



Caso de uso	CAMBIAR CONTRASEÑA
Nombre del autor Identificador	Santiago Mourenza J4
Objetivo en contexto	El objetivo es que el <b>usuario</b> desea cambiar la contraseña.
Actor principal Actores secundarios	Usuario Base de datos y sistema.
Que datos usa	Contraseña antigua y contraseña nueva.
Precondiciones	El usuario selecciona “cambiar configuración” y posteriormente “cambiar contraseña”.
Postcondiciones	Éxito: Se modifica correctamente el cambio de contraseña.  Fallo: No se modifica el cambio de contraseña.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El <b>usuario</b> selecciona “cambiar configuración”.</li> <li>2. El <b>usuario</b> selecciona “cambiar contraseña”.</li> <li>3. El <b>usuario</b> escribe su nueva contraseña dos veces.</li> <li>4. El <b>sistema</b> accede a la <b>base de datos</b> y cambia la contraseña.</li> <li>5. El <b>sistema</b> notifica el correcto cambio de contraseña.</li> </ol>

**Flujo secundario**

3.2 Si las dos contraseñas no coinciden entre sí, no se podrá realizar el cambio.



<b>Caso de uso</b>	PEDIR FAVOR
<b>Nombre del autor Identificador</b>	Santiago Mourenza J13
<b>Objetivo en contexto</b>	Publicar un favor en la plataforma.
<b>Actor principal Actores secundarios</b>	Usuario Base de datos y usuario
<b>Que datos usa</b>	Los datos proporcionados por el <b>usuario</b> .
<b>Precondiciones</b>	El usuario necesita estar registrado y tener grollies suficientes para pedir el favor.
<b>Postcondiciones</b>	Éxito: El favor es publicado.  Fallo: El favor no ha podido ser publicado.
<b>Flujo principal</b>	1. El <b>Usuario</b> publica un favor poniendo toda la información. 2. El <b>Sistema</b> actualiza la feed con este nuevo favor.
<b>Flujo secundario</b>	2.1 El <b>Sistema</b> envía mensaje de error al <b>usuario</b> por no poderse publicar el favor.



<b>Caso de uso</b>	SOLICITAR PREMIOS
<b>Nombre del autor</b> <b>Identificador</b>	Santiago Mourenza J15
<b>Objetivo en contexto</b>	Cambiar Grollies por premios.
<b>Actor principal</b> <b>Actores secundarios</b>	Usuario Base de datos, sistema
<b>Que datos usa</b>	Los datos proporcionados por el <b>usuario</b> .
<b>Precondiciones</b>	El usuario necesita estar registrado y tener un favor publicado.
<b>Postcondiciones</b>	<p>Éxito: El premio tiene el coste en Grollies necesario al número de estos del usuario.</p> <p>Fallo: El usuario no tiene suficientes Grollies para comprar el premio.</p>
<b>Flujo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El <b>Usuario</b> Selecciona un premio del catálogo.</li> <li>2. El <b>Usuario</b> indica su dirección.</li> <li>2. El <b>Sistema</b> Acepta la transacción y envía el premio reduciendo los Grollies correspondientes de la cuenta del <b>usuario</b>.</li> </ol>
<b>Flujo secundario</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 El <b>Sistema</b> Niega la transacción por falta de fondos o stock.</li> </ol>



<b>Caso de uso</b>	COMPRAR GROLLIES
<b>Nombre del autor Identificador</b>	Jaime Martínez J17
<b>Objetivo en contexto</b>	El <b>usuario</b> quiere comprar Grollies en la aplicación
<b>Actor principal</b> <b>Actores secundarios</b>	Usuario Base de datos, sistema
<b>Que datos usa</b>	Los datos del catálogo de Grollies, del usuario y de su entidad bancaria.
<b>Precondiciones</b>	El usuario quiere comprar Grollies en la aplicación.
<b>Postcondiciones</b>	Éxito: El usuario compra Grollies
<b>Flujo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El <b>Usuario</b> selecciona comprar Grollies</li> <li>2. El <b>Usuario</b> selecciona un método de pago</li> <li>3. Rellena los datos de pago según el método elegido</li> <li>4. El <b>usuario</b> compra Grollies</li> </ol>
<b>Flujo secundario</b>	2.1 El <b>usuario</b> decide no comprar Grollies y volver atrás



