

Portada // TO DO //

Agradecimientos // TO DO //

Resumen // TO DO //

Palabras Clave // TO DO //

Índice general

1	Introducci[Pleaseinsertintopreamble]n	1
2	Fundamentos tecnológicos	3
2.1	Lenguajes utilizados	3
2.1.1	Java	3
2.1.2	JavaScript	3
2.1.3	TypeScript	4
2.1.4	HyperText Markup Language	4
2.1.5	Cascading StyleSheets	4
2.2	Frameworks, librerías y técnicas de desarrollo	5
2.2.1	Spring	5
2.2.2	Java Persistence API	7
2.2.3	JAX-RS	7
2.2.4	Thymeleaf	7
2.2.5	jQuery	8
2.2.6	Bootstrap	8
2.2.7	AJAX	9
2.3	Herramientas de desarrollo	9
2.3.1	Eclipse	9
2.3.2	Maven	10
2.3.3	Git	10
2.3.4	Oracle SQL Developer	10
2.4	Sistema de gestión de bases de datos	11
2.4.1	Oracle Database	11
2.5	Servidor de aplicaciones	11
2.5.1	Apache Tomcat	11
2.6	Otros	12
2.6.1	Ionic	12

3	Metodología	13
3.1	Características	13
3.1.1	Dirigido por casos de uso	13
3.1.2	Centrado en la arquitectura	14
3.1.3	Iterativo e incremental	14
3.2	Ciclo de vida	14
3.2.1	Fases	15
3.2.2	Fase de inicio	15
3.2.3	Fase de elaboración	16
3.2.4	Fase de construcción	16
3.2.5	Fase de transición	16
3.3	Iteraciones	16
4	Planificación	17
5	Análisis	19
5.1	Análisis de requerimientos	19
5.1.1	Requerimientos funcionales	19
5.1.2	Requerimientos no funcionales	22
5.2	Modelo de casos de uso	23
5.2.1	Actores del sistema	23
5.2.2	Diagrama de casos de uso	23
5.2.3	Especificación casos de uso	32
6	Diseño	95
6.1	Arquitectura del sistema	95
6.1.1	Arquitectura en 3 capas	95
6.1.2	Arquitectura en 4 capas	96
6.1.3	Arquitectura completa del sistema	97
6.2	Capa Modelo	98
6.2.1	Diagrama clases persistentes	100
6.2.2	Diseño módulo acceso a datos	101
6.2.3	Diseño módulo lógica de negocio	103
6.2.4	Diseño módulo servicios REST	103
6.3	Controlador	103
6.3.1	Aplicación web	103

6.3.2	Aplicación móvil	103
6.4	Diseño físico de los datos	103
6.4.1	Modelo Entidad-Relación	103
6.4.2	Modelo Relacional	103
7	Implementación	105
7.1	Estructura de la aplicación	105
7.2	Implementación del modelo	105
7.2.1	Persistencia	105
7.2.2	Consultas a la Base de datos	105
7.3	Implementación servicio REST	105
7.4	Implementación cliente REST	105
7.5	Implementación del controlador	105
7.6	Implementación vista web	105
7.7	Implementación cliente móvil	105
8	Pruebas	107
9	Conclusiones	109
10	Trabajo futuro	111
11	Bibliografía	113

Índice de figuras

3.1	Ciclo de vida - Proceso Unificado de Desarrollo	15
5.1	Diagrama casos de uso - Actores.	23
5.2	Diagrama casos de uso - Sistema general.	24
5.3	Diagrama casos de uso - Sistema de acceso.	24
5.4	Diagrama casos de uso - Sistema aplicación móvil.	25
5.5	Diagrama casos de uso - Sistema aplicación web.	26
5.6	Diagrama Casos de Uso - Sistema Administración.	27
5.7	Diagrama casos de uso - Sistema gestión usuarios.	28
5.8	Diagrama casos de uso - Sistema gestión rutas.	29
5.9	Diagrama casos de uso - Sistema gestión visitas.	30
5.10	Diagrama casos de uso - Sistema gestión lugares.	30
5.11	Diagrama casos de uso - Sistema gestión eventos.	31
5.12	Diagrama casos de uso - Sistema gestión categorías.	32
6.1	Diagrama arquitectura en tres capas	96
6.2	Diagrama arquitectura en cuatro capas	97
6.3	Diagrama arquitectura completa del sistema	98
6.4	Diagrama diseño modelo	99
6.5	Diagrama diseño modelo	100
6.6	Diagrama diseño modelo	102

Índice de tablas

5.1	Caso de Uso: Autenticarse	33
5.2	Caso de Uso: Registrarse	35
5.3	Caso de Uso: Crear ruta	37
5.4	Caso de Uso: Explorar rutas	38
5.5	Caso de Uso: Obtener rutas propias	39
5.6	Caso de Uso: Obtener rutas propias	41
5.7	Caso de Uso: Consultar ruta	43
5.8	Caso de Uso: Modificar fechas de viaje	45
5.9	Caso de Uso: Modificar privacidad	47
5.10	Caso de Uso: Mostrar ruta en mapa	49
5.11	Caso de Uso: Cosnultar eventos	50
5.12	Caso de Uso: Mostrar evento en mapa	51
5.13	Caso de Uso: Asignar evento a ruta	53
5.14	Caso de Uso: Consultar itinerario ruta	55
5.15	Caso de Uso: Editar orden visitas	57
5.16	Caso de Uso: Modificar hora de salida	59
5.17	Caso de Uso: Eliminar visita	61
5.18	Caso de Uso: Modificar tiempo en la visita	63
5.19	Caso de Uso: Modificar modo de viaje	65
5.20	Caso de Uso: Consultar lugares	67
5.21	Caso de Uso: Asginar lugares a ruta	70
5.22	Caso de Uso: Modificar datos personales	71
5.23	Caso de Uso: Consultar usuarios	72
5.24	Caso de Uso: Alta usuario	73
5.25	Caso de Uso: Modificar usuario	74
5.26	Caso de Uso: Eliminar usuario	75
5.27	Caso de Uso: Consultar rutas	76
5.28	Caso de Uso: Alta ruta	77

5.29	Caso de Uso: Modificar ruta	78
5.30	Caso de Uso: Eliminar ruta	79
5.31	Caso de Uso: Consultar visitas	80
5.32	Caso de Uso: Alta visita	81
5.33	Caso de Uso: Modificar visita	82
5.34	Caso de Uso: Eliminar visita	83
5.35	Caso de Uso: Consultar lugares	84
5.36	Caso de Uso: Modificar lugar	85
5.37	Caso de Uso: Eliminar lugar	86
5.38	Caso de Uso: Consultar eventos	87
5.39	Caso de Uso: Alta evento	88
5.40	Caso de Uso: Modificar evento	89
5.41	Caso de Uso: Eliminar evento	90
5.42	Caso de Uso: Consultar categorías	91
5.43	Caso de Uso: Cargar categorías	92
5.44	Caso de Uso: Modificar categoría	93
5.45	Caso de Uso: Eliminar categoría	94

Capítulo 1

INTRODUCCIÓN

Capítulo 2

FUNDAMENTOS TECNOLÓGICOS

2.1. Lenguajes utilizados

2.1.1. Java

Java es un lenguaje de programación de propósito general, concurrente, orientado a objetos. Fue diseñado para tener tan pocas dependencias de implementación como fuera posible tal que permitiera a los desarrolladores escribir el programa una vez y ejecutarlo en cualquier dispositivo sin necesidad de recompilarlo.

Fue originalmente desarrollado por James Gosling, de Sun Microsystems, la cual fue adquirida por la compañía Oracle.

Puede ejecutarse en cualquier máquina virtual Java (JVM) sin importar la arquitectura de la computadora subyacente y su sintaxis deriva en gran medida de lenguajes como C y C++, pero con menos utilidades de bajo nivel.

2.1.2. JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript, orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Se utiliza principalmente del lado del cliente, implementado como parte de un navegador web, permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámi-

cas.

JavaScript se diseñó con una sintaxis similar a C, aunque adopta nombres y convenciones del lenguaje de programación Java. Sin embargo, Java y JavaScript tienen semánticas y propósitos diferentes.

2.1.3. TypeScript

TypeScript es un lenguaje de programación libre y de código abierto desarrollado y mantenido por Microsoft.

Este lenguaje es un superset del ya conocido JavaScript y que está pensado para grandes proyectos, los cuáles a través de un compilador de TypeScript se traducen a código JavaScript original.

Un aspecto característico de TypeScript es su sistema de tipos. Permite a los desarrolladores definir variables y funciones tipadas sin perder la esencia de JavaScript gracias a una representación estática de los tipos dinámicos. Definir tipos durante el diseño, nos ayudará a evitar errores en tiempo de ejecución.

2.1.4. HyperText Markup Language

HyperText Markup Language, conocido comúnmente por sus siglas, HTML, es un lenguaje de marcado cuya finalidad es la elaboración de páginas web. Define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web.

Es un estándar a cargo del World Wide Web Consortium (W3C), organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web.

2.1.5. Cascading StyleSheets

Las hojas de estilo en cascada (o CSS, por sus siglas en inglés) es un lenguaje de diseño gráfico para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado. Especifica como se mostrarán por pantalla los denominados elementos HTML.

Junto con HTML y JavaScript, CSS es una tecnología usada por muchos sitios web para crear páginas web visualmente atractivas, interfaces de usuario de aplicaciones web y GUIs para muchas aplicaciones móviles.

Su principal objeto es mantener la separación del contenido del documento de su forma de presentación. Con las hojas de estilo se puede prescindir del uso de formatos de estilo dentro de la propia página HTML, de manera que se pueda modificar el estilo de toda una web modificando un único archivo CSS.

2.2. Frameworks, librerías y técnicas de desarrollo

2.2.1. Spring

Spring es un framework cuya finalidad es facilitar el desarrollo de aplicaciones desarrolladas en Java. Es de código abierto y la primera versión fue elaborada por Rod Johnson. A pesar de que no impone ningún modelo de programación en particular, este framework se ha vuelto popular en la comunidad al ser considerado una alternativa, sustituto, e incluso un complemento a varias APIs de Java EE.

Spring está compuesto de diversos módulos que se pueden agregar a nuestras aplicaciones, permitiendo a los desarrolladores agregar sólo los módulos que vayan usar. El único módulo necesario para trabajar con Spring es el Spring Core puesto que es el que contiene la DI (Inyección de Dependencias) y la configuración de uso de objetos Java.

Spring MVC

Spring MVC es un framework de aplicaciones web basado en el patrón MVC(model-view-controller) y que alberga todas las ventajas del framework de Spring.

- Separación clara de roles. Cada objeto controlador, validador, formulario, de modelo pueden ser realizados por objetos especializados.
- Configuración potente y directa. Capacidad de configuración que permite una

fácil referencia a través de contextos, como por ejemplo, desde controladores web a objetos de negocio.

- Adaptabilidad, flexibilidad y no intrusividad. Definir los métodos de cualquier controlador utilizando las anotaciones de parámetros (como `@RequestParam`, `@RequestHeader`, `@PathVariable`, y más).
- Código de negocio reutilizable. No existe necesidad de duplicación.

Spring MVC es, como otros frameworks MVC, basado en solicitud (request-driven). Están diseñados en torno a un Servlet central que sirve las solicitudes a los controladores y ofrece unas funcionalidades que facilitan el desarrollo de las aplicaciones web. Sin embargo, el `DispatcherServlet` de Spring es más que eso, está completamente integrado con el contenedor Spring IoC y permite hacer uso de las características y funcionalidades de Spring.

Spring Security

Spring Security ofrece exhaustivos servicios de seguridad para las aplicaciones empresariales basadas en Java EE. Las dos principales áreas en las que se enfoca Spring Security son la Autenticación y la Autorización, probablemente, los dos temas más relevantes en la seguridad de las aplicaciones.

- Autenticación es el proceso por el que se determina que uno es el que dice ser.
- Autorización hace referencia al proceso de determinar qué acción o acciones puede realizar en la aplicación.

A nivel de autenticación, Spring Security soporta un amplio rango de modelos de autenticación. La mayoría de estos modelos de autenticación son proporcionados por terceros, o desarrollados por los organismos estándar pertinentes, como Internet Engineering Task Force. A mayores, Spring Security provee su propio conjunto de mecanismos de autenticación y soporta integración de autenticación con diferentes tecnologías

2.2.2. Java Persistence API

Java Persistence API, comúnmente conocida por sus siglas JPA, es la API que describe la gestión de datos relacionales en aplicaciones que utilicen Java. La primera especificación fue lanzada en mayo de 2006 como parte del trabajo del JSR 220.

JPA en sí mismo es solo una especificación, no un producto. Son un conjunto de interfaces que requieren una implementación. Existen implementaciones de JPA de código abierto y comerciales, y cualquier servidor de aplicaciones JAVA EE 5 debe proporcionar soporte para su uso.

El objetivo de esta API es no perder las ventajas de la orientación a objetos al interactuar con una base de datos y permitir usar objetos regulares, comúnmente conocidos como POJOs.

2.2.3. JAX-RS

JAX-RS es la API de Java para la elaboración de servicios web RESTful que brinda soporte en la creación de servicios web de acuerdo con el patrón arquitectónico REST. Desde la versión 1.1, JAX-RS es una parte oficial de Java EE 6. Una característica notable de ser parte oficial de Java EE es que no es necesaria ninguna configuración para comenzar a utilizar JAX-RS.

Esta API utiliza anotaciones, introducidas en Java SE 5, para simplificar el desarrollo y la implementación de clientes y recursos web.

De la misma forma que sucedía con JPA, JAX-RS no es más que una especificación, necesita un producto que la implemente. Jersey y RESTEasy son implementaciones de JAX-RS,

2.2.4. Thymeleaf

Thymeleaf es una librería Java que implementa un motor de plantillas válidas para entornos web como independientes. Es un software de código abierto creado originalmente por un ingeniero de software español llamado Daniel Fernández. No está hecho ni respaldado por ningún software de ninguna compañía y se ofrece al público de manera totalmente gratuita, tanto en formato binario como en código

fuentes, bajo licencia Apache.

Su objetivo principal es la creación de plantillas de una manera elegante y con un código bien formateado.

Thymeleaf ofrece una buena integración con Spring MVC a través de su dialecto SpringStandard, pero esta integración con Spring es completamente opcional y el dialecto estándar está destinado a usarse sin Spring.

2.2.5. jQuery

jQuery es una librería multiplataforma de JavaScript, creada inicialmente por John Resig. Es un software libre y de código abierto, y posee un doble licenciamiento bajo la licencia MIT y la licencia Pública General de GNU, permitiendo su uso en proyectos libres y privados.

Su objetivo es la realización de funcionalidades basadas en JavaScript de forma rápida y sencilla. Permite realizar recorridos y manipulaciones de documentos HTML, manejar eventos, animaciones y usar AJAX mucho más simple con una API fácil de usar que funciona en multitud de navegadores.

2.2.6. Bootstrap

Bootstrap es un kit de herramientas de código abierto para desarrollo web junto a HTML, CSS y JS.

