

# Diagramas de casos de uso

## 1. Introducción

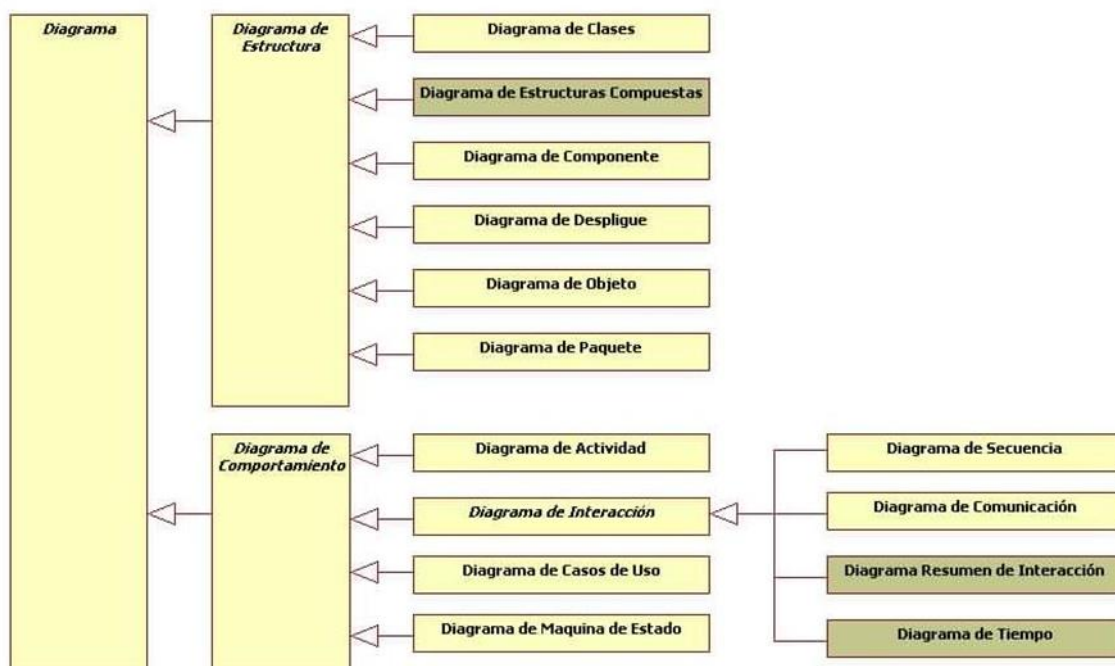
Nesta unidade didáctica aprenderanse os seguintes conceptos e manexo de destrezas:

- Identificar os diagramas de comportamento do modelo UML e o seu campo de aplicación.
- Manexar diagramas de casos de uso sinxelos, interpretando correctamente diagramas xa feitos e desenvolvendo diagramas novos a partir de escenarios propostos.

### 1.1 Os diagramas de comportamento

#### Os diagramas de comportamento de UML

O conxunto de diagramas de UML subdivídese habitualmente en dous grandes subconxuntos: **diagramas estruturais** (ou de estrutura) e **diagramas de comportamento**.



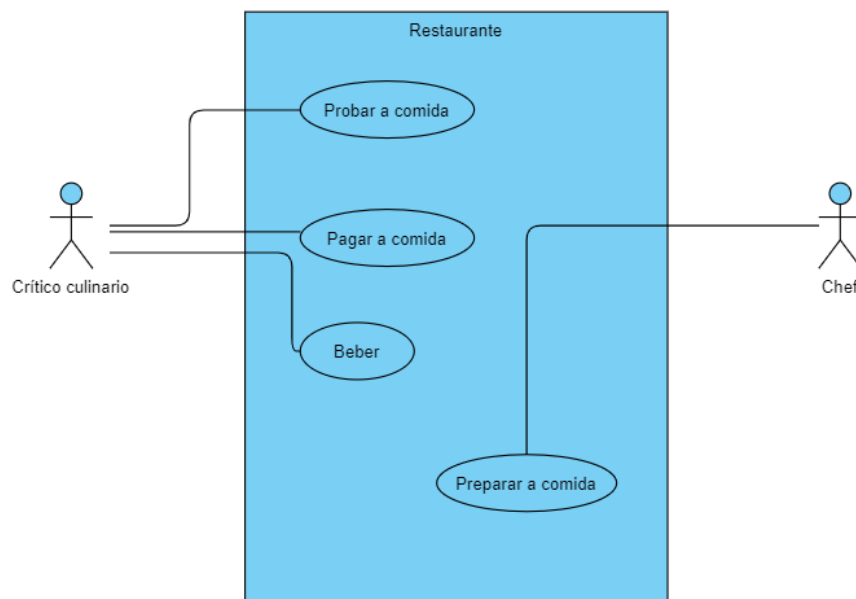
(Os diagramas sinalados nunha cor distinta foron incorporados na versión 2 de UML polo que resultan ser dos menos coñecidos e empregados.)