<b>Caso de uso</b>	BUSCAR UN FAVOR CON FILTRO
<b>Nombre del autor</b> <b>Identificador</b>	Pedro Palacios J20
<b>Objetivo en contexto</b>	Buscar entre la lista de favores publicados
<b>Actor principal</b> <b>Actores secundarios</b>	Usuario Base de datos, usuario
<b>Que datos usa</b>	La información almacenada de todos los favores que están disponibles en ese instante.
<b>Precondiciones</b>	El usuario se encuentra en la pantalla de inicio de la aplicación
<b>Postcondiciones</b>	<p>Éxito: Se muestran todos los favores posibles</p> <p>Fallo: Mensaje de error. Se posibilita realizar una nueva búsqueda</p>
<b>Flujo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El <b>usuario</b> selecciona la opción buscar un favor.</li> <li>2. El <b>sistema</b> muestra la pantalla de búsqueda con filtro.</li> <li>3. El <b>usuario</b> introduce una recompensa mínima en grollies (opcional).</li> <li>4. El <b>usuario</b> decide buscar por localización y selecciona una distancia máxima (opcional).</li> <li>5. El <b>usuario</b> introduce una fecha límite máxima (opcional).</li> <li>6. El <b>usuario</b> lanza la búsqueda.</li> <li>7. El <b>sistema</b> selecciona los favores de <b>base de datos</b> que verifican los filtros introducidos.</li> </ol>



	<p>8. La <b>base de datos</b> devuelve el resultado de esta selección.</p> <p>9. El <b>sistema</b> muestra por pantalla los favores seleccionados.</p>
<b>Flujo secundario</b>	<p>6.1 Si no es posible la comunicación entre el <b>sistema</b> y la <b>base de datos</b> se le avisa al <b>usuario</b> de que el servicio no está disponible en ese momento.</p> <p>8.1 En el caso en que la búsqueda no obtenga resultados se notifica al <b>usuario</b> y se le da la opción de modificar filtros de búsqueda</p>



Caso de uso	ADJUDICARSE FAVOR
Nombre del autor Identificador	Alberto Almagro J21
Objetivo en contexto	El <b>usuario</b> selecciona un favor de los que aparecen en pantalla para acceder a más información sobre esta.
Actor principal Actores secundarios	Usuario Base de datos, usuario
Que datos usa	Información mostrada por pantalla por buscar favores. La información almacenada de todas las favores en la base de datos
Precondiciones	El usuario ha utilizado buscar favor con éxito
Postcondiciones	Éxito: Se accede al perfil con la información del favor seleccionado  Fallo: Mensaje de error al cargar el favor seleccionado
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El <b>usuario</b> selecciona un favor mostrado en pantalla.</li> <li>2. El <b>sistema</b> pide a la <b>base de datos</b> la información del favor.</li> <li>3. El <b>base de datos</b> devuelve la información del favor solicitado</li> <li>4. El <b>sistema</b> muestra en pantalla la información del favor seleccionada</li> </ol>
Flujo secundario	2.1 Si no es posible la comunicación entre el <b>sistema</b> y la <b>base de datos</b> se avisa al <b>usuario</b> de que el servicio no está disponible en ese momento.





Caso de uso	CHATEAR CON USUARIO
Nombre del autor Identificador	Juan Carlos Llamas J22
Objetivo en contexto	El <b>usuario</b> selecciona el chat para hablar sobre el favor en cuestión
Actor principal	Usuario
Actores secundarios	Base de datos, usuario y sistema
Que datos usa	Los datos respectivos al favor seleccionado
Precondiciones	El usuario selecciona un favor en la lista de favores y después selecciona chatear.
Postcondiciones	<p>Éxito: Se abre el chat correctamente, permitiendo a ambos usuarios hablar.</p> <p>Fallo: Mensaje de error: no se ha podido abrir chat</p>
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El <b>usuario</b> selecciona un favor entre la lista de favores</li> <li>2. El <b>usuario</b> selecciona el chat</li> <li>3. El <b>sistema</b> accede a la <b>base de datos</b> y almacena un nuevo chat.</li> <li>4. El <b>sistema</b> lleva a <b>usuario</b> es a una nueva pantalla en la que chatear.</li> </ol>
Flujo secundario	<p>2.1 Si no se puede almacenar un nuevo chat en la <b>base de datos</b> se notificará al <b>usuario</b>, diciéndole que pruebe en otro momento.</p> <p>2.1.1 Si no es posible la comunicación entre el <b>sistema</b> y la <b>base de datos</b> se notificará y se volverá a la pantalla de búsqueda de favores</p>