Originalmente creado por un diseñador y desarrollador de Twitter, Bootstrap es uno de los frameworks front-end y proyectos de código abierto más populares en el mundo. Antes de ser un framework de código abierto, Bootstrap era conocido como Twitter Blueprint.

Bootstrap incluye plantillas de diseño basadas en HTML y CSS para tipografías, formularios, botones, tablas,... así como complementos de JavaScript opcionales. También brinda la capacidad de crear fácilmente diseños receptivos.

2.2.7. AJAX

AJAX es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas. Es una tecnología asíncrona, en el sentido que los datos adicionales solicitados al servidor, se cargan en segundo plano sin inferir con la visualización ni el comportamiento de la página.

Las funciones de llamada AJAX se efectúan, normalmente, bajo el lenguaje de programación JavaScript mientras que el acceso a los datos se realiza mediante el objeto JavaScript XMLHttpRequest.

AJAX no constituye una tecnología en sí misma, sino que es un término que engloba a un grupo de éstas que trabajan conjuntamente.

- XHTML (o HTML) y CSS para el diseño que acompaña a la información.
- Document Object Model (DOM) accedido con un lenguaje de scripting por parte del usuario, generalmente, JavaScript.
- El objeto XMLHttpRequest para intercambiar datos de forma asíncrona con el servidor web.
- XML es el formato usado generalmente para la transferencia de datos solicitados al servidor.

2.3. Herramientas de desarrollo

2.3.1. Eclipse

Eclipse es una plataforma software compuesto por un conjunto de herramientas de programación de código abierto multiplataforma.

Fue desarrollado originalmente por IBM como el sucesor de su familiar de herramientas VisualAge. Ahora, está siendo desarrollado por la Fundación Eclipse, una organización independiente, sin ánimo de lucro, que fomenta una comunidad de código abierto y un conjunto de productos complementarios.

2.3.2. Maven

Maven es una herramienta de software para la gestión y construcción de proyectos Java creada por Jason van Zyl en 2002 que tiene un modelo de configuración de construcción basado en formato XML.

Maven utiliza un Project Object Model, conocido como POM, para describir el proyecto software a construir, sus dependencias de otros módulos y componentes externos, y el orden de construcción de los elementos.

Una de sus características clave son su disponibilidad para usarse en la red puesto que el motor incluido en su núcleo puede dinámicamente descargar plugins de un repositorio.

2.3.3. Git

Git es un sistema de control de versiones distribuido de código abierto y gratuito diseñado para manejar todo, desde proyectos pequeños a muy grandes, con velocidad y eficiencia.

Originalmente fue diseñado como un motor de sistema de control de versiones de bajo nivel sobre el cual otros podían codificar interfaces frontales. Desde entonces hasta ahora, el núcleo del proyecto Git se ha vuelto un sistema de control de versiones completo, utilizable en forma directa.

Git es fácil de aprender y ofrece un rendimiento increíblemente rápido. Su principal objetivo es llevar el registro de cambios en archivos y coordinar el trabajo que varias personas realizan sobre archivos compartidos.

2.3.4. Oracle SQL Developer

Oracle SQL Developer es un entorno de desarrollo integrado y gratuito que simplifica el desarrollo y la administración de las bases de datos de Oracle, tanto de implementaciones tradicionales como en la nube.

Este software admite productos de Oracle y una grana variedad de complementos de terceros que los usuarios pueden implementar para conectarse a bases de datos

que no sean de Oracle.

SQL Developer ofrece un desarrollo completo de extremo a extremo de sus aplicaciones PL / SQL, una hoja de trabajo para ejecutar consultas y scripts, una consola DBA para administración, una interfaz de informes y una solución completa de modelado de datos.

2.4. Sistema de gestión de bases de datos

2.4.1. Oracle Database

Oracle Database es un sistema de gestión de base de datos de tipo objeto-relacional, desarrollado por Oracle Corporation. Es la base de datos más popular para el procesamiento de transacciones en línea (OLTP) y almacenes de datos (Data warehousing).

La tecnología Oracle se encuentra prácticamente en todas las industrias alrededor del mundo y es el proveedor mundial líder de software para administración de información.

El producto Oracle para el sistema de base de datos cuenta con 7 ediciones diferentes de las cuales, una es completamente gratuita.

2.5. Servidor de aplicaciones

2.5.1. Apache Tomcat

Apache Tomcat funciona como un contenedor de servlets desarrollado por Apache Software Foundation. Es una implementación de código abierto de las tecnologías Java Servlet, JavaServer Pages, Java Expression Language y Java WebSocket. Se publica bajo la versión 2 de Apache License.

Tomcat no es un servidor de aplicaciones, pero puede funcionar como servidor web por sí mismo. Actualmente es usado como servidor web autónomo en entornos con alto nivel de tráfico y alta disponibilidad.

Está escrito en Java, de manera que puede funcionar en cualquier sistema operativo que disponga de la máquina virtual Java.

2.6. Otros

2.6.1. Ionic

Ionic es un completo SDK de código abierto diseñado para el desarrollo de aplicaciones móviles híbridas. La versión original fue lanzada en 2013 y construida sobre AngularJS y Apache Cordova. Las versiones más recientes, conocidas como Ionic 3, están construidas sobre Angular.

Proviene de herramientas y servicios para desarrollar aplicaciones móviles híbridas usando tecnologías web (CSS, HTML,...).

Ionic proviene todas la funcionalidades que se puede encontrar en los SDK de desarrollo de aplicaciones nativas. Las aplicaciones construidas se pueden personalizar en función del uso final, Android o iOS, por ejemplo.

Además del SDK, Ionic también brinda servicios que los desarrolladores pueden usar para habilitar funciones, como la tecnología push, test A/B, construcciones automáticas, etc...

Ionic también proporciona una poderosa interfaz de línea de comandos, lo que permite poder comenzar a desarrollar un proyecto con un simple comando. También permite a los desarrolladores agregar complementos de Cordova.

Capítulo 3

METODOLOGÍA

El Proceso Unificado es un marco de desarrollo software caracterizado por estar dirigido por casos de uso, centrado en la arquitectura y por ser iterativo e incremental.

3.1. Características

Esta metodología se basa en componentes lo cual significa que el sistema está hecho de componentes de software interconectados por medio de interfaces bien definidas.

El Proceso Unificado hace uso del Lenguaje de Modelado Unificado (UML) a la hora de preparación de los planos del sistema.

3.1.1. Dirigido por casos de uso

Un caso de uso es un fragmento de funcionalidad del sistema que proporciona un resultado de valor a un usuario. Los casos de uso modelan los requerimientos funcionales del sistema y todos juntos constituyen el *modelo de casos de uso*.

Los casos de uso también guían el proceso de desarrollo (diseño, implementación y prueba). Basándose en los casos de uso los desarrolladores crean una serie de modelos de diseño e implementación que llevan a cabo los casos de uso. De este modo, los casos de uso no solo inician el proceso de desarrollo sino que le proporcionan un hilo

conductor, avanza a través de una serie de flujos de trabajo que parten de los casos de uso.

3.1.2. Centrado en la arquitectura

La arquitectura de un sistema software se describe mediante diferentes vistas del sistema en construcción. Se define arquitectura como el conjunto de decisiones significativas acerca de la organización de un sistema software, la selección de los elementos estructurales a partir de los cuales se compone el sistema y su composición.

Los casos de uso y la arquitectura están profundamente relacionados. Los casos de uso deben encajar en la arquitectura, y esta a su vez, debe permitir el desarrollo de todos los casos de uso requeridos, actualmente y a futuro.

De tal forma que, el arquitecto software desarrolla la forma o arquitectura a partir de la comprensión de un conjunto reducido de casos de uso fundamentales o críticos.

3.1.3. Iterativo e incremental

Se divide el desarrollo de un proyecto software en partes más pequeñas o mini proyectos. Cada mini proyecto es una iteración que supone un incremento. Las iteraciones hacen referencia a pasos en el flujo de trabajo, y los incrementos, a crecimientos en el producto.

Las iteraciones deben estar controladas de manera que se deben seleccionar y ejecutar de forma planificada.

En cada iteración los desarrolladores identifican y especifican los casos de uso relevantes y crean un diseño utilizando la arquitectura seleccionada para implementar dichos casos de uso. Si la iteración cumple sus objetivos, se continúa con la próxima, sino, deben revisarse las decisiones previas y probar un nuevo enfoque.

3.2. Ciclo de vida

El Proceso Unificado se repite a lo largo de una serie de ciclos que constituyen la vida de un sistema.

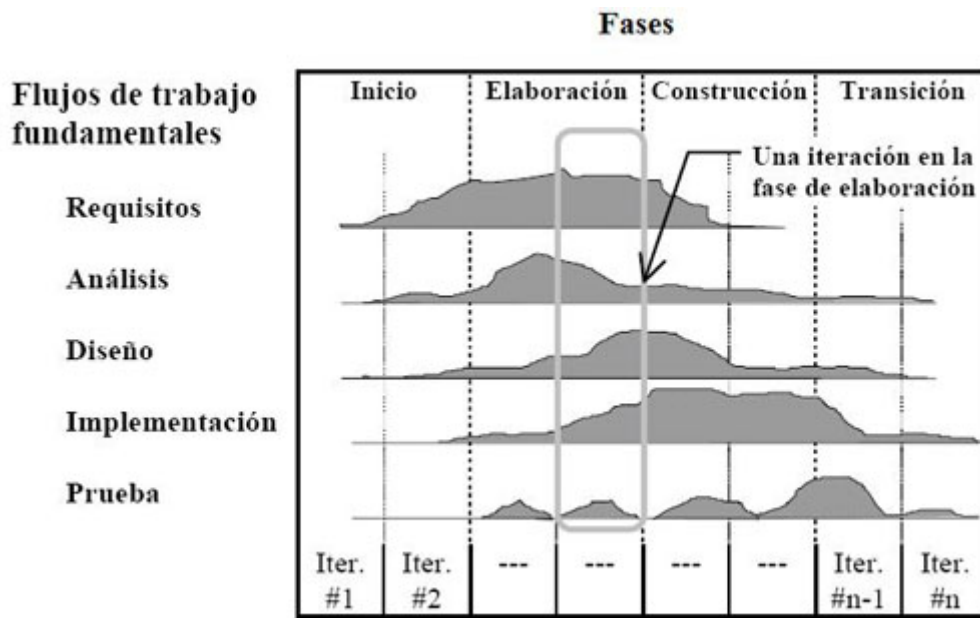


Figura 3.1: Ciclo de vida - Proceso Unificado de Desarrollo

Cada ciclo consta de cuatro fases: **Inicio**, **Elaboración**, **Construcción** y **Transición**. Cada fase se divide en iteraciones, en las cuales se desarrollo secuencialmente una serie de disciplinas o flujos de trabajo, donde los más importantes son: *Análisis*, *Diseño*, *Implementación* y *Pruebas*.

En la figura podemos observar que el ciclo de vida del Proceso Unificado presenta dos dimensiones:

- Un eje horizontal que representa el aspecto dinámico del proceso conforme se va desarrollando. Expresado en términos de *Fases*, *Iteraciones* e *Hitos*.
- Un eje vertical que representa el aspecto estático del proceso mediante las disciplinas o flujos de trabajo.

3.2.1. Fases

3.2.2. Fase de inicio

Durante la fase de inicio se desarrolla una descripción del producto final y se presenta el análisis de negocio.

El objetivo de esta fase es ayudar al equipo de proyecto a decidir cuales son los verdaderos objetivos del proyecto. Las iteraciones

3.2.3. Fase de elaboración

En esta se especifican la mayoría de los casos de uso del producto y se diseña la arquitectura del mismo. Se establece una firme comprensión del problema a solucionar.

3.2.4. Fase de construcción

Durante la fase de construcción se elabora el producto, de tal manera que la línea base de la arquitectura avanza hasta convertirse en el sistema completo. Al final de esta fase se obtienen todos los casos de uso implementados aunque pueden incluir defectos.

3.2.5. Fase de transición

La fase de transición hace referencia al período donde el software ya debe estar listo para ser instalado, probado y utilizado. Las iteraciones en esta fase continúan agregando características al software.

3.3. Iteraciones

Capítulo 4

PLANIFICACIÓN

Capítulo 5

ANÁLISIS

En este apartado se explicará, detalladamente, el análisis realizado.

5.1. Análisis de requerimientos

5.1.1. Requerimientos funcionales

A continuación se muestran los requerimientos funcionales del sistema, clasificados en distintas áreas.

Acceso a la aplicación

- El sistema ofrecerá la posibilidad de que un usuario se registre en la aplicación.
- El sistema ofrecerá la posibilidad de que el usuario se identifique en el sistema.
Los usuarios deben ingresar al sistema con nombre de usuario y contraseña.

Cliente Móvil

- El sistema ofrecerá la posibilidad de crear nuevas rutas.
- El usuario podrá consultar las rutas, propias y de otros usuarios, según ciertos criterios de búsqueda.

- El sistema permitirá a los usuarios autorizados eliminar las rutas propias que deseen.
- El sistema permitirá a los usuarios autorizados consultar los detalles de las rutas.
- Para las rutas, el sistema permitirá:
 - Establecer las fechas de inicio y fin.
 - Consultar, asignar y desasignar a la ruta, los eventos disponibles en esas fechas.
 - Consultar el itinerario por días.
 - Modificar la hora de comienzo establecida para cada día.
 - Consultar, añadir y eliminar lugares de interés a cada día de la ruta.
 - Editar el modo de viaje a realizar entre diferentes lugares.
 - Mostrar el itinerario, por días y en total, en el mapa.
 - Habilitar y deshabilitar el sistema de geolocalización para conocer la ruta hecha en tiempo real.
 - Consultar y comparar, el itinerario definido con el obtenido a tiempo real.
 - Editar los permisos de la ruta.

Cliente Web

- El usuario podrá consultar las rutas existentes, propias y de otros usuarios, según ciertos criterios de búsqueda.
- El sistema permitirá a los usuarios autorizados consultar los detalles de las rutas.
- El sistema permitirá a los usuarios autorizados marcar las rutas propias como privadas, con el fin de no compartirlas con los demás usuarios.
- El sistema solo ofrecerá la posibilidad de consulta sobre los detalles de una ruta, permitiendo ver el itinerario, si tiene datos en tiempo real guardados, etc...
- El sistema permitirá a los usuarios autorizados eliminar las rutas propias que deseen.

Cliente Administración Web

- El sistema solo permitirá acceso a usuarios con permisos de administración.
- El sistema permitirá a los usuarios con dichos permisos, dar de alto nuevos usuarios.
- El sistema permitirá las altas, bajas, modificaciones y consultas de las entidades del sistema.
 - El sistema ofrecerá la posibilidad de crear, eliminar, modificar y consultar datos de usuarios.
 - El sistema ofrecerá la posibilidad de crear, eliminar, modificar y consultar datos de rutas.
 - El sistema ofrecerá la posibilidad de crear, eliminar, modificar y consultar datos de lugares.
 - El sistema ofrecerá la posibilidad de crear, eliminar, modificar y consultar datos de categorías.
 - El sistema ofrecerá la posibilidad de crear, eliminar, modificar y consultar datos de eventos.
- El sistema permitirá la existencia de usuarios con capacidades para la administración y gestión, exclusivamente, de los eventos. Permitiendo así, altas, bajas, modificaciones y consultas de los mismos en el sistema.

