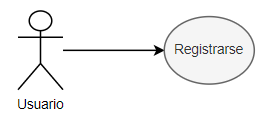
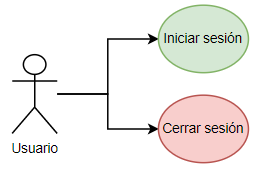
**Casos de Uso**



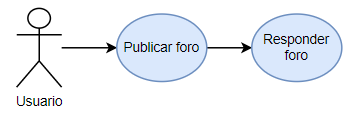
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Juan Pablo Mosquera Cossio | | | |
| **ID:** | CU-01 | **Nombre:** | Generar Estructura web | |
| **Fecha:** | 21-09-2019 | | **Versión:** | 1.0 |
| **Descripción:** | Permite al usuario generar la estructura de una página web (HTML y JavaScript) a partir de una imagen ingresada.  En base a una imagen ingresada, genera una estructura de carpetas y archivos correspondientes a la estructura de un proyecto web. | | | |
|
|
|
| **Actores:** | Usuario final de la aplicación. | | | |
|
| **Entradas:** | Imagen capturada por una cámara o cargada por el usuario. | | | |
|
|
| **Salidas:** | Una estructura de carpetas y archivos equivalentes a la estructura web de la imagen ingresada por el usuario. | | | |
| **Pre-Condiciones:** | * El programa debe contar con privilegios para crear carpetas y archivos además de poder iniciar la cámara para ciertas opciones (Ser ejecutado como administrador). | | | |
|
|
|
|
|
|
|  | | | | |
| **Flujo básico de éxito** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra una pantalla para ingresar la ruta donde se creará el proyecto. | |
| 1. El usuario ingresa la ruta. | | |  | |
|
|
|  | | | 1. El Sistema muestra dos opciones, Cargar una foto o generar capturar una foto. | |
| 1. El usuario escoge la opción deseada. | | | 1. El Sistema permite cargar la foto o inicia la cámara y empieza a capturar en tiempo real hasta que el usuario especifique que ha acabado. | |
| 1. El usuario especifica que termino de dibujar o que ha seleccionado la foto. | | | 1. El sistema especifica que el proyecto se ha creado exitosamente y abre la ruta especificada y abre en un navegador el archivo index.html del proyecto. | |
| nombre\_proyecto/  ├── css/  │ └── main.css  ├── js/  │ └── main.js  ├── fonts/  ├── img/  └── index.html | | | | |
| **Variaciones (caminos de excepción):** | 4.Si no se puede crear la estructura del proyecto se procede con el **flujo alterno B**  5.Si no se pueden reconocer claramente los dibujos se procede con el **flujo alterno C** | | | |
| **Flujo alterno B** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo crear la estructura de carpetas. | |
|  | | | 1. El sistema muestra al usuario un mensaje pidiendo que el programa se ejecute como administrador. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Flujo alterno C** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo reconocer claramente los dibujos ingresados. | |
|  | | | 1. El sistema genera una imagen con un porcentaje de aproximación a objetos reconocibles del dibujo ingresados, si los hay. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Extensiones** |  | | | |