Caso de uso	MARCAR FAVOR COMO REALIZADO
Nombre del autor Identificador	Santiago Mourenza Rivero J23
Objetivo en contexto	El <b>usuario</b> marca el favor como realizado al finalizarlo.
Actor principal Actores secundarios	Usuario Base de datos, usuario y sistema
Que datos usa	Los datos respectivos al favor seleccionado
Precondiciones	El usuario selecciona un favor en la lista de favores a realizar.
Postcondiciones	<p>Éxito: El favor se ha realizado correctamente y se cobra la recompensa.</p> <p>Fallo: Mensaje de error: no se puede completar favor.</p>
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El <b>usuario</b> selecciona un favor entre la lista de favores</li> <li>2. El <b>usuario</b> marca que el favor ha sido realizado.</li> <li>3. El <b>sistema</b> accede a la <b>base de datos</b> y almacena y otorga los grollies pertinentes.</li> <li>4. El <b>sistema</b> borra el favor de la lista del <b>usuario</b>.</li> </ol>
Flujo secundario	<p>2.1 Si no se puede en la <b>base de datos</b> se notificará al <b>usuario</b>, diciéndole que pruebe en otro momento.</p> <p>2.1.1 Si no es posible la comunicación entre el <b>sistema</b> y la <b>base de datos</b> se notificará y se volverá a la pantalla de búsqueda de favores</p>



<b>Caso de uso</b>	INICIAR SESIÓN
<b>Nombre del autor Identificador</b>	Santiago Mourenza Rivero J24
<b>Objetivo en contexto</b>	El <b>usuario</b> introduce usuario y contraseña para entrar.
<b>Actor principal</b>	Usuario
<b>Actores secundarios</b>	Base de datos, usuario y sistema
<b>Que datos usa</b>	Los datos respectivos del usuario.
<b>Precondiciones</b>	La aplicación se inicia con éxito.
<b>Postcondiciones</b>	Éxito: Se entra en el menú principal.  Fallo: Mensaje de error: no se puede iniciar sesión. -fallo de conexión. -usuario no existente -contraseña errónea
<b>Flujo principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El <b>usuario</b> introduce usuario y contraseña.</li> <li>2. El <b>usuario</b> selecciona iniciar sesión.</li> <li>3. El <b>sistema</b> accede a la <b>base de datos</b> para comprobar la información,</li> <li>4. Se abre el menú principal.</li> </ol>
<b>Flujo secundario</b>	3.1 Si hay algún error de conexión, no se encuentra el usuario o la contraseña es incorrecta se devuelve un error.



Caso de uso	BORRAR FAVOR
Nombre del autor Identificador	Santiago Mourenza Rivero J25
Objetivo en contexto	El <b>usuario</b> selecciona un favor para borrarlo.
Actor principal Actores secundarios	Usuario Base de datos, usuario y sistema
Que datos usa	Los datos respectivos al favor seleccionado
Precondiciones	El usuario selecciona un favor en la lista de favores y después selecciona borrar.
Postcondiciones	Éxito: Se vuelve a la pantalla Favores.  Fallo: Mensaje de error: no se ha podido modificar favor.
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El <b>usuario</b> selecciona un favor entre la lista de favores</li> <li>2. El <b>usuario</b> selecciona borrar favor.</li> <li>3. El <b>sistema</b> accede a la <b>base de datos</b> y edita el nuevo favor.</li> <li>4. El <b>sistema</b> lleva al <b>usuario</b> a una pantalla Favores después de que se haya borrado el favor.</li> </ol>
Flujo secundario	2.1 Si no se puede borrar el favor en la <b>base de datos</b> se notificará al <b>usuario</b> , diciéndole que pruebe en otro momento.