Seguridad

- El sistema ofrecerá la posibilidad de que el usuario modifique sus datos de acceso al sistema.
- El sistema solo permitirá acciones correctamente autenticadas, exceptuando las de acceso a la aplicación.
- Los usuarios de la aplicación solo podrán modificar los datos para los que tengan autorización. Un usuario no podrá modificar la información de los recursos de los que no es propietario.

5.1.2. Requerimientos no funcionales

Rendimiento

En condiciones normales, el tiempo de respuesta a las peticiones realizadas no deberá superar el máximo de 6 segundos.

Disponibilidad

La proporción de tiempo que el sistema debe estar en condiciones funcionales deberá ser del 99 %.

Portabilidad

El sistema diseñado y sus componentes deben ser capaces de ser transferidos entre plataformas GNU/Linux y Windows ofreciendo facilidad de adaptación e instalación.

Facilidad de Uso

La capacidad del software para ser comprendido, aprendido y utilizado de forma amigable por el usuario es un requerimiento esencial. Por ello, se debe ofrecer al usuario una interfaz sencilla y atractiva, con un manual de uso que describa el funcionamiento y uso del sistema final.

Seguridad

El sistema solo permitirá el acceso autorizado a la información y el intercambio de esta por la red será exclusivamente mediante el uso del protocolo encriptado https.

5.2. Modelo de casos de uso

5.2.1. Actores del sistema

Analizando los requerimientos funcionales del sistema, se detectan cuatro tipos de actores, que demandan una determinada funcionalidad en el sistema. Estos cuatro actores son, el cliente móvil, el cliente web, el administrador y el gestor de eventos.

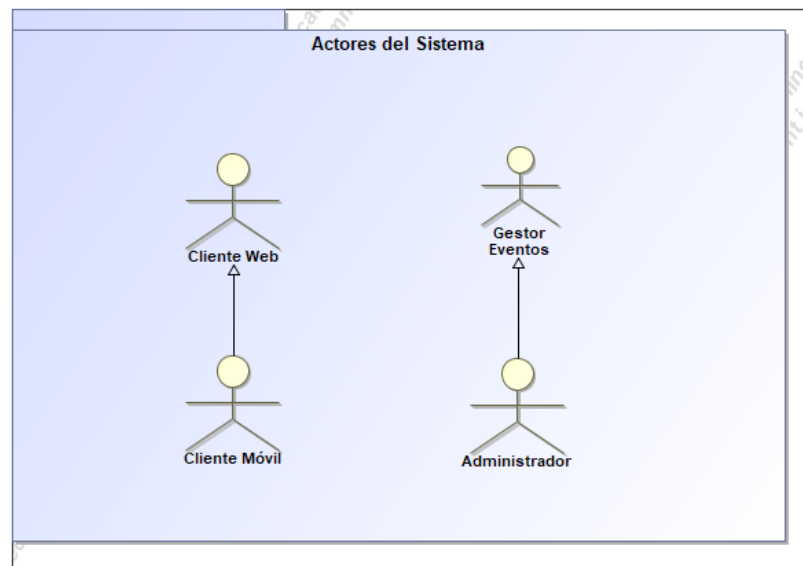


Figura 5.1: Diagrama casos de uso - Actores.

5.2.2. Diagrama de casos de uso

Tras conocer los requerimientos funcionales del sistema y reconocer las necesidades del sistema, se ha optado por diseñar un sistema general compuesto por los diferentes subsistemas del mismo.

Diagrama sistema general

Dicho sistema, estará compuesto por tres grupos de subsistemas: subsistema de acceso, subsistema de administración y subsistema de aplicación.

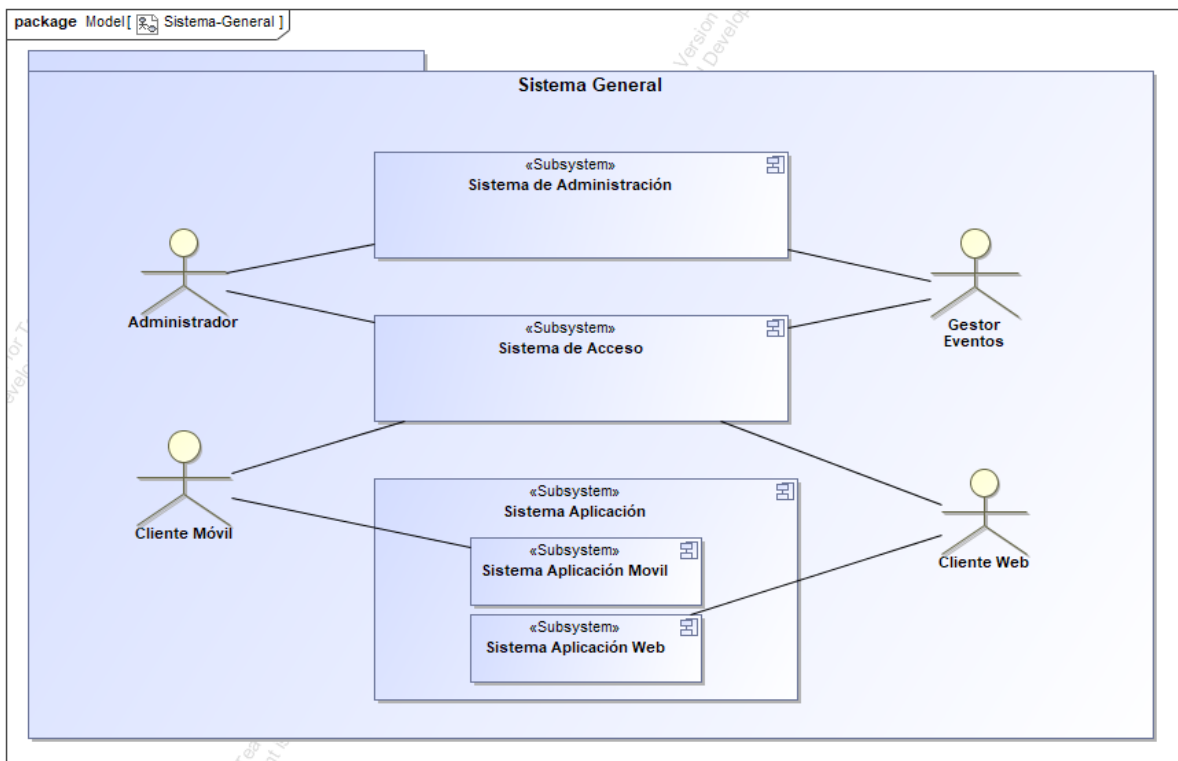


Figura 5.2: Diagrama casos de uso - Sistema general.

Diagrama sistema de acceso

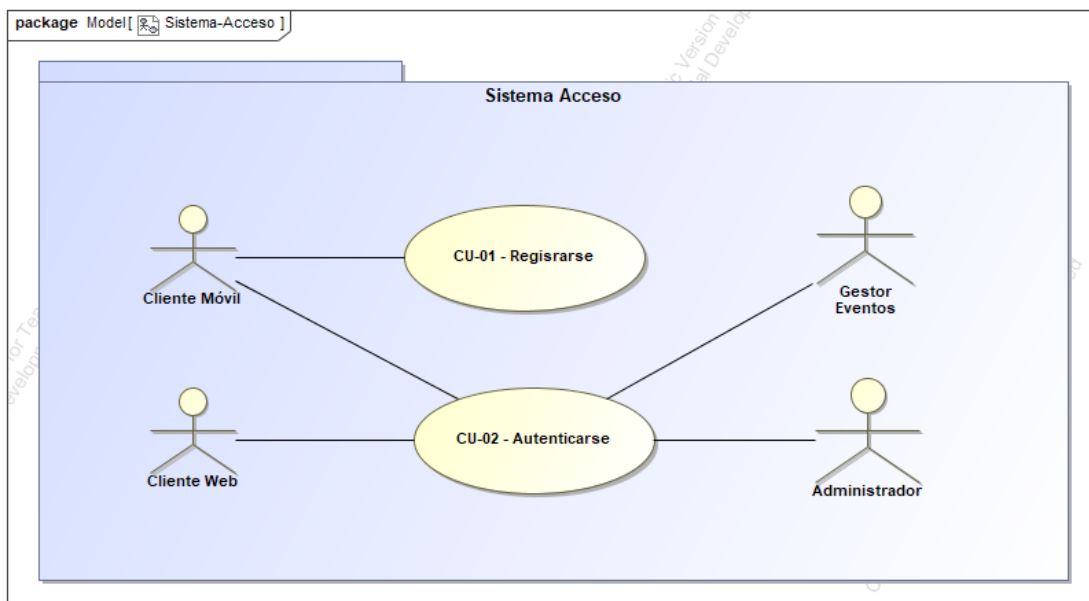


Figura 5.3: Diagrama casos de uso - Sistema de acceso.

Diagrama sistema aplicación móvil

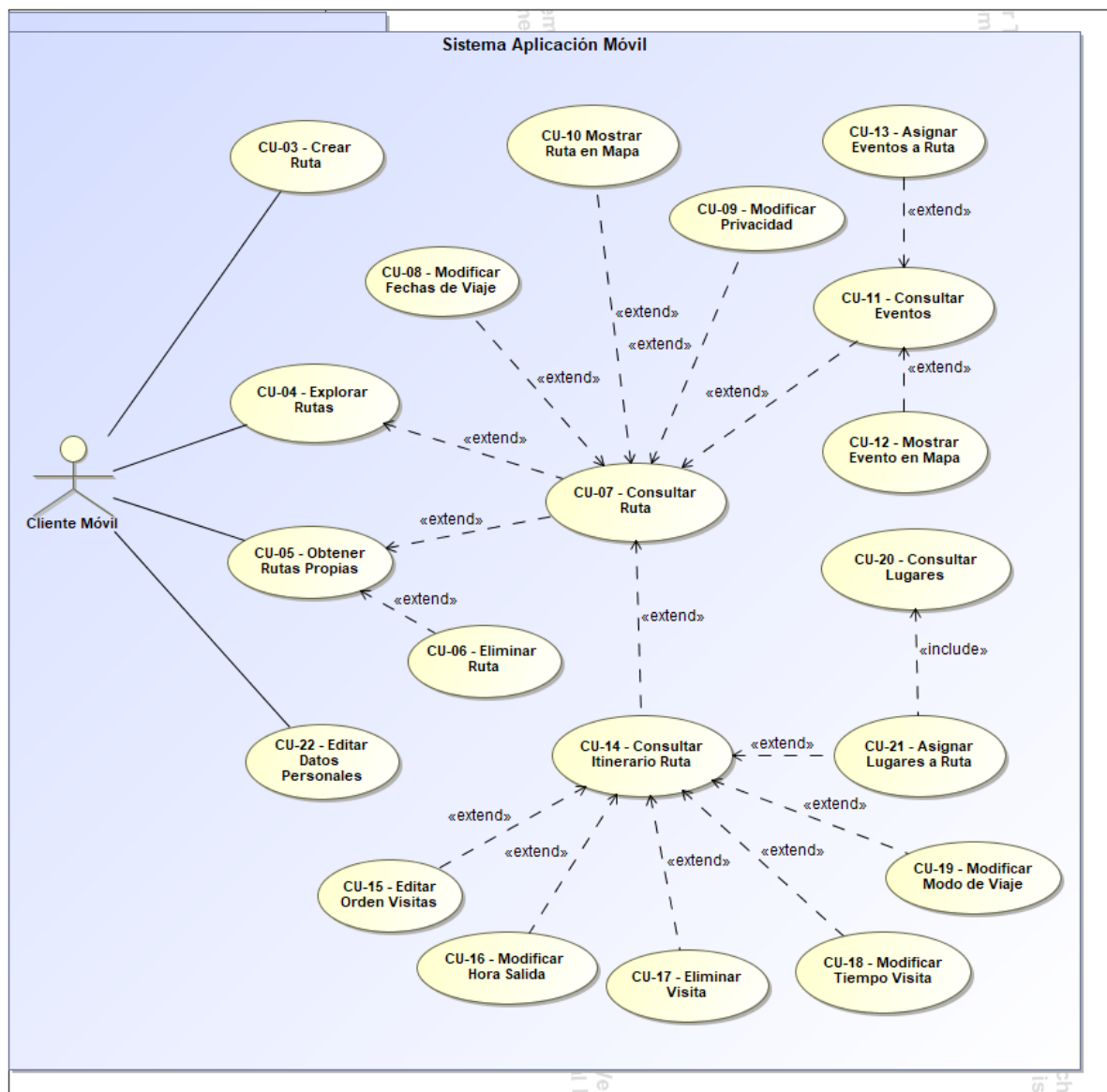


Figura 5.4: Diagrama casos de uso - Sistema aplicación móvil.

Diagrama sistema aplicación web

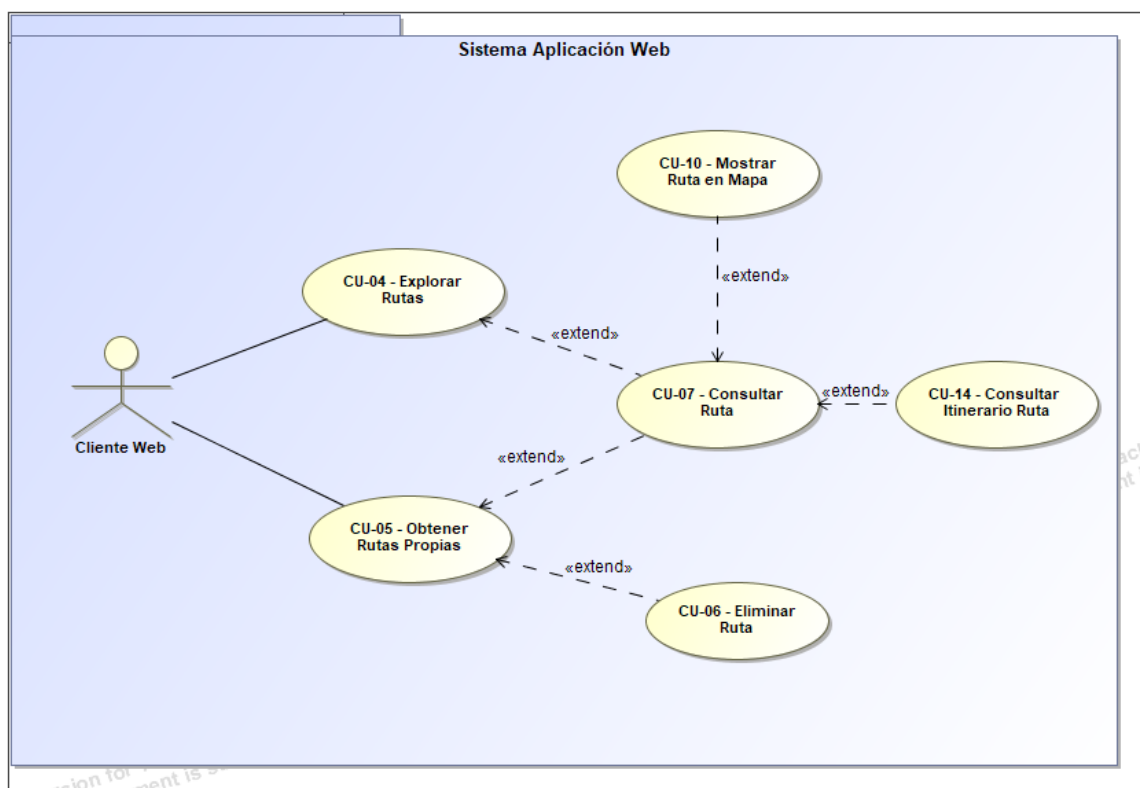


Figura 5.5: Diagrama casos de uso - Sistema aplicación web.