**Casos de Uso**



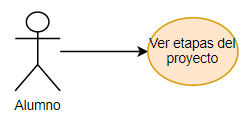
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Juan Pablo Mosquera Cossio | | | |
| **ID:** | CU-01 | **Nombre:** | Generar Estructura web | |
| **Fecha:** | 21-09-2019 | | **Versión:** | 1.0 |
| **Descripción:** | Permite al usuario generar la estructura de una página web (HTML y JavaScript) a partir de una imagen ingresada.  En base a una imagen ingresada, genera una estructura de carpetas y archivos correspondientes a la estructura de un proyecto web. | | | |
|
|
|
| **Actores:** | Usuario final de la aplicación. | | | |
|
| **Entradas:** | Imagen capturada por una cámara o cargada por el usuario. | | | |
|
|
| **Salidas:** | Una estructura de carpetas y archivos equivalentes a la estructura web de la imagen ingresada por el usuario. | | | |
| **Pre-Condiciones:** | * El programa debe contar con privilegios para crear carpetas y archivos además de poder iniciar la cámara para ciertas opciones (Ser ejecutado como administrador). | | | |
|
|
|
|
|
|
|  | | | | |
| **Flujo básico de éxito** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra una pantalla para ingresar la ruta donde se creará el proyecto. | |
| 1. El usuario ingresa la ruta. | | |  | |
|
|
|  | | | 1. El Sistema muestra dos opciones, Cargar una foto o generar capturar una foto. | |
| 1. El usuario escoge la opción deseada. | | | 1. El Sistema permite cargar la foto o inicia la cámara y empieza a capturar en tiempo real hasta que el usuario especifique que ha acabado. | |
| 1. El usuario especifica que termino de dibujar o que ha seleccionado la foto. | | | 1. El sistema especifica que el proyecto se ha creado exitosamente y abre la ruta especificada y abre en un navegador el archivo index.html del proyecto. | |
| nombre\_proyecto/  ├── css/  │ └── main.css  ├── js/  │ └── main.js  ├── fonts/  ├── img/  └── index.html | | | | |
| **Variaciones (caminos de excepción):** | 4.Si no se puede crear la estructura del proyecto se procede con el **flujo alterno B**  5.Si no se pueden reconocer claramente los dibujos se procede con el **flujo alterno C** | | | |
| **Flujo alterno B** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo crear la estructura de carpetas. | |
|  | | | 1. El sistema muestra al usuario un mensaje pidiendo que el programa se ejecute como administrador. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Flujo alterno C** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo reconocer claramente los dibujos ingresados. | |
|  | | | 1. El sistema genera una imagen con un porcentaje de aproximación a objetos reconocibles del dibujo ingresados, si los hay. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Extensiones** |  | | | |

**Casos de Uso**



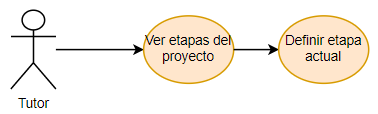
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Juan Pablo Mosquera Cossio | | | |
| **ID:** | CU-01 | **Nombre:** | Generar Estructura web | |
| **Fecha:** | 21-09-2019 | | **Versión:** | 1.0 |
| **Descripción:** | Permite al usuario generar la estructura de una página web (HTML y JavaScript) a partir de una imagen ingresada.  En base a una imagen ingresada, genera una estructura de carpetas y archivos correspondientes a la estructura de un proyecto web. | | | |
|
|
|
| **Actores:** | Usuario final de la aplicación. | | | |
|
| **Entradas:** | Imagen capturada por una cámara o cargada por el usuario. | | | |
|
|
| **Salidas:** | Una estructura de carpetas y archivos equivalentes a la estructura web de la imagen ingresada por el usuario. | | | |
| **Pre-Condiciones:** | * El programa debe contar con privilegios para crear carpetas y archivos además de poder iniciar la cámara para ciertas opciones (Ser ejecutado como administrador). | | | |
|
|
|
|
|
|
|  | | | | |
| **Flujo básico de éxito** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra una pantalla para ingresar la ruta donde se creará el proyecto. | |
| 1. El usuario ingresa la ruta. | | |  | |
|
|
|  | | | 1. El Sistema muestra dos opciones, Cargar una foto o generar capturar una foto. | |
| 1. El usuario escoge la opción deseada. | | | 1. El Sistema permite cargar la foto o inicia la cámara y empieza a capturar en tiempo real hasta que el usuario especifique que ha acabado. | |
| 1. El usuario especifica que termino de dibujar o que ha seleccionado la foto. | | | 1. El sistema especifica que el proyecto se ha creado exitosamente y abre la ruta especificada y abre en un navegador el archivo index.html del proyecto. | |
| nombre\_proyecto/  ├── css/  │ └── main.css  ├── js/  │ └── main.js  ├── fonts/  ├── img/  └── index.html | | | | |
| **Variaciones (caminos de excepción):** | 4.Si no se puede crear la estructura del proyecto se procede con el **flujo alterno B**  5.Si no se pueden reconocer claramente los dibujos se procede con el **flujo alterno C** | | | |
| **Flujo alterno B** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo crear la estructura de carpetas. | |
|  | | | 1. El sistema muestra al usuario un mensaje pidiendo que el programa se ejecute como administrador. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Flujo alterno C** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo reconocer claramente los dibujos ingresados. | |
|  | | | 1. El sistema genera una imagen con un porcentaje de aproximación a objetos reconocibles del dibujo ingresados, si los hay. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Extensiones** |  | | | |