Os **diagramas estruturais** *presentan elementos estáticos* do modelo, tales como clases, paquetes ou compoñentes; en tanto que os **diagramas de comportamento** mostran a conduta en **tempo de execución** do sistema, tanto visto como un todo como das instancias ou obxectos que o integran.

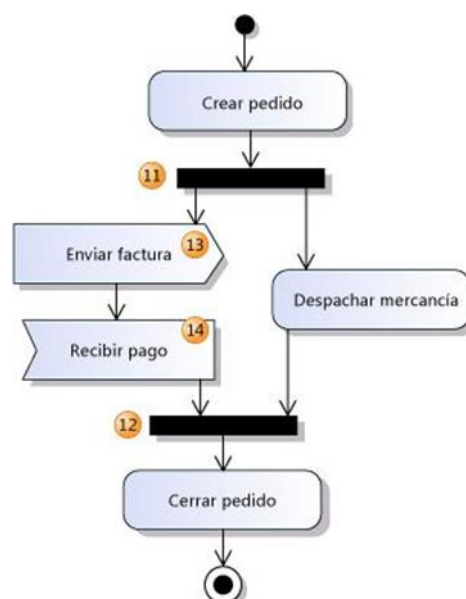
Deste xeito podemos dicir que os diagramas de comportamento permiten visualizar, especificar, construír e documentar os aspectos dinámicos dun sistema tales como o fluxo de mensaxes ao longo do tempo, os estados polos que pode pasar un obxecto ao longo do seu ciclo de vida ou a interacción dun usuario cun sistema.

En maior ou menor medida e dependendo do tipo de sistema que esteamos modelando, todos estes aspectos deben de quedar reflectidos e definidos na fase de deseño do noso proxecto. Para o modelado poderemos usar os seguintes diagramas UML:

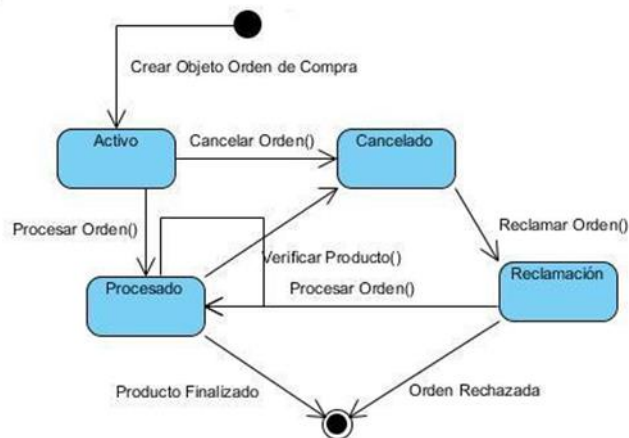
- **Diagramas de casos de uso:** mostran as relacións entre os actores e o suxeito (sistema), e os casos de uso:



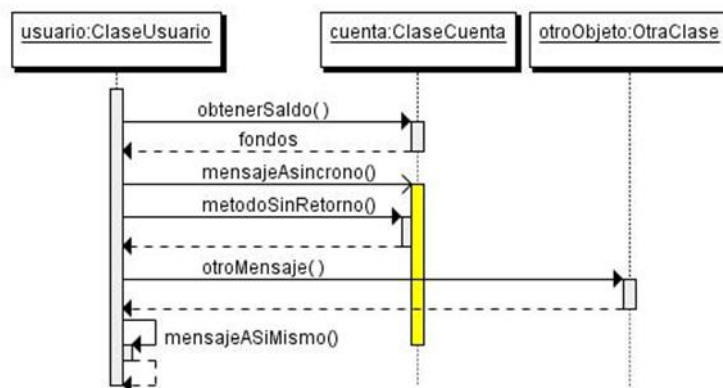
- **Diagramas de actividade:** representan os procesos de negocios de alto nivel, incluídos o fluxo de datos. Tamén poden utilizarse para modelar lóxica complexa e/ou paralela dentro dun sistema:



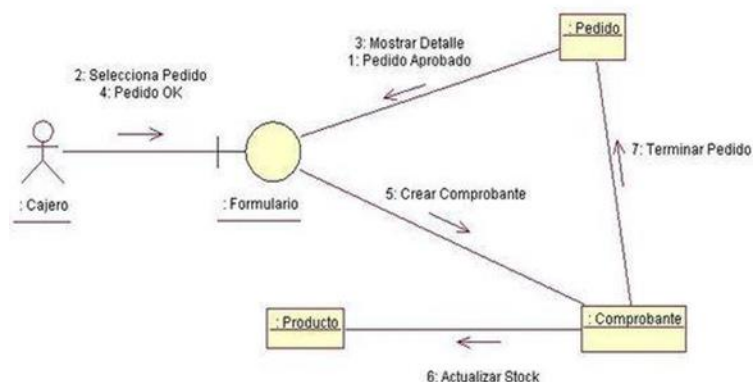
- **Diagramas de máquinas de estado:** ilustran como un elemento, moitas veces unha clase, pode moverse entre estados que clasifican o seu comportamento, de acordo con disparadores de transicións, gardas de restricións e outros aspectos:



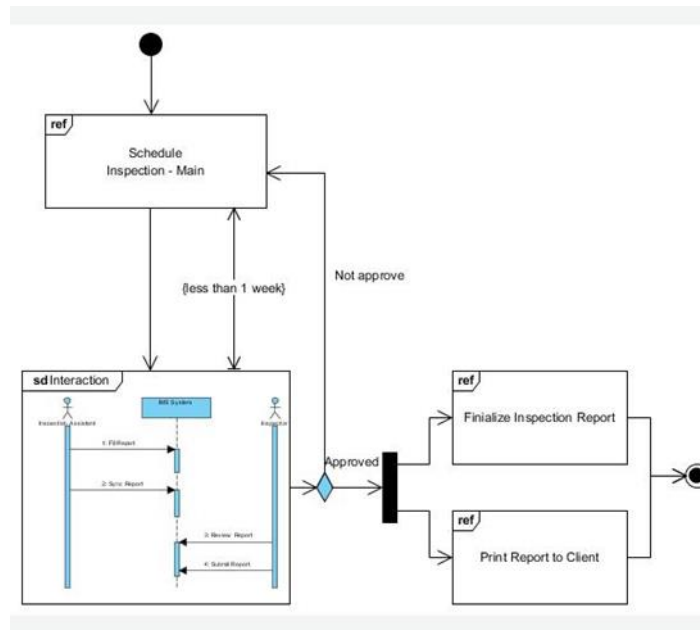
- **Diagramas de interacción,** que se subdividen en:
  - **Diagramas de secuencia:** representan unha interacción, poñendo o foco na secuencia das mensaxes que se intercambian, xunto coas súas correspondentes ocorrencias de eventos nas Liñas de Vida:



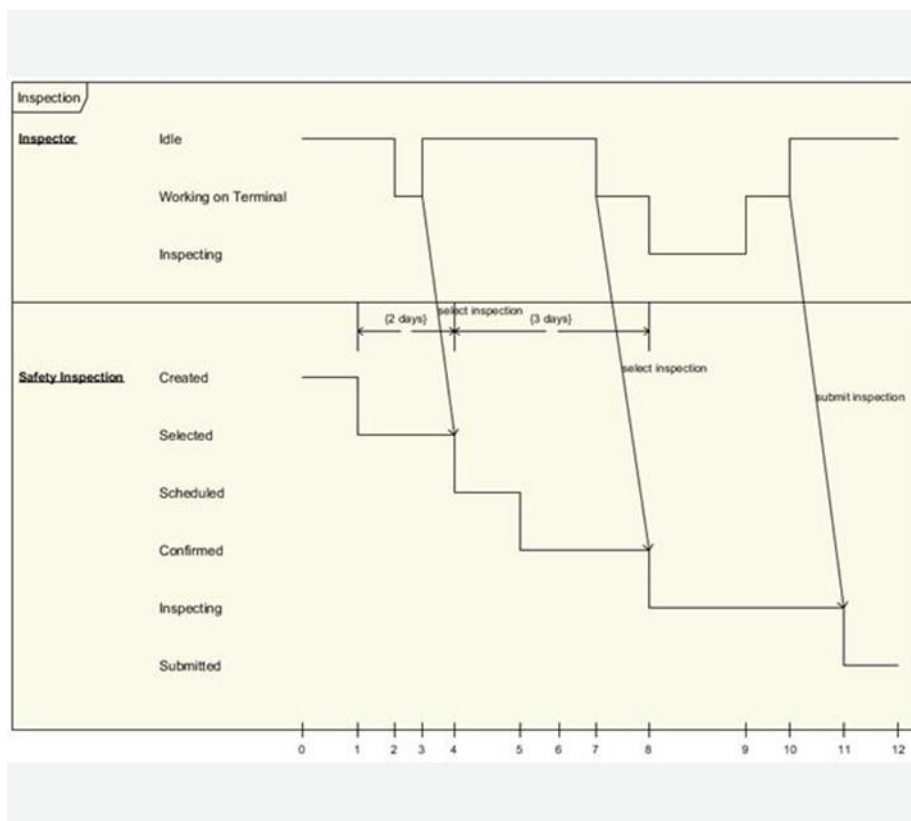
- **Diagramas de comunicación:** enfocan a interacción entre liñas de vida, onde é central a arquitectura da estrutura interna e como ela se corresponde coa pasaxe de mensaxes. A secuencia das mensaxes dáse a través dun esquema numerado:



- **Diagramas de resumo de interacción:** enfócanse á revisión do fluxo de control, onde os nodos son interaccións ou ocorrencias de interaccións:



- **Diagramas de tempo:** O propósito primario dos diagramas de tempos é mostrar os cambios no estado ou a condición dunha liña de vida ao longo do tempo lineal:



Nesta unidade didáctica iremos coñecendo algúns dos principais diagramas desta lista comezando primeiramente cos diagramas de **casos de uso**.

## Os diagramas de casos de uso

### Introdución

Os diagramas de casos de uso permítennos modelar e documentar os **requisitos funcionais do sistema** dende o **punto de vista do usuario**. Comprender tal punto de vista non sempre é doado e non obstante é clave para xerar sistemas que sexan tanto útiles como funcionais; isto é, que cumpran cos requisitos e que sexa doado traballar con eles.

A principal vantaxe dos diagramas de casos de uso é a facilidade para elaboralos e interpretalos; isto fai que sexan especialmente útiles na comunicación entre o analista e o cliente tanto para establecer os requisitos iniciais do sistema como para comprobar que unha vez acabado o sistema cumpre cos requisitos iniciais.

Un diagrama de casos de uso debe dicir **QUE** comportamento se espera do sistema dunha maneira entendible polo cliente e sen utilizar tecnicismos pero non **COMO** se levará a cabo ese comportamento. Para a descrición do **COMO** empregaremos outros diagramas como os de secuencia.

### Elementos

Os diagramas de casos de uso están compostos por actores (participantes no sistema), casos de uso (diferentes usos do sistema) e relacións entre eles.

- **Actor.** Un actor representa un rol ou papel que xoga un usuario ou outro sistema (un actor non ten que ser necesariamente unha persoa) no sistema a modelar. É importante destacar o uso da palabra rol, pois con isto especificase que un Actor non necesariamente representa a unha persoa en particular, senón máis ben o labor que realiza fronte ao sistema.

O nome dos actores son substantivos relacionados coas regras de negocio e non co cargo ou posición no sistema; represéntanse cun “monicreque” co nome debaixo.