Diagrama sistema administración

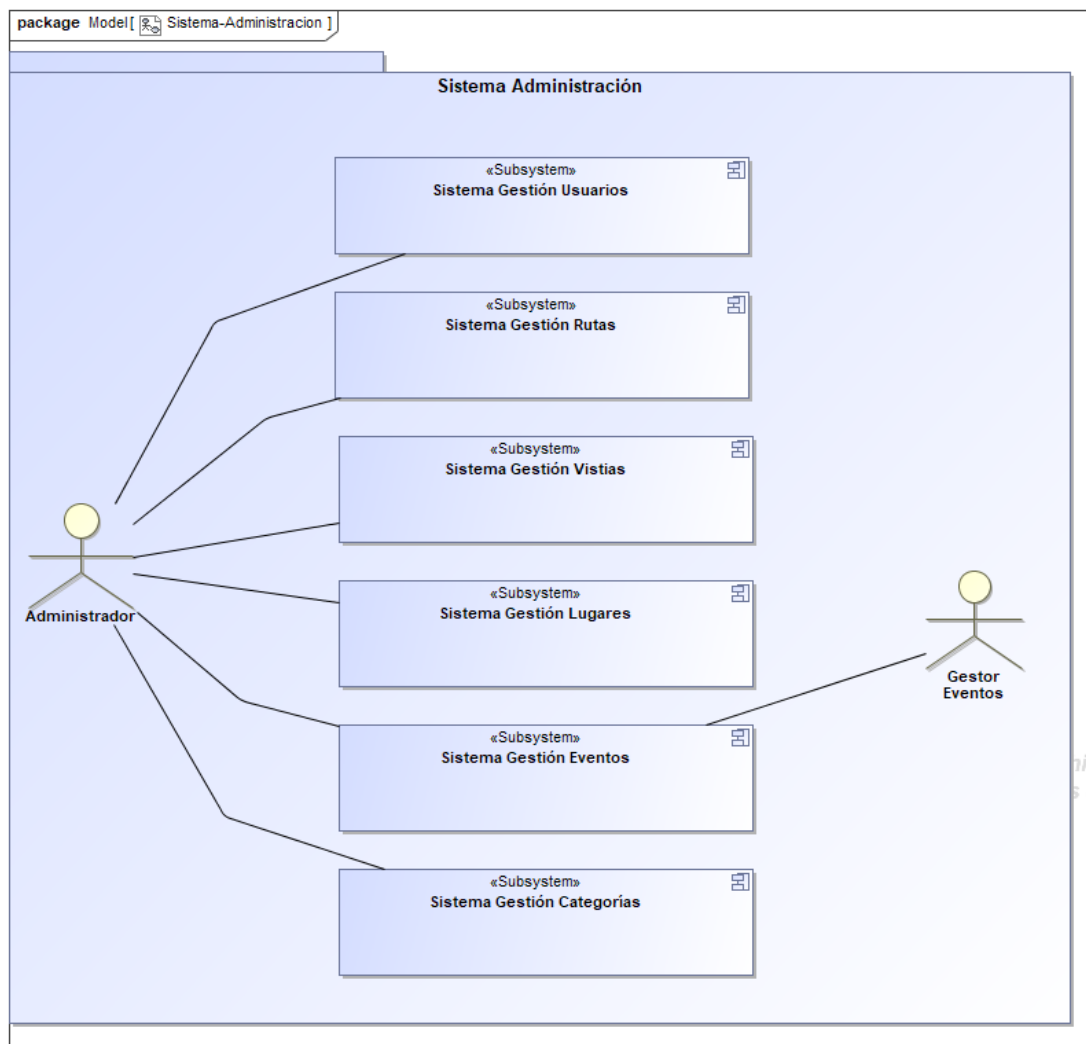


Figura 5.6: Diagrama Casos de Uso - Sistema Administración.

Diagrama sistema gestión usuarios

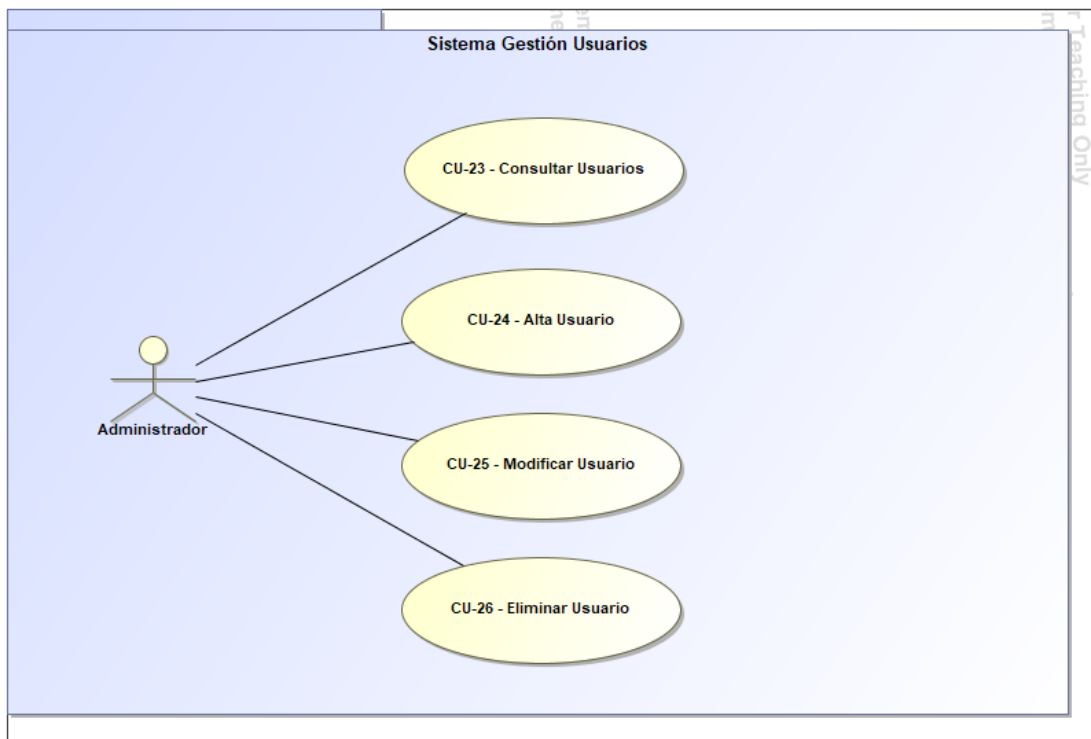


Figura 5.7: Diagrama casos de uso - Sistema gestión usuarios.

Diagrama sistema gestión rutas

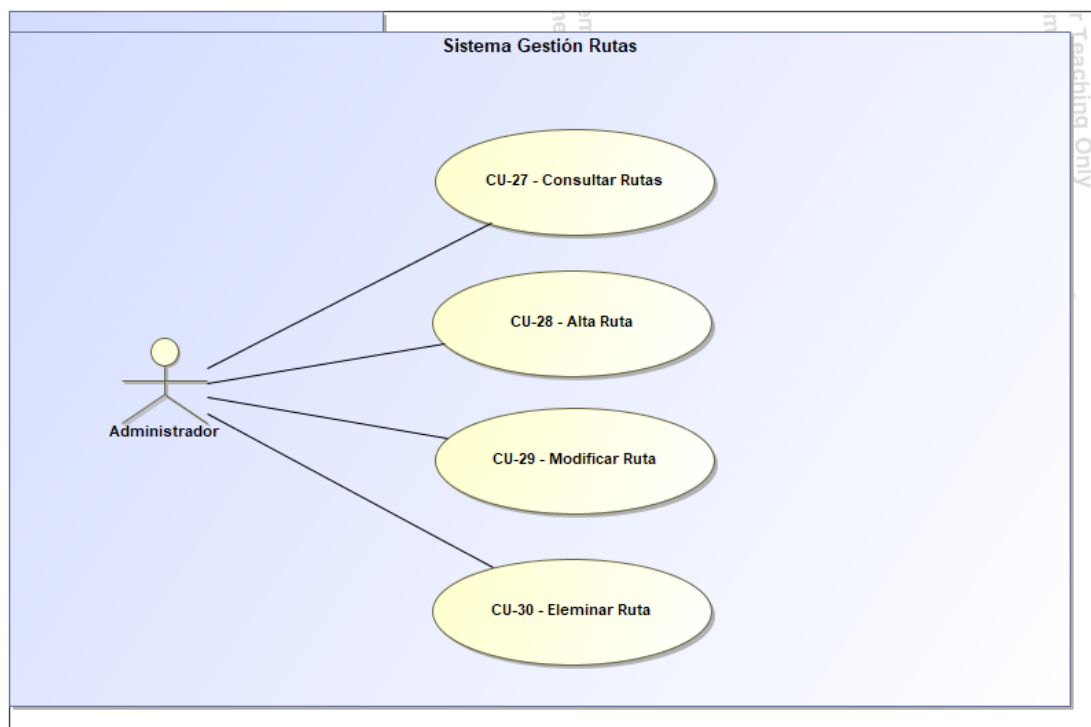


Figura 5.8: Diagrama casos de uso - Sistema gestión rutas.

Diagrama sistema gestión visitas

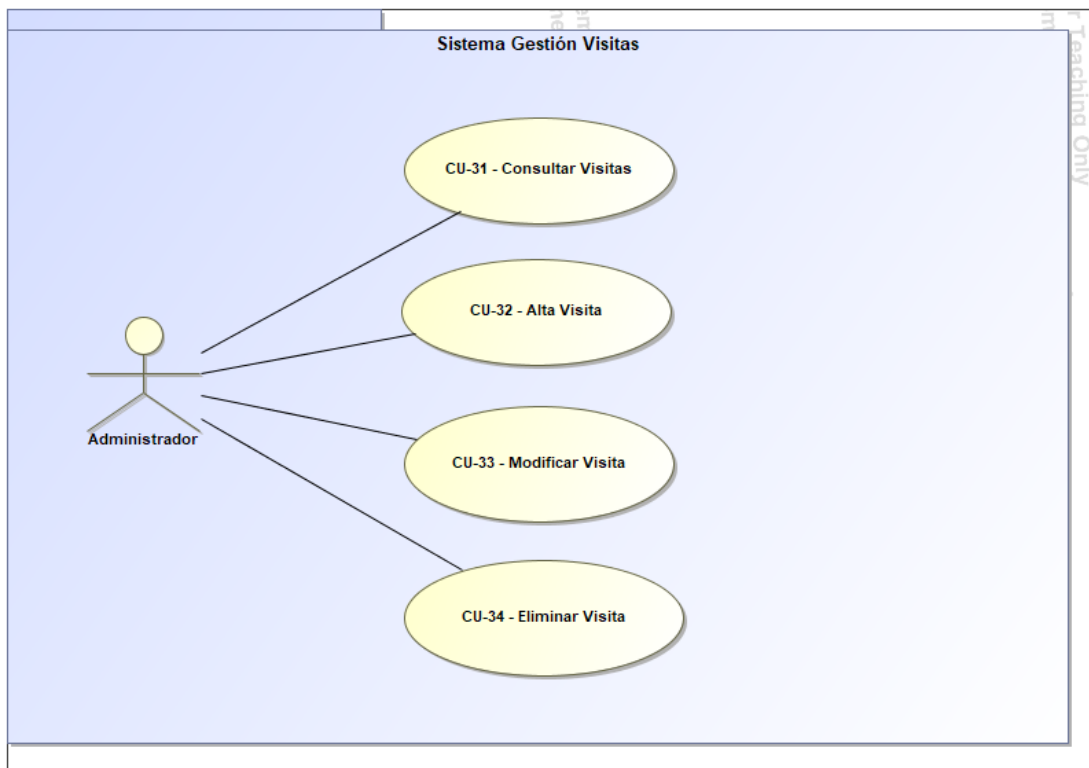


Figura 5.9: Diagrama casos de uso - Sistema gestión visitas.

Diagrama sistema gestión lugares

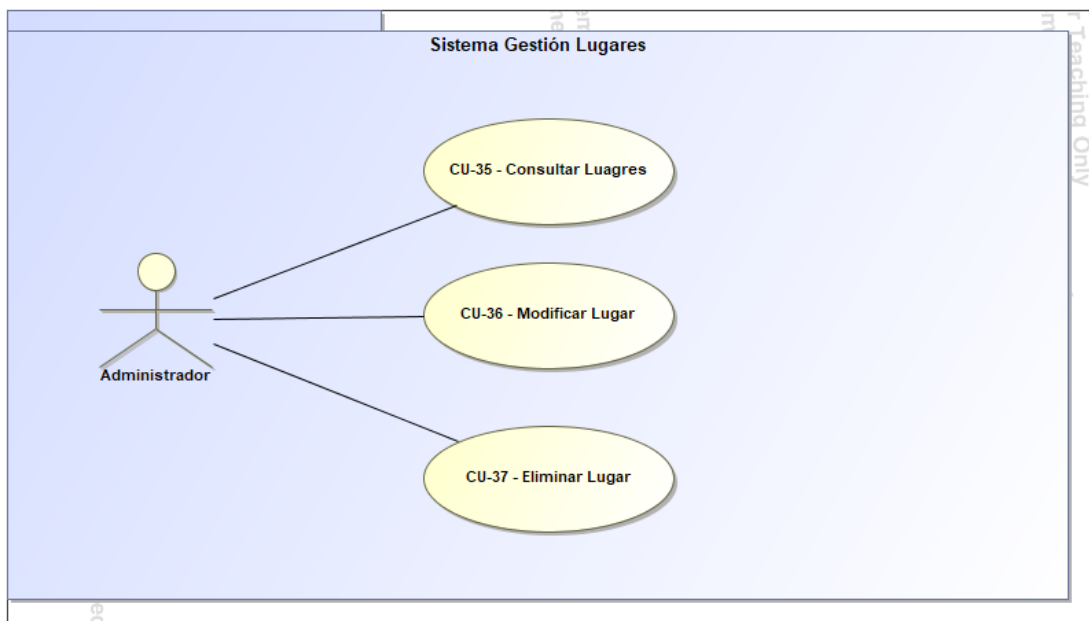


Figura 5.10: Diagrama casos de uso - Sistema gestión lugares.