**Casos de Uso**



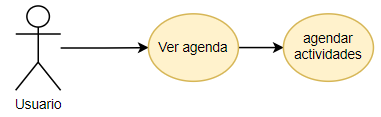
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Juan Pablo Mosquera Cossio | | | |
| **ID:** | CU-01 | **Nombre:** | Generar Estructura web | |
| **Fecha:** | 21-09-2019 | | **Versión:** | 1.0 |
| **Descripción:** | Permite al usuario generar la estructura de una página web (HTML y JavaScript) a partir de una imagen ingresada.  En base a una imagen ingresada, genera una estructura de carpetas y archivos correspondientes a la estructura de un proyecto web. | | | |
|
|
|
| **Actores:** | Usuario final de la aplicación. | | | |
|
| **Entradas:** | Imagen capturada por una cámara o cargada por el usuario. | | | |
|
|
| **Salidas:** | Una estructura de carpetas y archivos equivalentes a la estructura web de la imagen ingresada por el usuario. | | | |
| **Pre-Condiciones:** | * El programa debe contar con privilegios para crear carpetas y archivos además de poder iniciar la cámara para ciertas opciones (Ser ejecutado como administrador). | | | |
|
|
|
|
|
|
|  | | | | |
| **Flujo básico de éxito** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra una pantalla para ingresar la ruta donde se creará el proyecto. | |
| 1. El usuario ingresa la ruta. | | |  | |
|
|
|  | | | 1. El Sistema muestra dos opciones, Cargar una foto o generar capturar una foto. | |
| 1. El usuario escoge la opción deseada. | | | 1. El Sistema permite cargar la foto o inicia la cámara y empieza a capturar en tiempo real hasta que el usuario especifique que ha acabado. | |
| 1. El usuario especifica que termino de dibujar o que ha seleccionado la foto. | | | 1. El sistema especifica que el proyecto se ha creado exitosamente y abre la ruta especificada y abre en un navegador el archivo index.html del proyecto. | |
| nombre\_proyecto/  ├── css/  │ └── main.css  ├── js/  │ └── main.js  ├── fonts/  ├── img/  └── index.html | | | | |
| **Variaciones (caminos de excepción):** | 4.Si no se puede crear la estructura del proyecto se procede con el **flujo alterno B**  5.Si no se pueden reconocer claramente los dibujos se procede con el **flujo alterno C** | | | |
| **Flujo alterno B** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo crear la estructura de carpetas. | |
|  | | | 1. El sistema muestra al usuario un mensaje pidiendo que el programa se ejecute como administrador. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Flujo alterno C** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo reconocer claramente los dibujos ingresados. | |
|  | | | 1. El sistema genera una imagen con un porcentaje de aproximación a objetos reconocibles del dibujo ingresados, si los hay. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Extensiones** |  | | | |

