch.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> • RF-22 Consultar Inventario.
Descripción	La aplicación permitirá realizar los pedidos. Para ello debe realizar las siguientes acciones:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar el beneficiario. • Consultar el inventario existente. • Ingresar la cantidad de los productos a solicitar. • Visualizar el monto por el pedido. • Realizar el pedido.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

RF-16 Recargar Saldo	
Objetivos asociados	OBJ-02 Desarrollar la aplicación Kids Lunch.
Requisitos asociados	<ul style="list-style-type: none"> RF-23 Consultar Proveedores.
Descripción	La aplicación permitirá recargar el saldo de su cuenta haciendo una transferencia a los proveedores. Para ello debe realizar las siguientes acciones:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> Consultar los proveedores asociados, según sus beneficiarios. Consultar los datos de la cuenta a transferir. Ingresar el monto. Realizar la transferencia.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

RF-17 Registrar Beneficiarios	
Objetivos asociados	OBJ-02 Desarrollar la aplicación Kids Lunch.
Requisitos asociados	No Aplica.
Descripción	La aplicación permitirá registrar beneficiario. En concreto:
Datos específicos	<ul style="list-style-type: none"> Tipo de Documento. Documento. Nombres. Apellidos. Código del colegio.
Intervalo temporal	pasado y presente
Estabilidad	alta
Comentarios	ninguno

5. Diagramas de casos de uso.

En esta sección hemos incluido los diagramas de casos de uso de nuestro sistema, desarrollados con la herramienta Rational Rose 98.

Diagrama de casos de usos de la aplicación Kids Lunch Store.

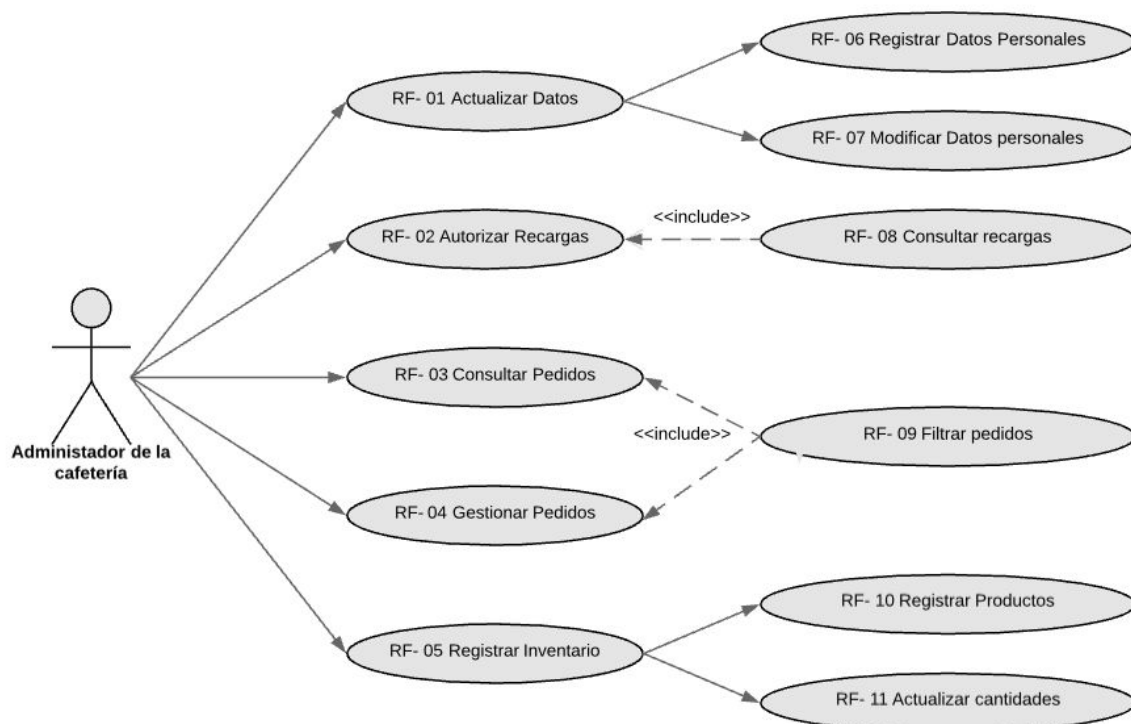
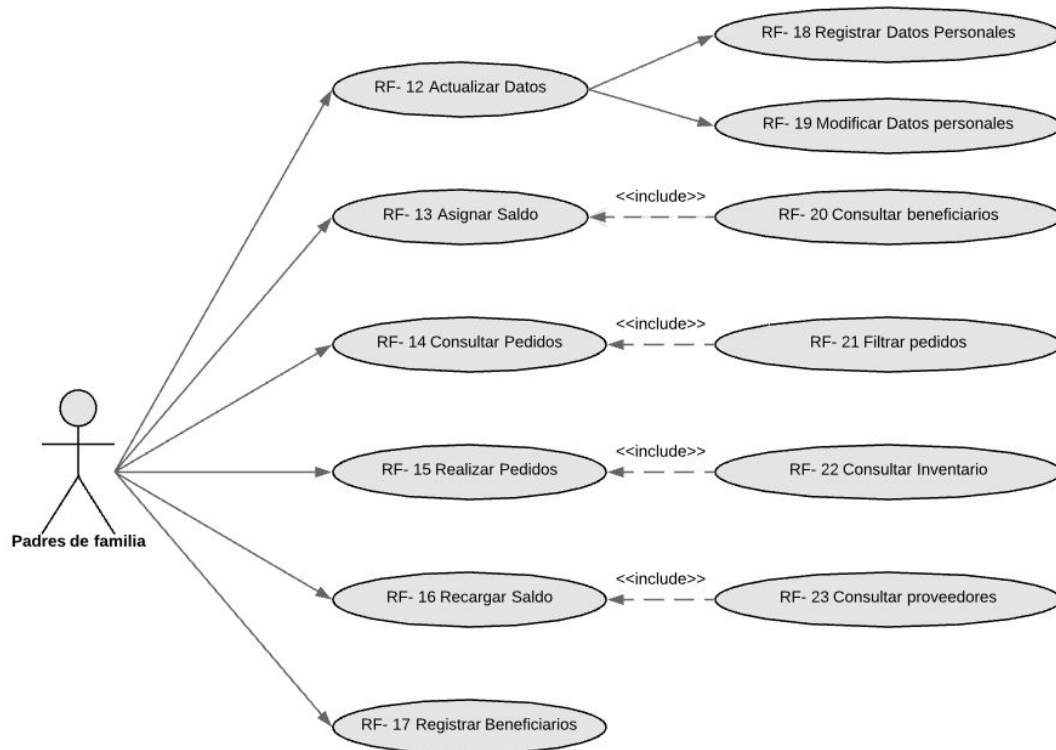


Diagrama de casos de usos de la aplicación Kids Lunch.



6. Definición de actores.

Este apartado contiene los diferentes actores que se han identificado, especificados mediante la plantilla para actores de casos de uso.

ACT-01	Administrador de la cafetería
Descripción	Este actor representa a los administradores de las cafeterías de los colegios
Comentarios	ninguno

ACT-02	Padres de Familia
Descripción	Este actor representa a los padres o acudientes de los niños en los colegios.
Comentarios	ninguno