Diagrama sistema gestión eventos

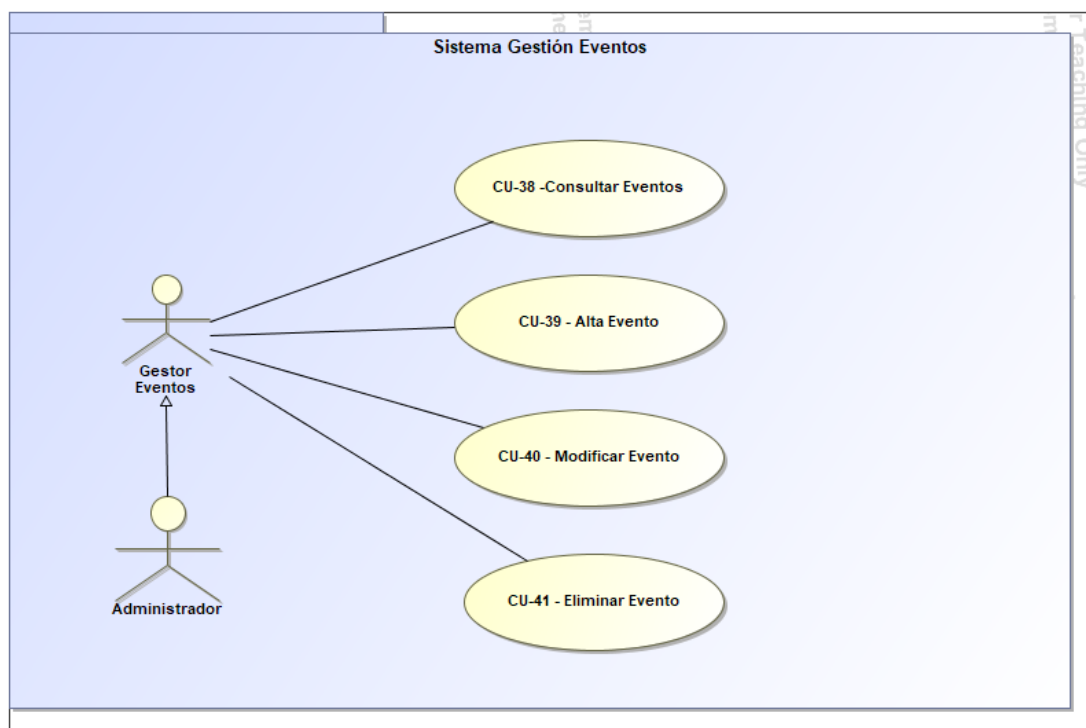


Figura 5.11: Diagrama casos de uso - Sistema gestión eventos.

Diagrama sistema gestión categorías

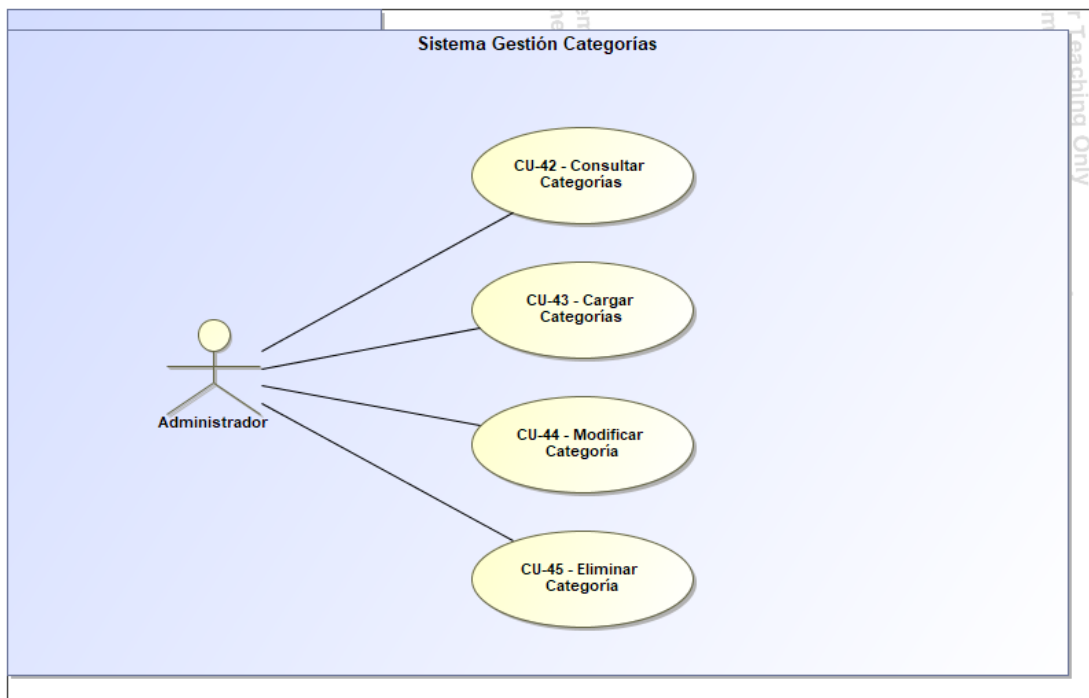


Figura 5.12: Diagrama casos de uso - Sistema gestión categorías.

5.2.3. Especificación casos de uso

Caso de uso: Autenticarse

CU<01> - Autenticarse	
Descripción	El usuario se identifica introduciendo las credenciales de acceso en el sistema
Actores	Cliente Móvil Cliente Web Administrador Gestor de Eventos
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario introduce sus credenciales en la ventana de login.2. El usuario pulsa el botón de <i>Acceder</i>.3. El sistema valida las credenciales.4. El usuario accede a la aplicación.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none">3. Los datos introducidos no son correctos.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error y regresa al <i>Paso 1</i>.
Postcondiciones	El usuario queda autenticado en el sistema

Tabla 5.1: Caso de Uso: Autenticarse

Caso de uso: Registrarse

CU<02> - Registrarse	
Descripción	El usuario introduce los datos para darse de alta en la aplicación.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción de registro.2. El sistema muestra un formulario indicando los campos necesarios para realizar el registro.3. El usuario rellena los campos y pulsa el botón de <i>Registrarse</i>.4. El sistema valida los datos introducidos por el usuario.5. El usuario accede a la aplicación.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<ul style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema cancela el registro y redirige al usuario a la pantalla de login.4. Los datos introducidos por el usuario no son válidos.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error y regresa al <i>Paso 2</i>.
Postcondiciones	El usuario queda registrado y autenticado en el sistema

Tabla 5.2: Caso de Uso: Registrarse

Caso de uso: Crear ruta

CU<03> - Crear Ruta	
Descripción	El usuario crea una ruta para una ciudad o lugar especificado.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción de crear una nueva ruta.2. El sistema muestra buscador para que el usuario indique en qué ciudad o lugar desea crear dicha ruta.3. El usuario rellena el buscador.4. El sistema ayuda al usuario autocompletando con los datos de diferentes ciudades y lugares.5. El usuario selecciona el lugar en la lista de autocompletado ofrecida por el sistema.6. El sistema muestra un mapa indicando la ubicación del lugar seleccionado y permite al usuario completar el proceso de creación.7. El usuario pulsa el botón para crear la ruta.8. El sistema ejecuta la acción.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<p>3-5-7. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>.</p> <ol style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la acción y regresa a la pantalla anterior.8. El sistema no puede dar de alta la ruta.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un error indicando que no se pudo realizar la acción.
Postcondiciones	La ruta queda registrada en el sistema

Tabla 5.3: Caso de Uso: Crear ruta

Caso de uso: Explorar rutas

CU<04> - Explorar Rutas	
Descripción	El usuario explora las diferentes rutas creadas por los demás usuarios.
Actores	Cliente Móvil Cliente Web
Punto de Extensión	CU<07> - Consultar Ruta
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción de explorar rutas.2. El sistema obtiene y muestra las rutas públicas de los demás usuarios.
Secuencia Alternativa	
Postcondiciones	

Tabla 5.4: Caso de Uso: Explorar rutas

Caso de uso: Obtener rutas propias

CU<05> - Obtener Rutas Propias	
Descripción	El usuario obtiene las rutas creadas por él.
Actores	Cliente Móvil Cliente Web
Punto de Extensión	CU<07> - Consultar Ruta
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción de obtener rutas propias.2. El sistema muestra las rutas que el usuario tiene almacenadas en el sistema.3. El sistema clasifica las rutas del usuario en función de su progreso; las que aún no empezaron, las que están en curso y las que ya se realizaron.4. El usuario selecciona una de las posibilidades ofrecidas por el sistema.5. El sistema filtra las rutas del usuario según lo solicitado.
Secuencia Alternativa	
Postcondiciones	

Tabla 5.5: Caso de Uso: Obtener rutas propias

Caso de uso: Eliminar ruta

CU<06> - Eliminar Ruta	
Descripción	El usuario elimina una ruta propia del sistema
Actores	Cliente Móvil Cliente Web
Punto de Extensión	CU<05> - Obtener Rutas Propias
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción de <i>Eliminar</i> sobre una ruta.2. El sistema muestra un mensaje solicitando al usuario confirmar la acción.3. El usuario pulsa en el botón de <i>Confirmar</i>.4. El sistema realiza la acción

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<ul style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la eliminación de la ruta.4. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción.4. La ruta que quiere eliminar no se encuentra en el sistema<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.
Postcondiciones	La ruta queda eliminada del sistema

Tabla 5.6: Caso de Uso: Obtener rutas propias

Caso de uso: Consultar ruta

CU<07> - Consultar Ruta	
Descripción	El usuario obtiene la información detallada de una ruta concreta.
Actores	Cliente Móvil Cliente Web
Punto de Extensión	CU<08> - Modificar Fechas de Viaje CU<09> - Modificar Privacidad CU<10> - Mostrar Ruta en Mapa CU<11> - Consultar Eventos CU<14> - Consultar Itinerario Ruta
Extiende	CU<04> - Explorar Rutas CU<05> - Obtener Rutas Propias
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona una ruta concreta.2. El sistema obtiene y muestra un panel con los datos detallados de la ruta.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<ul style="list-style-type: none">2. La ruta solicitada no se encuentra en el sistema.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible acceder a la ruta solicitada.2. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que el usuario no está autorizado a realizar dicha acción.
Postcondiciones	

Tabla 5.7: Caso de Uso: Consultar ruta

Caso de uso: Modificar fechas de viaje

CU<08> - Modificar Fechas de Viaje	
Descripción	El usuario selecciona las fechas en las que se realizará la ruta que está planificando.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	CU<07> - Consultar Ruta
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción de <i>Seleccionar Fechas</i>.2. El sistema muestra una pantalla con las fechas del calendario.3. El usuario selecciona la fecha de inicio y fin y pulsa el botón de <i>Aceptar</i>.4. El sistema modifica las fechas de la ruta.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<ul style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la modificación de las fechas y cierra la pantalla.4. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción.4. La ruta que quiere actualizar no se encuentra en el sistema<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.
Postcondiciones	Las fechas de la ruta quedan actualizadas en el sistema.

Tabla 5.8: Caso de Uso: Modificar fechas de viaje

Caso de uso: Modificar privacidad

CU<09> - Modificar Privacidad	
Descripción	El usuario puede alternar la privacidad de cada una de sus rutas permitiendo que sean visible para todos o solo para él.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	CU<07> - Consultar Ruta
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción de <i>Detalles de la Ruta</i>.2. El sistema muestra una pantalla con los detalles de la ruta.3. El sistema incluye un botón que permite alternar entre los estados de privacidad (<i>Privado</i> y <i>Público</i>).4. El usuario pulsa el botón.5. Si la privacidad tenía el valor <i>Privado</i>:<ol style="list-style-type: none">1. El sistema actualiza la privacidad a <i>Pública</i>.6. Si la privacidad tenía el valor <i>Público</i>:<ol style="list-style-type: none">1. El sistema actualiza la privacidad a <i>Privado</i>.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<p>4. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>.</p> <p>1. El sistema retorna a la pantalla anterior.</p> <p>5-6. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.</p> <p>1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción.</p> <p>5-6. La ruta que quiere actualizar no se encuentra en el sistema</p> <p>1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.</p>
Postcondiciones	La privacidad de la ruta queda actualizada.

Tabla 5.9: Caso de Uso: Modificar privacidad

Caso de uso: Mostrar ruta en mapa

CU<10> - Mostrar Ruta en Mapa	
Descripción	El usuario puede mostrar la información de la ruta en el mapa.
Actores	Cliente Móvil Cliente Web
Punto de Extensión	
Extiende	CU<07> - Consultar Ruta
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción de <i>Mostrar Ruta en Mapa</i>.2. Para cada día de la ruta, el sistema muestra un mapa con las marcas de las visitas asignadas al día concreto.3. Si la ruta ya ha transcurrido en el tiempo y tiene información de su ejecución en tiempo real.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema incorpora al mapa la ruta real realizada por el usuario permitiendo compararla con la ruta planificada.4. El usuario puede cambiar entre los días haciendo click sobre ellos.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema retorna a la pantalla anterior.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Postcondiciones	
------------------------	--

Tabla 5.10: Caso de Uso: Mostrar ruta en mapa

Caso de uso: Consultar eventos

CU<11> - Consultar Eventos	
Descripción	El usuario obtiene los eventos dados de alta en el sistema
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	CU<12> - Mostrar Evento en Mapa CU<13> - Asignar Evento a Ruta
Extiende	CU<07> - Consultar Ruta
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Consultar Eventos</i>. 2. El sistema muestra una pantalla con las opciones: <i>En el viaje</i> y <i>Próximos</i>. 3. Si el usuario selecciona <i>En el viaje</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra los eventos que coinciden durante las fechas de viaje del usuario. 4. Si el usuario selecciona <i>Próximos</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra los eventos futuros a las fechas de viaje del usuario.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3-4. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema retorna a la pantalla anterior.
Postcondiciones	

Tabla 5.11: Caso de Uso: Cosnultar eventos

Caso de uso: Mostrar evento en mapa

CU<12> - Mostrar Evento en Mapa	
Descripción	Muestra un evento concreto en el mapa.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	CU<11> - Consultar Eventos
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Mostrar Evento en Mapa</i>. 2. El sistema muestra un mapa indicando la ubicación del evento incluyendo la ubicación de los lugares asignados al día de la ruta que transcurre el mismo día del evento, permitiendo ubicar el evento en función de la ruta ya creada.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 2. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema retorna a la pantalla anterior.
Postcondiciones	

Tabla 5.12: Caso de Uso: Mostrar evento en mapa

Caso de uso: Asignar evento a ruta

CU<13> - Asignar Evento a ruta	
Descripción	Permite incorporar o eliminar eventos a la ruta.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	CU<11> - Consultar Eventos
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. Si el evento no está asignado a la ruta.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un botón para añadirlo en la ruta del usuario.2. Si el evento ya está asignado a la ruta.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un botón para eliminarlo de la ruta.3. El usuario hace click en el botón correspondiente.4. El sistema muestra un una ventana de confirmación.5. El usuario pulsa en <i>Aceptar</i>6. El sistema incorpora o elimina el evento al día correspondiente.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<ul style="list-style-type: none">2. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema retorna a la pantalla anterior.5. El usuario pulso en <i>Cancelar</i> en la ventana de confirmación.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la confirmación y retorna al <i>Paso 1</i>6. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción.6. La ruta a la que quiere asignar el evento no se encuentra en el sistema<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.
Postcondiciones	El evento queda asignado como visita en la ruta.