**Casos de Uso**



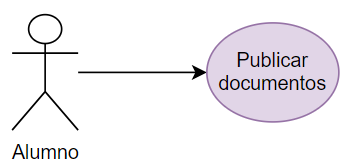
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Juan Pablo Mosquera Cossio | | | |
| **ID:** | CU-01 | **Nombre:** | Generar Estructura web | |
| **Fecha:** | 21-09-2019 | | **Versión:** | 1.0 |
| **Descripción:** | Permite al usuario generar la estructura de una página web (HTML y JavaScript) a partir de una imagen ingresada.  En base a una imagen ingresada, genera una estructura de carpetas y archivos correspondientes a la estructura de un proyecto web. | | | |
|
|
|
| **Actores:** | Usuario final de la aplicación. | | | |
|
| **Entradas:** | Imagen capturada por una cámara o cargada por el usuario. | | | |
|
|
| **Salidas:** | Una estructura de carpetas y archivos equivalentes a la estructura web de la imagen ingresada por el usuario. | | | |
| **Pre-Condiciones:** | * El programa debe contar con privilegios para crear carpetas y archivos además de poder iniciar la cámara para ciertas opciones (Ser ejecutado como administrador). | | | |
|
|
|
|
|
|
|  | | | | |
| **Flujo básico de éxito** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra una pantalla para ingresar la ruta donde se creará el proyecto. | |
| 1. El usuario ingresa la ruta. | | |  | |
|
|
|  | | | 1. El Sistema muestra dos opciones, Cargar una foto o generar capturar una foto. | |
| 1. El usuario escoge la opción deseada. | | | 1. El Sistema permite cargar la foto o inicia la cámara y empieza a capturar en tiempo real hasta que el usuario especifique que ha acabado. | |
| 1. El usuario especifica que termino de dibujar o que ha seleccionado la foto. | | | 1. El sistema especifica que el proyecto se ha creado exitosamente y abre la ruta especificada y abre en un navegador el archivo index.html del proyecto. | |
| nombre\_proyecto/  ├── css/  │ └── main.css  ├── js/  │ └── main.js  ├── fonts/  ├── img/  └── index.html | | | | |
| **Variaciones (caminos de excepción):** | 4.Si no se puede crear la estructura del proyecto se procede con el **flujo alterno B**  5.Si no se pueden reconocer claramente los dibujos se procede con el **flujo alterno C** | | | |
| **Flujo alterno B** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo crear la estructura de carpetas. | |
|  | | | 1. El sistema muestra al usuario un mensaje pidiendo que el programa se ejecute como administrador. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Flujo alterno C** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo reconocer claramente los dibujos ingresados. | |
|  | | | 1. El sistema genera una imagen con un porcentaje de aproximación a objetos reconocibles del dibujo ingresados, si los hay. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Extensiones** |  | | | |

**Casos de Uso**



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Juan Pablo Mosquera Cossio | | | |
| **ID:** | CU-01 | **Nombre:** | Generar Estructura web | |
| **Fecha:** | 21-09-2019 | | **Versión:** | 1.0 |
| **Descripción:** | Permite al usuario generar la estructura de una página web (HTML y JavaScript) a partir de una imagen ingresada.  En base a una imagen ingresada, genera una estructura de carpetas y archivos correspondientes a la estructura de un proyecto web. | | | |
|
|
|
| **Actores:** | Usuario final de la aplicación. | | | |
|
| **Entradas:** | Imagen capturada por una cámara o cargada por el usuario. | | | |
|
|
| **Salidas:** | Una estructura de carpetas y archivos equivalentes a la estructura web de la imagen ingresada por el usuario. | | | |
| **Pre-Condiciones:** | * El programa debe contar con privilegios para crear carpetas y archivos además de poder iniciar la cámara para ciertas opciones (Ser ejecutado como administrador). | | | |
|
|
|
|
|
|
|  | | | | |
| **Flujo básico de éxito** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra una pantalla para ingresar la ruta donde se creará el proyecto. | |
| 1. El usuario ingresa la ruta. | | |  | |
|
|
|  | | | 1. El Sistema muestra dos opciones, Cargar una foto o generar capturar una foto. | |
| 1. El usuario escoge la opción deseada. | | | 1. El Sistema permite cargar la foto o inicia la cámara y empieza a capturar en tiempo real hasta que el usuario especifique que ha acabado. | |
| 1. El usuario especifica que termino de dibujar o que ha seleccionado la foto. | | | 1. El sistema especifica que el proyecto se ha creado exitosamente y abre la ruta especificada y abre en un navegador el archivo index.html del proyecto. | |
| nombre\_proyecto/  ├── css/  │ └── main.css  ├── js/  │ └── main.js  ├── fonts/  ├── img/  └── index.html | | | | |
| **Variaciones (caminos de excepción):** | 4.Si no se puede crear la estructura del proyecto se procede con el **flujo alterno B**  5.Si no se pueden reconocer claramente los dibujos se procede con el **flujo alterno C** | | | |
| **Flujo alterno B** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo crear la estructura de carpetas. | |
|  | | | 1. El sistema muestra al usuario un mensaje pidiendo que el programa se ejecute como administrador. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Flujo alterno C** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo reconocer claramente los dibujos ingresados. | |
|  | | | 1. El sistema genera una imagen con un porcentaje de aproximación a objetos reconocibles del dibujo ingresados, si los hay. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Extensiones** |  | | | |