Algunhas características:

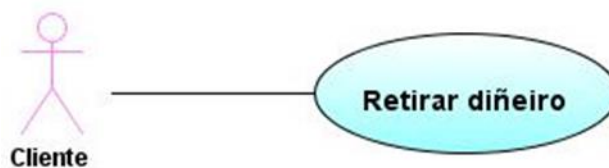
- Un actor está fóra dos límites do sistema.
- Un mesmo actor pode intervir en varios casos de uso.
- Nun caso de uso poden intervir varios actores.
- Normalmente os actores inician un caso de uso.
- Soen colocarse os actores principais na parte superior do diagrama.

- **Caso de uso.** Un caso de uso describe unha tarefa que se vai realizar no sistema despois dunha orde dalgún axente externo como un actor ou outro caso de uso. Debe ter un nome que empezará por un verbo e represéntase mediante unha elipse co nome dentro.

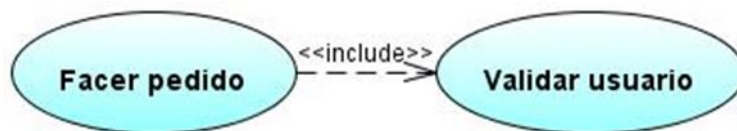


Algunhas características:

- Os casos de uso soen representarse de forma descendente situando os máis importantes na parte superior.
- O límite do sistema define o ámbito no que se producen os casos de uso.
- A acción correspondente ao caso de uso non pode ser nin excesivamente xenérica nin demasiado específica.
- **Relacións.** Unha relación indica a actividade ou fluxo de información. Pode ser de varios tipos:
  - **Asociación.** Indica a invocación dende un actor ou un caso de uso a outro caso de uso. Represéntase mediante unha liña que os une.



- **Inclusión.** Dáse entre dous casos de uso e indica que un ten a funcionalidade doutro como parte integrante súa e sen el non podería funcionar ben, aínda que isto non significa que se teña que executar sempre xa que a execución pode depender dalgunha condición. Represéntase cunha frecha descontinua coa punta da frecha no caso de uso que se inclúe e co estereotipo <<include>>.



O caso de uso incluído poderá incluírse noutros casos de uso e así evítase duplicidade de interaccións en distintos casos de uso.

- **Extensión.** Dáse entre dous casos de uso e indica que un caso de uso amplía a funcionalidade doutro. Represéntase cunha frecha descontinua coa punta da frecha no caso de uso que estende e co estereotipo <<extend>>.



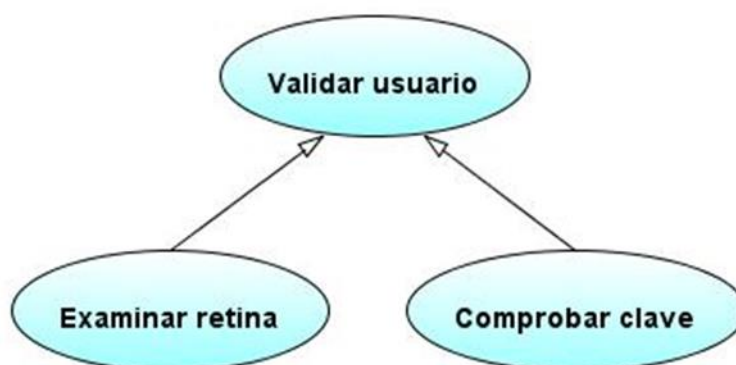
Sirve para modelar partes opcionais do sistema, variacións do comportamento normal dun caso de uso, subfluxos que só se executan en determinadas circunstancias ou varios fluxos que se poden inserir nun punto.

Nalgúns casos pode ser útil especificar os chamados puntos de extensión que aclaran en que circunstancias ou puntos un caso será estendido por outro.

A aplicación de cada extensión decídese durante o desenvolvemento dun escenario.

- **Xeneralización.** Dáse entre casos de uso e incluso entre actores e indica que un caso de uso fillo herda a especificación do caso de uso pai e especialízase. Non hai regras específicas en canto ás modificacións ou ampliacións posibles nas especificacións herdadas pero é intuitivo pensar que poden ser modificadas e/ou ampliadas. Represéntase cunha liña continua coa punta de frecha no caso de uso pai.