Tabla 5.13: Caso de Uso: Asignar evento a ruta

Caso de uso: Consultar itinerario ruta

CU<14> - Consultar Itinerario Ruta	
Descripción	Obtiene la información de la ruta desglosada por los días que la componen.
Actores	Cliente Móvil Cliente Web
Punto de Extensión	CU<15> - Editar Orden Visitas CU<16> - Modificar Hora Salida CU<17> - Eliminar Visita CU<18> - Modificar Tiempo Visita CU<19> - Modificar Modo de Viaje CU<21> - Asignar Lugares a Ruta
Extiende	CU<07> - Consultar Ruta
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema. La ruta tiene unas fechas de viaje asignadas.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción <i>Itinerario</i>. 2. El sistema muestra en la parte superior un selector con los días y en la inferior, la información correspondiente a cada día. Para cada día, el sistema muestra: <ol style="list-style-type: none"> 1. El conjunto de visitas a lugares y/o eventos asignadas por el usuario. 2. La hora de comienzo de la ruta para el día determinado. 3. La hora de llegada, estimada, a cada visita. 4. El tiempo asignado, como parada, en cada visita. 5. La hora de salida, estimada, para cada visita. 6. El modo de viaje, junto a su duración y distancia, entre cada visita. 7. Un botón para eliminar cada visita. 3. El usuario cambia de día haciendo uso del selector. 4. El sistema actualiza la pantalla con los datos del día seleccionado.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema retorna a la pantalla anterior.
Postcondiciones	

Tabla 5.14: Caso de Uso: Consultar itinerario ruta

Caso de uso: Editar orden visitas

CU<15> - Editar Orden Visitas	
Descripción	Modifica el orden de las visitas establecidas para un día.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	CU<14> - Consultar Itinerario Ruta
Incluye	
Precondiciones	La ruta tiene visitas asignadas a sus días El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Habilitar Edición</i>.2. El sistema muestra la vista de edición para las visitas.3. El usuario modifica el orden de las visitas.4. El sistema actualiza el orden establecido y recalcula las distancias y tiempos de viaje para el nuevo orden de las visitas.5. El usuario selecciona <i>Terminar Edición</i>.6. El sistema vuelve a la vista normal.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<p>3-5. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>.</p> <ol style="list-style-type: none">1. El sistema retorna a la pantalla anterior. <p>4. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.</p> <ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción. <p>4. La visitas que quiere actualizar no se encuentra en el sistema</p> <ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.
Postcondiciones	El nuevo orden de las visitas queda actualizado en el sistema.

Tabla 5.15: Caso de Uso: Editar orden visitas

Caso de uso: Modificar hora de salida

CU<16> - Modificar Hora de Salida	
Descripción	Modifica la hora de salida para un día concreto de la ruta.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	CU<14> - Consultar Itinerario Ruta
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Modificar hora de salida</i>.2. El sistema muestra un formulario para indicar la hora deseada.3. El usuario selecciona la hora en el formulario y pulsa en <i>Confirmar</i>.4. El sistema valida la hora y la actualiza.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<ul style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema deshecha el formulario y cancela la acción.4 El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción.4 La ruta sobre la que quiere actualizar la hora de salida ya no se encuentra en el sistema.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.
Postcondiciones	La hora de salida queda actualizada en el sistema.

Tabla 5.16: Caso de Uso: Modificar hora de salida

Caso de uso: Eliminar visita

CU<17> - Eliminar Visita	
Descripción	El usuario elimina una visita de un día de la ruta.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	CU<14> - Consultar Itinerario Ruta
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario hace uso del botón para eliminar la visita.2. El sistema muestra una pantalla de confirmación.3. El usuario confirma la acción.4. El sistema elimina la visita.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<ul style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la eliminación de la visita.4. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción.4. La visita que quiere eliminar no se encuentra en el sistema<ul style="list-style-type: none">1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.
Postcondiciones	La visita queda eliminada del sistema.

Tabla 5.17: Caso de Uso: Eliminar visita

Caso de uso: Modificar tiempo en la visita

CU<18> - Modificar Tiempo en la Visita	
Descripción	El usuario modifica el tiempo de parada en una determinada visita.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	CU<14> - Consultar Itinerario Ruta
Incluye	
Precondiciones	La ruta tiene visitas asignadas a sus días El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Editar Tiempo Visita</i>.2. El sistema muestra un formulario para indicar el tiempo deseado.3. El usuario selecciona indica el tiempo en el formulario y pulsa en <i>Confirmar</i>.4. El sistema actualiza el tiempo para la visita.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la operación. 4. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción. 4. La visita que quiere actualizar no se encuentra en el sistema. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.
Postcondiciones	El tiempo de la visita queda actualizado en el sistema.

Tabla 5.18: Caso de Uso: Modificar tiempo en la visita

Caso de uso: Modificar modo de viaje

CU<19> - Modificar Modo de Viaje	
Descripción	El usuario modifica el modo de viaje entre dos visitas. Los modos de viaje habilitados son: <i>En coche</i> , <i>En bicicleta</i> y <i>Andando</i>
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	CU<14> - Consultar Itinerario Ruta
Incluye	
Precondiciones	La ruta tiene al menos dos visitas para un día concreto El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Modificar Modo de Viaje</i>.2. Si el modo de viaje era <i>Andando</i>.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema actualiza el modo de viaje a <i>En coche</i>.3. Si el modo de viaje era <i>En coche</i>.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema actualiza el modo de viaje a <i>En bicicleta</i>.4. Si el modo de viaje era <i>En bicicleta</i>.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema actualiza el modo de viaje a <i>Andando</i>.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<p>2-3-4. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.</p> <p>1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción.</p> <p>2-3-4. La visitas en las que quiere actualizar el modo de viaje no se encuentra en el sistema.</p> <p>1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.</p>
Postcondiciones	El modo de viaje queda actualizado en el sistema.

Tabla 5.19: Caso de Uso: Modificar modo de viaje

Caso de uso: Consultar lugares

CU<20> - Consultar lugares	
Descripción	El usuario consulta los diferentes lugares en función de diferentes criterios.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra en la parte superior un selector y en la inferior los lugares más relevantes para la ciudad o lugar donde está creada la ruta.2. Si el usuario selecciona la opción <i>Lista</i> en el selector.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra los lugares en una lista.2. Para cada lugar el sistema incluye.<ol style="list-style-type: none">1. Foto, nombre, categoría a la que pertenece y dirección en la que se encuentra.2. Un indicador con el número de días en el que está asignado dicho lugar en la ruta del usuario.3. Un botón para asignar o desasignar el lugar a los días de la ruta.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

	<ol style="list-style-type: none">3. Si el usuario selecciona la opción <i>Mapa</i> en el selector.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra los lugares en el mapa.2. Para cada lugar el sistema incluye.<ol style="list-style-type: none">1. Una marca, que incluye nombre y categoría, en la ubicación exacta en el mapa.2. Un color diferente en función de si el lugar está asignado o no a la ruta.3. Un botón para asignar o desasignar el lugar a los días de la ruta.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none">2-3. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema retorna a la pantalla anterior.
Postcondiciones	

Tabla 5.20: Caso de Uso: Consultar lugares

Caso de uso: Asignar lugares a ruta

CU<21> - Asignar Lugares a Ruta	
Descripción	El usuario añade o elimina lugares a la ruta.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	CU<20> - Consultar Lugares
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Añadir Lugar</i>.2. El sistema implementa <i>CU<20></i> - <i>Consultar Lugares</i>3. El usuario hace click en el botón para asignar o desasignar el lugar.4. El sistema muestra una ventana con el conjunto de días que forman la ruta.5. Si el día aparece <i>Activado</i>.<ol style="list-style-type: none">1. Dicho día ya tiene incorporado el lugar a la ruta.6. Si el día aparece <i>Desactivado</i>.<ol style="list-style-type: none">1. Dicho día no tiene incorporado el lugar a la ruta.7. El usuario, activando y desactivando, indica los días en los que desea incluir dicho lugar en la ruta y pulsa el botón de <i>Aceptar</i>.8. El sistema confirma la acción y actualiza la ruta del usuario.
-------------------------	--

Continúa en la siguiente página

Continúa de la página anterior

Secuencia Alternativa	<p>3. El usuario pulsa el botón de <i>Atrás</i>.</p> <p>1. El sistema retorna a la pantalla anterior.</p> <p>4-7. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.</p> <p>1. El sistema cancela la acción y no actualiza la información de la ruta.</p> <p>8. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción.</p> <p>1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción.</p> <p>8. La ruta en la que quiere incorporar los lugares no se encuentra en el sistema.</p> <p>1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no es posible realizar la acción.</p>
Postcondiciones	El lugar queda incluido en los días que el usuario indica.

Tabla 5.21: Caso de Uso: Asginar lugares a ruta

Caso de uso: Modificar datos personales

CU<22> - Modificar Datos Personales	
Descripción	El usuario modifica sus datos en el sistema.
Actores	Cliente Móvil
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción <i>Editar Datos</i>. 2. El sistema muestra un formulario con los datos actuales del usuario. 3. El usuario modifica sus datos y pulsa el botón <i>Aceptar</i>. 4. El sistema actualiza los datos del usuario.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y no actualiza la información del usuario. 4. El usuario no tiene permisos necesarios para realizar determinada acción. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no está autorizado a realizar dicha acción.
Postcondiciones	Los datos del usuario quedan actualizados en el sistema.

Tabla 5.22: Caso de Uso: Modificar datos personales

Caso de uso: Consultar usuarios

CU<23> - Consultar Usuarios	
Descripción	Muestra los diferentes usuarios registrados en el sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El administrador está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El administrador selecciona la opción <i>Consultar Usuarios</i>.2. El sistema muestra una tabla con todos los usuarios del sistema.
Secuencia Alternativa	
Postcondiciones	

Tabla 5.23: Caso de Uso: Consultar usuarios

Caso de uso: Alta usuario

CU<24> - Alta Usuario	
Descripción	Añade un nuevo usuario al sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El administrador está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción <i>Añadir Usuario</i>. 2. El sistema muestra un formulario con los datos a rellenar por el usuario. 3. El administrador introduce los datos y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>. 4. El sistema comprueba los datos y los inserta en el sistema.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El administrador pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de alta. 4. El sistema no acepta los datos introducidos. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	El usuario queda registrado en el sistema.

Tabla 5.24: Caso de Uso: Alta usuario

Caso de uso: Modificar usuario

CU<25> - Modificar Usuario	
Descripción	Modifica los datos de un usuario.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El administrador está autenticado en el sistema
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción de <i>Modificar</i> sobre un usuario. 2. El sistema muestra un formulario con los datos actuales del usuario seleccionado. 3. El administrador modifica los datos que desea y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>. 4. El sistema comprueba los datos y los actualiza.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El administrador pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y no actualiza la información del usuario. 4. El sistema no acepta los datos introducidos. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	Los datos del usuario quedan actualizados en el sistema

Tabla 5.25: Caso de Uso: Modificar usuario

Caso de uso: Eliminar usuario

CU<26> - Eliminar Usuario	
Descripción	Elimina un usuario del sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El administrador está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona la opción de <i>Eliminar</i> sobre un usuario. 2. El sistema muestra una pantalla de confirmación. 3. El administrador pulsa sobre el botón de <i>Confirmar</i>. 4. El sistema realiza la acción.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El administrador pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de eliminación.
Postcondiciones	El datos del usuario quedan eliminados del sistema.

Tabla 5.26: Caso de Uso: Eliminar usuario

Caso de uso: Consultar rutas

CU<27> - Consultar Rutas	
Descripción	Muestra los diferentes rutas registradas en el sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Consultar Rutas</i>.2. El sistema muestra una tabla con todas las rutas del sistema.
Secuencia Alternativa	
Postcondiciones	

Tabla 5.27: Caso de Uso: Consultar rutas

Caso de uso: Alta ruta

CU<28> - Alta Ruta	
Descripción	Añade una nueva ruta al sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Añadir Ruta</i>.2. El sistema muestra un formulario con los datos a rellenar por el usuario.3. El usuario introduce los datos y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>.4. El sistema comprueba los datos y los inserta en el sistema.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de alta.4. El sistema no acepta los datos introducidos.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	La ruta queda registrada en el sistema.

Tabla 5.28: Caso de Uso: Alta ruta

Caso de uso: Modificar ruta

CU<29> - Modificar Ruta	
Descripción	Modifica los datos de una ruta.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Modificar</i> sobre una ruta. 2. El sistema muestra un formulario con los datos actuales de la ruta seleccionada. 3. El usuario modifica los datos que desea y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>. 4. El sistema comprueba los datos y los actualiza.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y no actualiza la información de la ruta. 4. El sistema no acepta los datos introducidos. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	Los datos de la ruta quedan actualizados en el sistema.

Tabla 5.29: Caso de Uso: Modificar ruta

Caso de uso: Eliminar ruta

CU<30> - Eliminar Ruta	
Descripción	Elimina una ruta del sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción de <i>Eliminar</i> sobre una ruta.2. El sistema muestra una pantalla de confirmación.3. El usuario pulsa sobre el botón de <i>Confirmar</i>.4. El sistema realiza la acción.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de eliminación.
Postcondiciones	Los datos de la ruta quedan eliminados del sistema.

Tabla 5.30: Caso de Uso: Eliminar ruta

Caso de uso: Consultar visitas

CU<31> - Consultar Visitas	
Descripción	Muestra los diferentes visitas registradas en el sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Consultar Visitas</i>.2. El sistema muestra una tabla con todas las visitas del sistema.
Secuencia Alternativa	
Postcondiciones	

Tabla 5.31: Caso de Uso: Consultar visitas

Caso de uso: Alta visita

CU<32> - Alta Visita	
Descripción	Añade una nueva visita al sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción <i>Añadir Visita</i>. 2. El sistema muestra un formulario con los datos a rellenar por el usuario. 3. El usuario introduce los datos y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>. 4. El sistema comprueba los datos y los inserta en el sistema.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de alta. 4. El sistema no acepta los datos introducidos. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	La visita queda registrada en el sistema.

