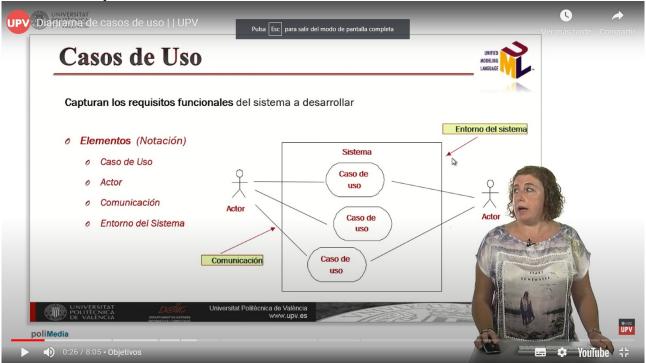
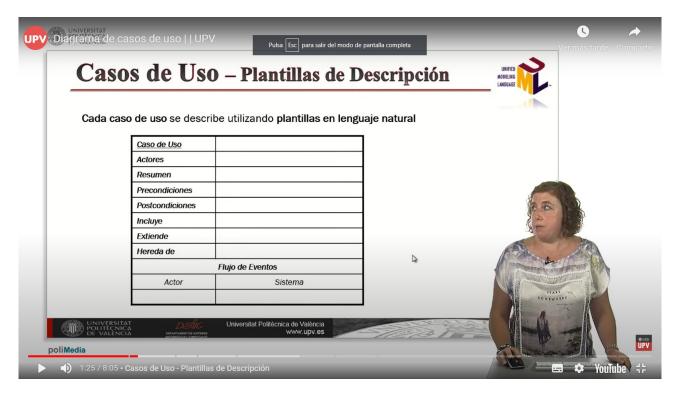
Primero que todo, en el vídeo nos explican que los casos de usos capturan los requisitos funcionales del sistema a desarrollar.

Los elementos que lo forman son:



Casos de uso, actores, comunicación entre actores y entorno del sistema.

También nos explica que podemos describirlo usando plantillas de descripción textual.

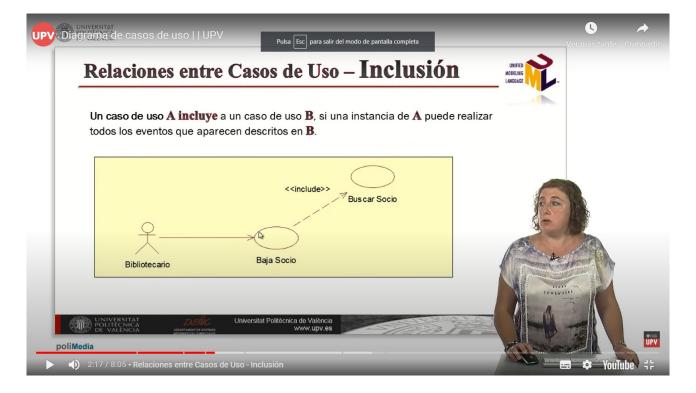


Dentro de estas plantillas se indica todo, los actores que interpretan el diagrama, un resumen y unas precondiciones, las relaciones entre los distintos casos de uso (inclusión, extensión...) y el flujo de eventos que es donde se relaciona a los actores con el sistema.

Tenemos diferentes relaciones entre los casos de uso y entre los actores:

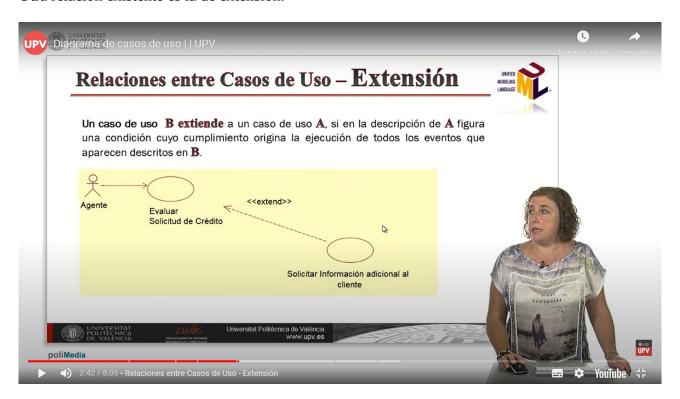


En la relación de inclusión, nos indica que siempre que se realize un caso, se realizará otro caso que va incluido en éste.



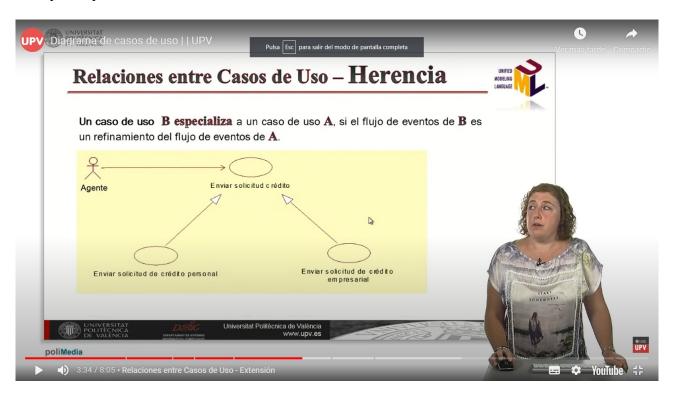
Se representa gráficamente con una línea discontinua.

Otra relación existente es la de extensión.



En esta relación, nos explican que hay un caso que no siempre se produce, sino que depende del caso al que extiende para ser realizado.

Nos queda que ver el caso de Herencia.



Son casos más específicos que refinan el caso base, para conseguir que el caso sea más específico según la situación.

Luego podemos relacionas a los actores entre sí y se hace mediante la herencia.



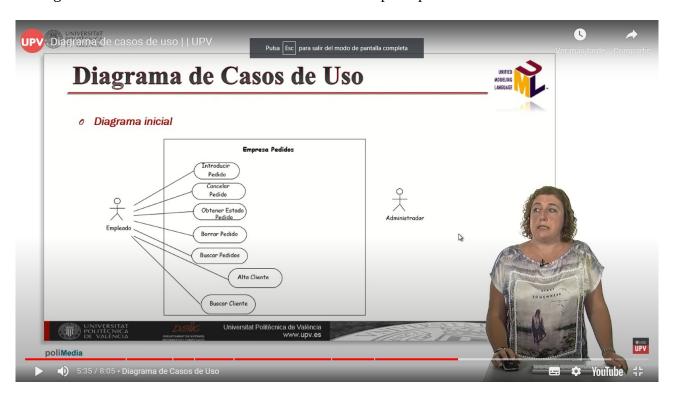
Identificamos al actor base o antecesor y a los actores más específicos que heredan de este primero, y se relacionan entre sí igual que los casos de uso.

Para construir el diagrama de clases de casos de uso se estructura en 3 niveles:



El diagrama de contexto nos ayuda a identificar el entorno o los límites del sistema, ahí se identifican los actores externos.

El diagrama inicial refina el modelo anterior e indica los principales casos de uso.



A continuación ya podríamos montar un diagrama más completo con todos sus casos y relaciones.



Y de esta manera es como se anota un diagrama de casos de uso.