Pode pensarse que a xeneralización é unha relación parecida á extensión pero na xeneralización poderíase substituír ao pai polo fillo e o sistema non se vería afectado en canto ás regras de negocio.



- **Escenario.** Un **escenario** é unha instancia concreta dun caso de uso. Un caso de uso pode ter varios escenarios.

## Recomendacións para a elaboración dos diagramas

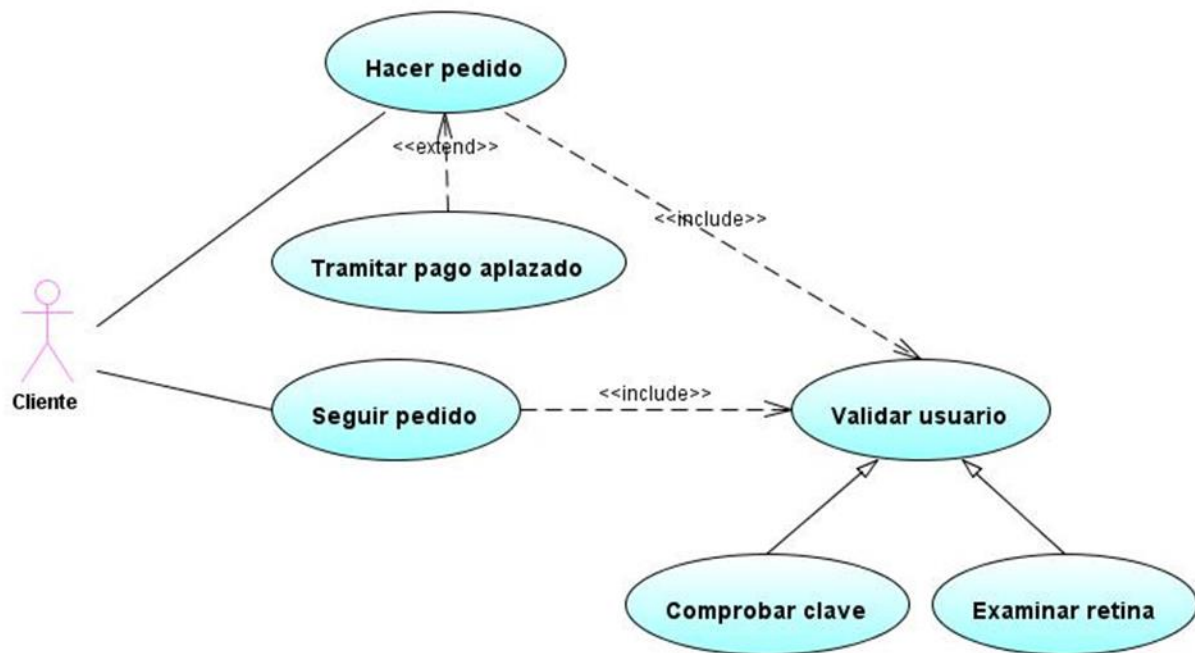
Os pasos a seguir poden ser:

- a) **Identificar os actores.** Os actores son os roles que un usuario ou usuarios do sistema levan a cabo nalgún momento do tempo. Tamén poden ser outros sistemas cos que o 'sistema' en proceso de modelado ten interacción. Exemplo: Para un sistema de vendas (directas e por catálogo), os nosos actores poden ser: Vendedor, Cliente, Supervisor de Vendas.
- b) **Identificar os obxectivos xerais** ou as responsabilidades e a partir deles os casos de uso do sistema. Todos os actores na contorna a modelar teñen metas ou obxectivos, responsabilidades ou accións que desexan realizar ou obter do sistema. A partir deles definiremos os casos de uso do sistema. Por exemplo: para o sistema de Vendas, o Vendedor ten como meta, obxectivo ou responsabilidade: ofrecer produtos, pechar venda, gañar moito diñeiro vía cobrar comisións.
- c) Se é necesario, **establecer un proceso iterativo** no que os casos de usos se amplían afondando na súa descrición, buscando etapas comúns e alternativas que poderemos representar usando outros caso de uso relacionados polas relacións inclúe, xeneraliza e estende.
- d) Describir cada caso de uso (véxase apartado seguinte).