Tabla 5.32: Caso de Uso: Alta visita

Caso de uso: Modificar visita

CU<33> - Modificar Visita	
Descripción	Modifica los datos de una visita.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Modificar</i> sobre una visita. 2. El sistema muestra un formulario con los datos actuales de la visita seleccionada. 3. El usuario modifica los datos que desea y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>. 4. El sistema comprueba los datos y los actualiza.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y no actualiza la información de la visita. 4. El sistema no acepta los datos introducidos. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	Los datos de la visita quedan actualizados en el sistema.

Tabla 5.33: Caso de Uso: Modificar visita

Caso de uso: Eliminar visita

CU<34> - Eliminar Visita	
Descripción	Elimina una visita del sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Eliminar</i> sobre una visita. 2. El sistema muestra una pantalla de confirmación. 3. El usuario pulsa sobre el botón de <i>Confirmar</i>. 4. El sistema realiza la acción.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de eliminación.
Postcondiciones	Los datos de la visita quedan eliminados del sistema.

Tabla 5.34: Caso de Uso: Eliminar visita

Caso de uso: Consultar lugares

CU<35> - Consultar Lugares	
Descripción	Muestra los diferentes lugares registrados en el sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Consultar Lugares</i>.2. El sistema muestra una tabla con todos los lugares del sistema.
Secuencia Alternativa	
Postcondiciones	

Tabla 5.35: Caso de Uso: Consultar lugares

Caso de uso: Modificar lugar

CU<36> - Modificar Lugar	
Descripción	Modifica los datos de un lugar.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Modificar</i> sobre un lugar. 2. El sistema muestra un formulario con los datos actuales del lugar seleccionado. 3. El usuario modifica los datos que desea y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>. 4. El sistema comprueba los datos y los actualiza.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y no actualiza la información del lugar. 4. El sistema no acepta los datos introducidos. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	Los datos del lugar quedan actualizados en el sistema.

Tabla 5.36: Caso de Uso: Modificar lugar

Caso de uso: Eliminar lugar

CU<37> - Eliminar Lugar	
Descripción	Elimina un lugar del sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Eliminar</i> sobre un lugar. 2. El sistema muestra una pantalla de confirmación. 3. El usuario pulsa sobre el botón de <i>Confirmar</i>. 4. El sistema realiza la acción.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de eliminación.
Postcondiciones	Los datos del lugar quedan eliminados del sistema.

Tabla 5.37: Caso de Uso: Eliminar lugar

Caso de uso: Consultar eventos

CU<38> - Consultar Eventos	
Descripción	Muestra los diferentes usuarios registrados en el sistema.
Actores	Administrador Gestor de Eventos
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Consultar Eventos</i>.2. El sistema muestra una tabla con todos los eventos del sistema.
Secuencia Alternativa	
Postcondiciones	

Tabla 5.38: Caso de Uso: Consultar eventos

Caso de uso: Alta evento

CU<39> - Alta Evento	
Descripción	Añade un nuevo evento al sistema.
Actores	Administrador Gestor de Eventos
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Añadir Evento</i>.2. El sistema muestra un formulario con los datos a rellenar por el usuario.3. El usuario introduce los datos y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>.4. El sistema comprueba los datos y los inserta en el sistema.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de alta.4. El sistema no acepta los datos introducidos.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	El evento queda registrado en el sistema.

Tabla 5.39: Caso de Uso: Alta evento

Caso de uso: Modificar evento

CU<40> - Modificar Evento	
Descripción	Modifica los datos de un evento.
Actores	Administrador Gestor de Eventos
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Modificar</i> sobre un evento. 2. El sistema muestra un formulario con los datos actuales del evento seleccionado. 3. El usuario modifica los datos que desea y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>. 4. El sistema comprueba los datos y los actualiza.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y no actualiza la información del evento. 4. El sistema no acepta los datos introducidos. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	Los datos del evento quedan modificados en el sistema.

Tabla 5.40: Caso de Uso: Modificar evento

Caso de uso: Eliminar evento

CU<41> - Eliminar Evento	
Descripción	Elimina un evento del sistema.
Actores	Administrador Gestor de Eventos
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Eliminar</i> sobre un evento. 2. El sistema muestra una pantalla de confirmación. 3. El usuario pulsa sobre el botón de <i>Confirmar</i>. 4. El sistema realiza la acción.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de eliminación.
Postcondiciones	Los datos del evento quedan eliminados del sistema.

Tabla 5.41: Caso de Uso: Eliminar evento

Caso de uso: Consultar categorías

CU<42> - Consultar Categorías	
Descripción	Muestra los diferentes categorías registradas en el sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Consultar Categorías</i>.2. El sistema muestra una tabla con todas las categorías del sistema.
Secuencia Alternativa	
Postcondiciones	

Tabla 5.42: Caso de Uso: Consultar categorías

Caso de uso: Cargar categorías

CU<43> - Cargar Categorías	
Descripción	Obtiene las categorías de una fuente externa y las actualiza en el sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario selecciona la opción <i>Cargar Categorías</i>.2. El sistema muestra una pantalla de confirmación.3. El usuario pulsa sobre el botón de <i>Confirmar</i>.4. El sistema realiza la acción.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none">3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de alta.4. El sistema no puede realizar la acción.<ol style="list-style-type: none">1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	Los datos obtenidos de las categorías quedan registrados en el sistema.

Tabla 5.43: Caso de Uso: Cargar categorías

Caso de uso: Modificar categoría

CU<44> - Modificar Categoría	
Descripción	Modifica los datos de una categoría.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Modificar</i> sobre una categoría. 2. El sistema muestra un formulario con los datos actuales de la categoría seleccionada. 3. El usuario modifica los datos que desea y pulsa sobre el botón <i>Confirmar</i>. 4. El sistema comprueba los datos y los actualiza.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y no actualiza la información de la categoría. 4. El sistema no acepta los datos introducidos. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y muestra un error al usuario.
Postcondiciones	Los datos de la categoría quedan actualizados en el sistema.

Tabla 5.44: Caso de Uso: Modificar categoría

Caso de uso: Eliminar categoría

CU<45> - Eliminar Categoría	
Descripción	Elimina una ruta del sistema.
Actores	Administrador
Punto de Extensión	
Extiende	
Incluye	
Precondiciones	El usuario está autenticado en el sistema.
Secuencia Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona la opción de <i>Eliminar</i> sobre una ruta. 2. El sistema muestra una pantalla de confirmación. 3. El usuario pulsa sobre el botón de <i>Confirmar</i>. 4. El sistema realiza la acción.
Secuencia Alternativa	<ol style="list-style-type: none"> 3. El usuario pulsa el botón de <i>Cancelar</i>. <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema cancela la acción y detiene el proceso de eliminación.
Postcondiciones	Los datos de la categoría quedan eliminados del sistema.

Tabla 5.45: Caso de Uso: Eliminar categoría

Capítulo 6

DISEÑO

6.1. Arquitectura del sistema

La arquitectura empleada en nuestro sistema será una arquitectura en capas, una de las técnicas de diseño más usadas en las ciencias de la computación. La arquitectura basada en capas es una especialización de la arquitectura cliente-servidor donde la carga de trabajo se divide en diferentes capas con un reparto claro de las funciones.

En la arquitectura basada en capas, una capa inferior proporciona un servicio a otra capa superior. El servicio ofrecido se define mediante un contrato de servicio. De esta forma, se consigue independizar el software de ambas capas y los cambios de implementación en una de ellas, no tiene repercusión sobre las demás.

Partiendo de que la aplicación será accesible desde dispositivo móvil y navegador web, se presentará una solución al diseño basada en dos alternativas de la arquitectura basada en capas: la arquitectura en 3 capas y la arquitectura en 4 capas.

6.1.1. Arquitectura en 3 capas

En este sistema de arquitectura, se diferencian tres capas, donde ‘capa’ significa conjunto de máquinas que cumplen una función diferente.

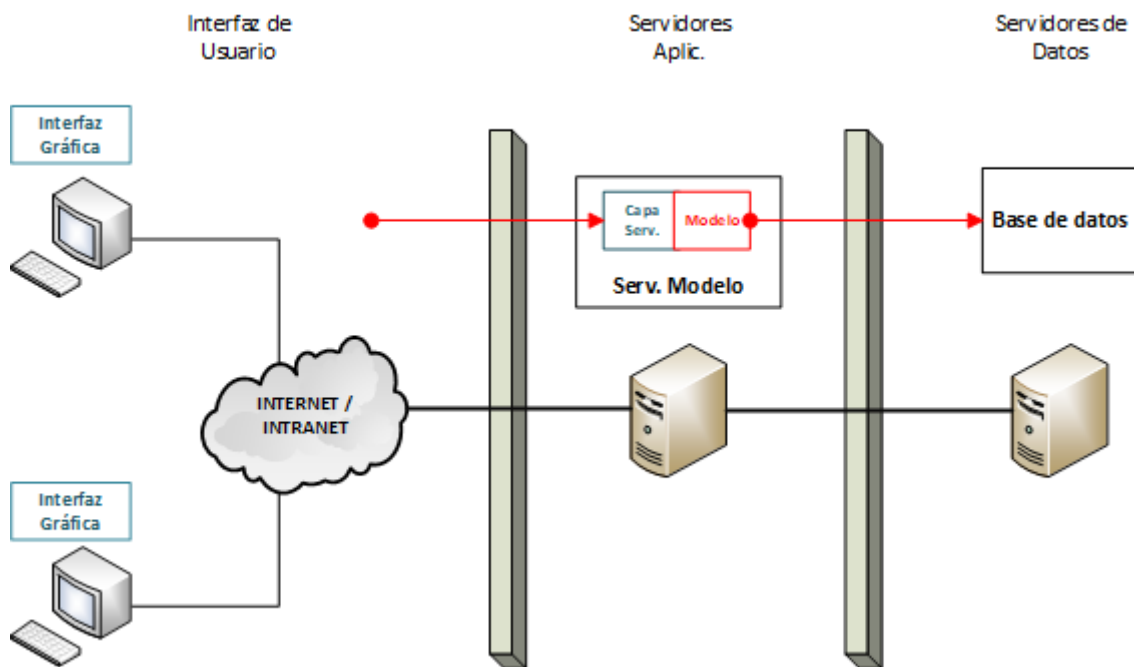


Figura 6.1: Diagrama arquitectura en tres capas

Capa Servidor de Datos: Es la capa encargada de gestionar el almacenamiento de los datos.

Capa Servidor Aplicación: Formada por la capa de servicios y el modelo. La capa de servicios, sirve de enlace entre la interfaz de usuario y el modelo mientras que el modelo, comúnmente, se subdivide en dos: la subcapa de acceso a datos y la subcapa de lógica de negocio. En la primera de ellas, se lleva acabo todas las acciones relacionadas con el acceso a los datos y es la que mantiene la comunicación con el servidor de datos. Por su parte, la subcapa de lógica de negocio, se encarga de llevar a cabo la implementación de las funcionalidades de la aplicación.

Capa Interfaz de Usuario: Corresponde con la interfaz gráfica que se instala en las máquinas clientes y dispositivos finales.

6.1.2. Arquitectura en 4 capas

En esta alternativa, se añade una capa intermedia entre el cliente y el modelo que actúe de servidor de aplicaciones y que proporcione la interfaz web para clientes

que accedan desde navegador web.

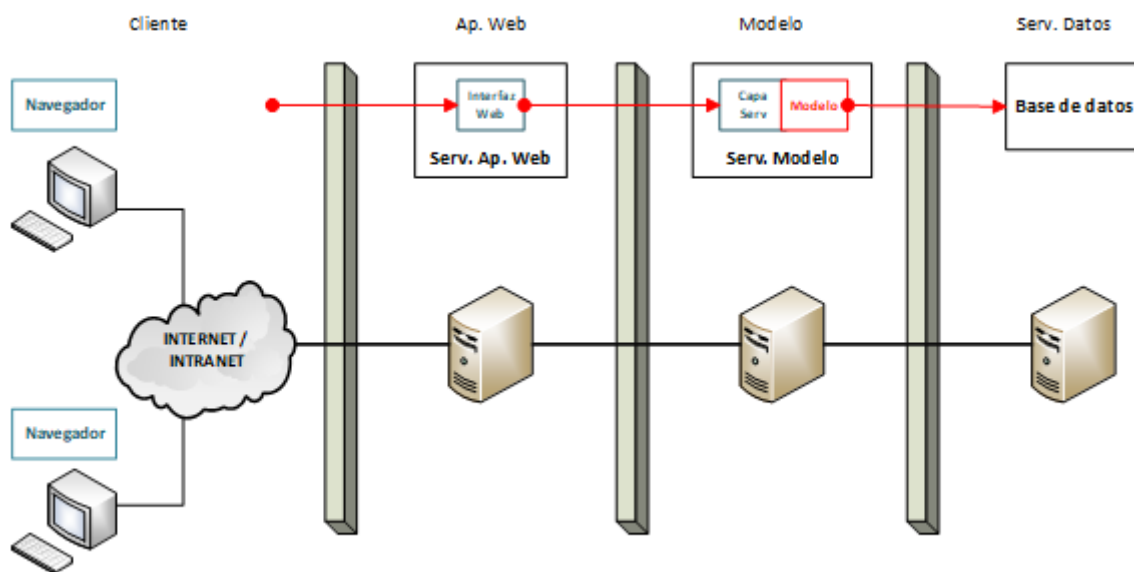


Figura 6.2: Diagrama arquitectura en cuatro capas

Un navegador, para acceder a la aplicación, necesitará de un servidor de aplicaciones que le proporcione la interfaz web. Incorporar esta interfaz dentro del servidor de aplicaciones visto en la arquitectura anterior haría que este y el modelo estén fuertemente acoplados, impidiendo que puedan ser construidos con tecnologías diferentes.

Por ello, con esta arquitectura se pretende hacer ese desacople consiguiendo que múltiples aplicaciones puedan invocar al modelo, independientemente de que sean con interfaz gráfica o mediante navegador, sin necesidad de replicar el código del modelo en cada aplicación.

En consecuencia, analizados los requisitos del sistema y conociendo las necesidades del mismo, se diseñará un sistema basado en una arquitectura de cuatro capas.

6.1.3. Arquitectura completa del sistema

A continuación, se presenta el diseño completo que se elaborará en la aplicación.

Como se puede observar en el diagrama, el sistema sigue una arquitectura en cuatro capas.

