|  |  |
| --- | --- |
| Caso de uso | CAMBIAR CONTRASEÑA |
| Nombre del autor  Identificador | Santiago Mourenza  J4 |
| Objetivo en contexto | El objetivo es que el usuario 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 | 1. El usuario selecciona “cambiar configuración”.  2. El usuario selecciona “cambiar contraseña”.  3. El usuario escribe su nueva contraseña dos veces.  4. El sistema accede a la base de datos y cambia la contraseña.  5. El sistema notifica el correcto cambio de contraseña. |
| Flujo secundario | 3.2 Si las dos contraseñas no coinciden entre sí, no se podrá realizar el cambio. |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de uso | SOLICITAR PREMIOS |
| Nombre del autor  Identificador | Santiago Mourenza  J15 |
| Objetivo en contexto | Cambiar Grollies por premios. |
| Actor principal  Actores secundarios | Usuario  Base de datos, sistema |
| Que datos usa | Los datos proporcionados por el usuario. |
| Precondiciones | El usuario necesita estar registrado y tener un favor publicado. |
| Postcondiciones | Éxito: El premio tiene el coste en Grollies necesario al número de estos del usuario.  Fallo: El usuario no tiene suficientes Grollies para comprar el premio. |
| Flujo principal | 1. El Usuario Selecciona un premio del catálogo.  2. El Usuario indica su dirección.  2. El Sistema Acepta la transacción y envía el premio reduciendo los Grollies correspondientes de la cuenta del usuario. |
| Flujo secundario | 2.1 El Sistema Niega la transacción por falta de fondos o stock. |

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de uso | COMPRAR GROLLIES |
| Nombre del autor  Identificador | Jaime Martínez  J17 |
| Objetivo en contexto | El usuario quiere comprar Grollies en la aplicación |
| Actor principal  Actores secundarios | Usuario  Base de datos, sistema |
| Que datos usa | Los datos del catálogo de Grollies, del usuario y de su entidad bancaria. |
| Precondiciones | El usuario quiere comprar Grollies en la aplicación. |
| Postcondiciones | Éxito: El usuario compra Grollies |
| Flujo principal | 1. El Usuario selecciona comprar Grollies  2. El Usuario selecciona un método de pago  3. Rellena los datos de pago según el método elegido  4. El usuario compra Grollies |
| Flujo secundario | 2.1 El usuario decide no comprar Grollies y volver atrás |

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de uso | BUSCAR UN FAVOR CON FILTRO |
| Nombre del autor  Identificador | Pedro Palacios  J20 |
| Objetivo en contexto | Buscar entre la lista de favores publicados |
| Actor principal  Actores secundarios | Usuario  Base de datos, usuario |
| Que datos usa | La información almacenada de todos los favores que están disponibles en ese instante. |
| Precondiciones | El usuario se encuentra en la pantalla de inicio de la aplicación |
| Postcondiciones | Éxito: Se muestran todos los favores posibles  Fallo: Mensaje de error. Se posibilita realizar una nueva búsqueda |
| Flujo principal | 1. El usuario selecciona la opción buscar un favor.  2. El sistema muestra la pantalla de búsqueda con filtro.  3. El usuario introduce una recompensa mínima en grollies (opcional).  4. El usuario decide buscar por localización y selecciona una distancia máxima (opcional).  5. El usuario introduce una fecha límite máxima (opcional).  6. El usuario lanza la búsqueda.  7. El sistema selecciona los favores de base de datos que verifican los filtros introducidos.  8. La base de datos devuelve el resultado de esta selección.  9. El sistema muestra por pantalla los favores seleccionados. |
| Flujo secundario | 6.1 Si no es posible la comunicación entre el sistema y la base de datos se le avisa al usuario de que el servicio no está disponible en ese momento.  8.1 En el caso en que la búsqueda no obtenga resultados se notifica al usuario y se le da la opción de modificar filtros de búsqueda |

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de uso | ADJUDICARSE FAVOR |
| Nombre del autor  Identificador | Alberto Almagro  J21 |
| Objetivo en contexto | El usuario 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 | 1. El usuario selecciona un favor mostrado en pantalla.  2. El sistema pide a la base de datos la información del favor.  3. El base de datos devuelve la información del favor solicitado  4. El sistema muestra en pantalla la información del favor seleccionada |
| Flujo secundario | 2.1 Si no es posible la comunicación entre el sistema y la base de datos se avisa al usuario 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 usuario selecciona el chat para hablar sobre el favor en cuestión |
| 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 chatear. |
| Postcondiciones | Éxito: Se abre el chat correctamente, permitiendo a ambos usuarios hablar.  Fallo: Mensaje de error: no se ha podido abrir chat |
| Flujo principal | 1. El usuario selecciona un favor entre la lista de favores  2. El usuario selecciona el chat  3. El sistema accede a la base de datos y almacena un nuevo chat.  4. El sistema lleva a usuario es a una nueva pantalla en la que chatear. |
| Flujo secundario | 2.1 Si no se puede almacenar un nuevo chat en la base de datos se notificará al usuario, diciéndole que pruebe en otro momento.  2.1.1 Si no es posible la comunicación entre el sistema y la base de datos se notificará y se volverá a la pantalla de búsqueda de favores |

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de uso | MARCAR FAVOR COMO REALIZADO |
| Nombre del autor  Identificador | Santiago Mourenza Rivero  J23 |
| Objetivo en contexto | El usuario 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 | Éxito: El favor se ha realizado correctamente y se cobra la recompensa.  Fallo: Mensaje de error: no se puede completar favor. |
| Flujo principal | 1. El usuario selecciona un favor entre la lista de favores  2. El usuario marca que el favor ha sido realizado.  3. El sistema accede a la base de datos y almacena y otorga los grollies pertinentes.  4. El sistema borra el favor de la lista del usuario. |
| Flujo secundario | 2.1 Si no se puede en la base de datos se notificará al usuario, diciéndole que pruebe en otro momento.  2.1.1 Si no es posible la comunicación entre el sistema y la base de datos se notificará y se volverá a la pantalla de búsqueda de favores |

|  |  |
| --- | --- |
| Caso de uso | INICIAR SESIÓN |
| Nombre del autor  Identificador | Santiago Mourenza Rivero  J24 |
| Objetivo en contexto | El usuario introduce usuario y contraseña para entrar. |
| Actor principal  Actores secundarios | Usuario  Base de datos, usuario y sistema |
| Que datos usa | Los datos respectivos del usuario. |
| Precondiciones | La aplicación se inicia con éxito. |
| Postcondiciones | Éxito: Se entra en el menú principal.  Fallo: Mensaje de error: no se puede iniciar sesión.  -fallo de conexión.  -usuario no existente  -contraseña errónea |
| Flujo principal | 1. El usuario introduce usuario y contraseña.  2. El usuario selecciona iniciar sesión.  3. El sistema accede a la base de datos para comprobar la información,  4. Se abre el menú principal. |
| Flujo secundario | 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 usuario 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 | 1. El usuario selecciona un favor entre la lista de favores  2. El usuario selecciona borrar favor.  3. El sistema accede a la base de datos y edita el nuevo favor.  4. El sistema lleva al usuario a una pantalla Favores después de que se haya borrado el favor. |
| Flujo secundario | 2.1 Si no se puede borrar el favor en la base de datos se notificará al usuario, diciéndole que pruebe en otro momento. |