**Casos de Uso**



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Juan Pablo Mosquera Cossio | | | |
| **ID:** | CU-01 | **Nombre:** | Generar Estructura web | |
| **Fecha:** | 21-09-2019 | | **Versión:** | 1.0 |
| **Descripción:** | Permite al usuario generar la estructura de una página web (HTML y JavaScript) a partir de una imagen ingresada.  En base a una imagen ingresada, genera una estructura de carpetas y archivos correspondientes a la estructura de un proyecto web. | | | |
|
|
|
| **Actores:** | Usuario final de la aplicación. | | | |
|
| **Entradas:** | Imagen capturada por una cámara o cargada por el usuario. | | | |
|
|
| **Salidas:** | Una estructura de carpetas y archivos equivalentes a la estructura web de la imagen ingresada por el usuario. | | | |
| **Pre-Condiciones:** | * El programa debe contar con privilegios para crear carpetas y archivos además de poder iniciar la cámara para ciertas opciones (Ser ejecutado como administrador). | | | |
|
|
|
|
|
|
|  | | | | |
| **Flujo básico de éxito** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra una pantalla para ingresar la ruta donde se creará el proyecto. | |
| 1. El usuario ingresa la ruta. | | |  | |
|
|
|  | | | 1. El Sistema muestra dos opciones, Cargar una foto o generar capturar una foto. | |
| 1. El usuario escoge la opción deseada. | | | 1. El Sistema permite cargar la foto o inicia la cámara y empieza a capturar en tiempo real hasta que el usuario especifique que ha acabado. | |
| 1. El usuario especifica que termino de dibujar o que ha seleccionado la foto. | | | 1. El sistema especifica que el proyecto se ha creado exitosamente y abre la ruta especificada y abre en un navegador el archivo index.html del proyecto. | |
| nombre\_proyecto/  ├── css/  │ └── main.css  ├── js/  │ └── main.js  ├── fonts/  ├── img/  └── index.html | | | | |
| **Variaciones (caminos de excepción):** | 4.Si no se puede crear la estructura del proyecto se procede con el **flujo alterno B**  5.Si no se pueden reconocer claramente los dibujos se procede con el **flujo alterno C** | | | |
| **Flujo alterno B** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo crear la estructura de carpetas. | |
|  | | | 1. El sistema muestra al usuario un mensaje pidiendo que el programa se ejecute como administrador. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Flujo alterno C** | | | | |
| **Actor** | | | **Sistema** | |
|  | | | 1. El sistema muestra un mensaje de error indicando que no se pudo reconocer claramente los dibujos ingresados. | |
|  | | | 1. El sistema genera una imagen con un porcentaje de aproximación a objetos reconocibles del dibujo ingresados, si los hay. | |
|  | | | 1. El programa finaliza. | |
| **Extensiones** |  | | | |