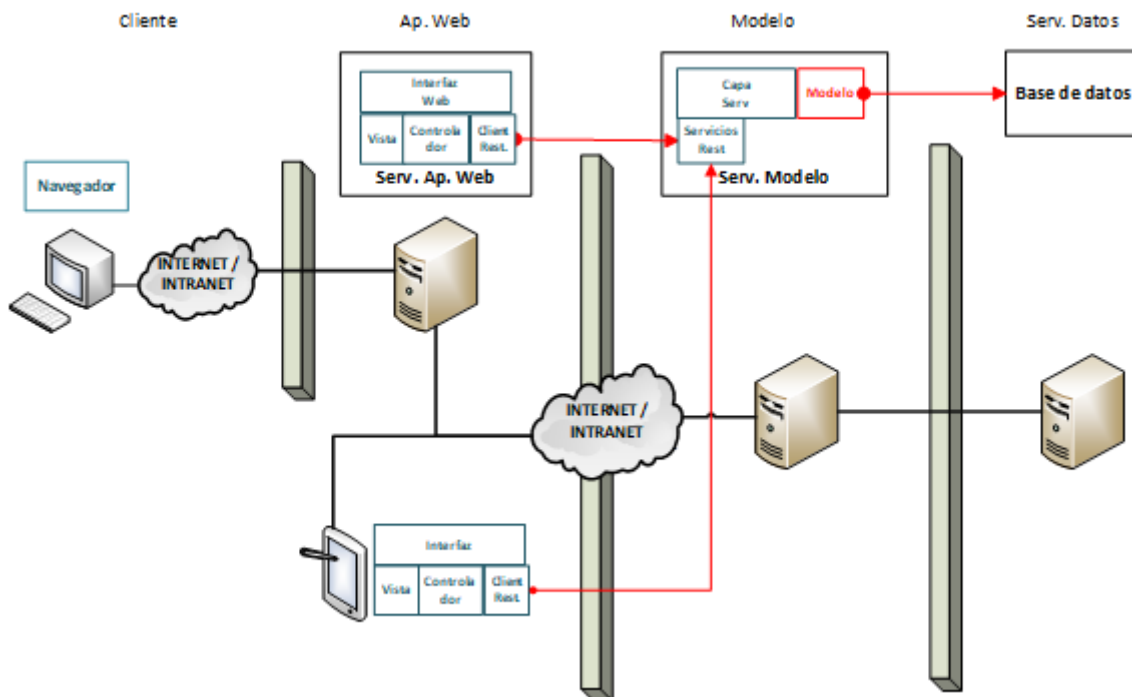


Figura 6.3: Diagrama arquitectura completa del sistema

Al tener la aplicación modelo desacoplada de la aplicación web, la capa de servicios debe servir de enlace entre la capa modelo y la interfaz de usuario. Ese enlace lo ofrece mediante unos servicios REST, que exponen a la capa superior, las funcionalidades implementadas en la capa modelo.

Por su parte, las aplicaciones cliente, tanto la interfaz de usuario del cliente móvil como la interfaz web del servidor de aplicaciones, siguen el patrón de arquitectura Modelo-Vista-Controlador (MVC). En ellas, el modelo no se encuentra implementado en la propia aplicación, sino que es accedido mediante un cliente REST que consume los servicios ofrecidos por la capa de servicios del modelo. De esta forma, ambas aplicaciones finales, invocan al modelo sin necesidad de tenerlo replicado.

6.2. Capa Modelo

Esta capa es la encargada de implementar la lógica de negocio de la aplicación, lo que implica el manejo de las entidades persistentes y el acceso a los datos. Como podemos observar en la Figura 6.4, y debido a la arquitectura establecida, el

modelo estará compuesto por una subcapa de acceso a datos, otra de lógica de negocio y una última de servicios REST, la que permitirá acceder remotamente a las funcionalidades de la aplicación independientemente del tipo de cliente final.

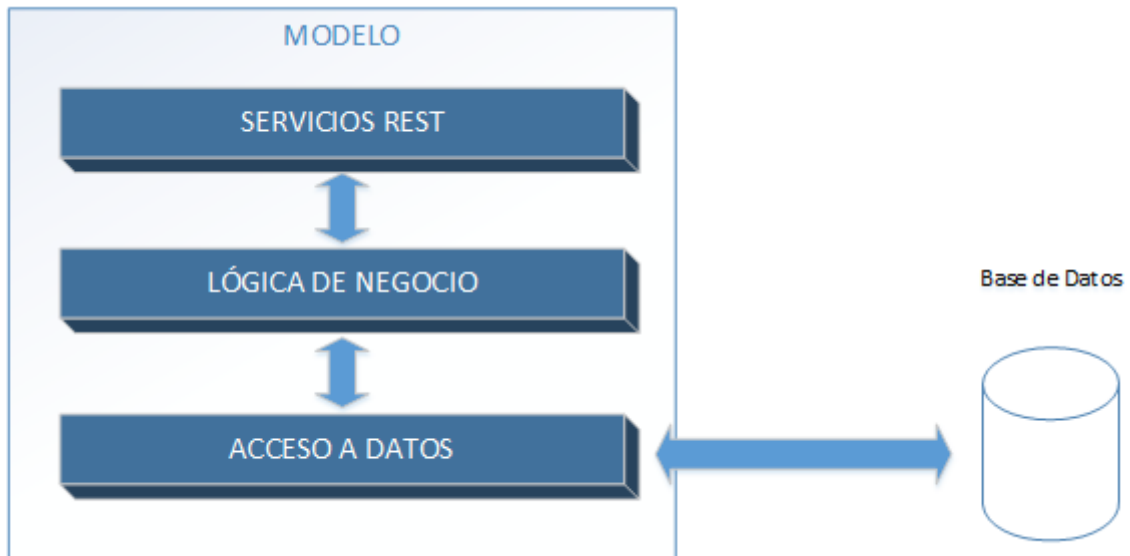


Figura 6.4: Diagrama diseño modelo

6.2.1. Diagrama clases persistentes

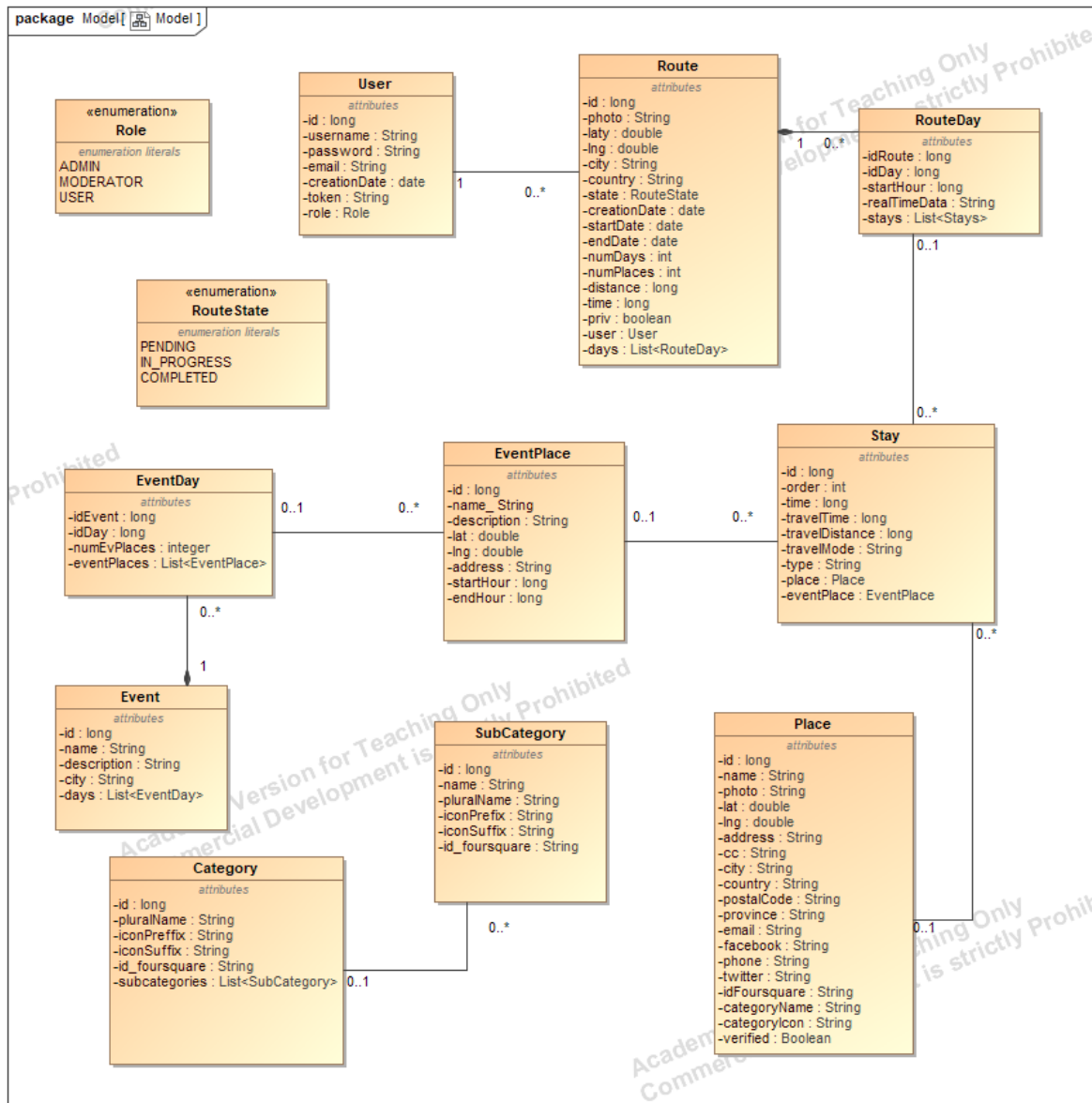


Figura 6.5: Diagrama diseño modelo

En el diagrama se muestran las clases persistentes que manejará la aplicación. A continuación, se detallará brevemente, el significado y funcionalidad de cada una:

- **User:** Es la clase encargada de gestionar la información de los usuarios registrados en la aplicación.

- **Role:** Enumerado con los roles disponibles para un usuario: *ADMIN*, *MODERATOR* y *USER*.
- **Route:** Clase encargada de guardar la información sobre las rutas creadas por los usuarios. Las rutas están compuestas por *RouteDays*.
- **RouteDay:** Clase con una relación fuerte de composición con la clase *Route*. Su tiempo de vida está condicionada por la vida de la clase que la incluye. Mantiene la información para cada uno de los días que componen la duración de una ruta.
- **RouteState:** Enumerado con los diferentes estados por los que pasa una ruta en el tiempo: *PENDING*, *IN_PROGRESS* y *COMPLETED*.
- **Stay:** Entidad con la funcionalidad de gestionar las visitas que decida hacer un usuario en un día de una ruta determinada. La visita, puede ser a lugares obtenidos de una fuente externa (*Foursquare*) o a eventos gestionados por la propia aplicación.
- **Place:** Entidad que registra y almacena los detalles sobre los lugares extraídos de la fuente externa.
- **Event:** Es la clase encargada de gestionar los eventos dados de alto en el sistema. Los eventos están compuestos por *EventDays*.
- **EventDay:** Clase con una relación fuerte de composición con la clase *Event*. Su tiempo de vida está condicionada por la vida de la clase que la incluye. Mantiene la información para cada uno de los días que componen al evento.
- **EventPlace:** Es la clase donde se maneja toda la información sobre las distintas ubicaciones y actividades que incluye un día determinado del evento.
- **Category:** Clase que almacena la información relevante a las categorías sobre las que se filtran los lugares obtenidos de *Foursquare*.
- **SubCategory:** Establece una jerarquía con la clase anterior. Almacena las categorías que son un subtipo de una categoría determinada.

6.2.2. Diseño módulo acceso a datos

En esta capa se hará uso del patrón de diseño Data-Access-Object (DAO).

Patrón de diseño DAO

Este patrón de diseño intenta desacoplar el acceso a los datos de su almacenamiento subyacente. Los datos persistentes, actualmente, dependen en gran medida del tipo de base de datos utilizada: base de datos relacional, base de datos orientada a objetos, archivos planos... siendo las bases de datos relacionales las más utilizadas. Lamentablemente, se acceden a estos tipos de bases de datos de maneras muy diferentes y sería preferible elegir el tipo de base de datos utilizada en la fase de implementación en lugar de en la fase de diseño.

Utilizar este patrón en lugar de acceder directamente a la fuente de datos nos permite pasar de un tipo de fuente de datos a otro diferente sin tener que realizar modificaciones en la lógica.

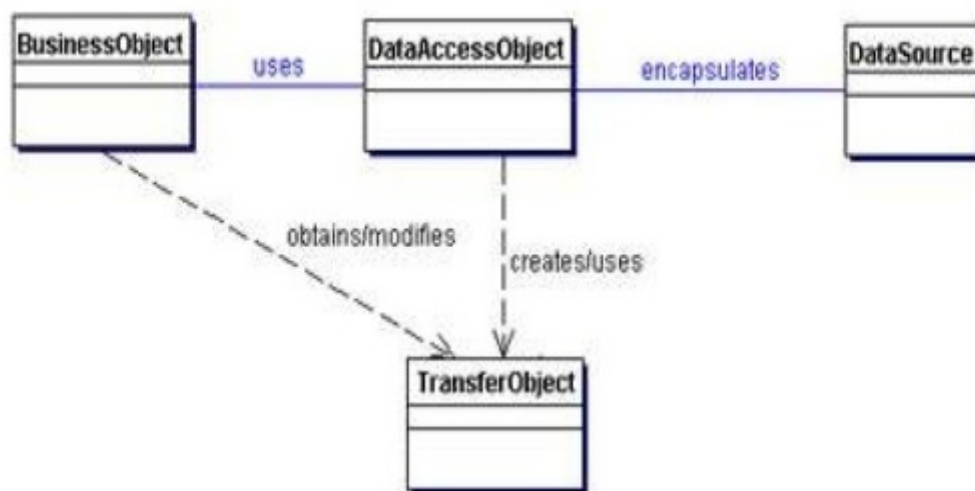


Figura 6.6: Diagrama diseño modelo

En la Figura 6.6 se muestra un pequeño diagrama con los elementos participantes en este patrón de diseño.

- **Business Object:** Representa la clase con la lógica de negocio. Es la responsable de saber qué y cómo modificar el contenido de los datos pero no como almacenarlo.
- **Data Access Object:** Se encarga de ocultar la fuente de datos real de

manera que el objeto con la lógica de negocio (Business Object) se comunica con este en vez de hacerlo directamente con el objeto de acceso a los datos.

- **DataSource:** Es la fuente real de datos y el que realiza la conexión con la base de datos. En la mayoría de casos, existe una base de datos relacional a la que se accede a través de SQL.
- **Transfer Object:** Es el objeto que se utiliza para transferir el contenido de los datos reales del *Data Access Object* al objeto de negocio *Business Object*. Representa los datos almacenados en la base de datos.

6.2.3. Diseño módulo lógica de negocio

6.2.4. Diseño módulo servicios REST

6.3. Controlador

6.3.1. Aplicación web

6.3.2. Aplicación móvil

6.4. Diseño físico de los datos

6.4.1. Modelo Entidad-Relación

6.4.2. Modelo Relacional

Capítulo 7

IMPLEMENTACIÓN

7.1. Estructura de la aplicación

7.2. Implementación del modelo

7.2.1. Persistencia

7.2.2. Consultas a la Base de datos

7.3. Implementación servicio REST

7.4. Implementación cliente REST

7.5. Implementación del controlador

7.6. Implementación vista web

7.7. Implementación cliente móvil

Capítulo 8

PRUEBAS

Capítulo 9

CONCLUSIONES

Capítulo 10

TRABAJO FUTURO

Capítulo 11

BIBLIOGRAFÍA