Algunhas recomendacións para deseñar este tipo de diagramas poden ser:

- Deben describirse a nivel esencial e non dependen da interface nin dos detalles de implementación.
- Debe evitarse representar máis de dous niveis de relacións de casos de uso no mesmo diagrama. Se aparece esta situación pode ser que esteamos facendo unha descomposición funcional dos casos de uso e esa é unha operación que se fará na fase de deseño.
- Soen colocarse os casos incluídos (<<include>>) á dereita dos caso que os inclúen e as extensións e xeneralizacións arriba.
- Centrarse na escritura en vez de no debuxo, é dicir, trátase de identificar aos actores e os casos de uso e ter unha axuda visual dos requisitos máis que de facer un debuxo.
- Non se deben de incluír as operacións CRUD (Create, Read, Update, Delete) excepto se son relevantes.
- Non se recomenda utilizar a inclusión para facer descomposición funcional.





#### Descrición de cada caso de uso

Pódese describir un caso de uso utilizando un **texto estruturado informal** ou utilizando algún **modelo** xa deseñado e debería contemplar os seguintes aspectos:

- Identificación do caso de uso mediante nome e/ou clave e/ou número de control.
- Resumo do que resolve este caso de uso.
- Actores que interveñen: nome e breve descrición se é necesario.
- Condicións previas que teñen que cumprirse antes de que se inicie o caso de uso.
- Condicións que se deben cumprir despois de terminado o caso de uso.
- Fluxo principal e alternativos que poden representarse de forma textual numerando cada paso, cun diagrama de fluxo, cun diagrama de secuencia ou cun diagrama de estados.
- Requirimentos iniciais que non teñen impacto na funcionalidade.
- Diagramas de navegación que ilustran o fluxo entre as pantallas para ese caso de uso.

Por exemplo a descrición do caso de uso “Realizar venta nun TPV” podería ser:

Caso de uso: Realizar venta nun TPV	
<b>Resumo</b>	Permite que un caixeiro poida rexistrar nun TPV os artigos que compra un cliente, xerar o ticket e rexistrar o cobro do importe da compra.
<b>Actor principal</b>	Caixeiro
<b>Actores secundarios</b>	<b>Administración:</b> quere ter rexistradas as transaccións e satisfacer aos clientes. <b>Cliente:</b> quere artigos e o ticket de compra.
<b>Condicións previas</b>	O caixeiro ten que identificarse no sistema.
<b>Condicións posteriores</b>	Rexístrase a venda. Calcúlase o imposto. Actualízase contabilidade e inventario.
<b>Fluxo principal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O cliente chega ao TPV cos artigos que desexa.</li> <li>• O caixeiro inicia nova venda.</li> <li>• O caixeiro introduce identificador de cada artigo.</li> <li>• O sistema rexistra liña de venda e presenta ao cliente: descrición de artigo, prezo e suma parcial.</li> <li>• O caixeiro repite pasos 3 e 4 ata que finalice a entrada de artigos.</li> <li>• O sistema presenta total e caixeiro informa ao cliente de importe total a pagar.</li> <li>• O cliente paga e o sistema xestiona o pago.</li> <li>• O sistema presenta o ticket.</li> </ul>
<b>Fluxos alternativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O identificador do artigo non é válido.</li> <li>• O sistema sinala o erro e rexeita a entrada.</li> <li>• O cliente pide eliminar un artigo da compra.</li> <li>• O caixeiro introduce identificador a eliminar.</li> <li>• O sistema actualiza a suma.</li> <li>• O cliente non pode pagar compra.</li> <li>• O caixeiro elimina toda a compra.</li> <li>• O sistema actualiza a suma poñéndoa a 0.</li> </ul>
<b>Requisitos especiais</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interface de usuario con pantalla táctil en monitor de pantalla plana. Texto visible a un metro de distancia.</li> <li>• Tempo de resposta para autorización de pago con tarxeta de crédito de 30 segundos no 90% dos casos.</li> </ul>
<b>Comentarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O identificador do produto pode estar en calquera formato.</li> <li>• Existe un lector de tarxetas de crédito para o pago con tarxeta.</li> <li>• Existe un escáner para lectura de código de barras dos produtos.</li> </ul>