

# Nuevas tecnologías - Proyecto

Rafael Barrera Oro

October 24, 2015

# Contents

<b>1</b>	<b>Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Historias de usuario</b>	<b>3</b>
2.1	Usuario crea una vaquita . . . . .	3
2.1.1	Escenario 1: vaquita con monto fijo a repartir entre una cantidad variable de participantes . . . . .	3
2.1.2	Escenario 2: vaquita con monto fijo requerido a cada participante . . . . .	3
2.1.3	Escenario 3: vaquita libre . . . . .	3
2.2	Usuario acepta participar de una vaquita . . . . .	3
2.2.1	Escenario . . . . .	3
2.3	Usuario rechaza participar de una vaquita . . . . .	4
2.3.1	Escenario . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Modelo de dominio</b>	<b>4</b>
3.1	Entidades . . . . .	4
3.1.1	User . . . . .	4
3.1.2	Event . . . . .	4
3.1.3	Group . . . . .	4
3.1.4	MoneyPool . . . . .	4
3.1.5	Commitment . . . . .	4
3.1.6	Payment . . . . .	4
3.2	Diagrama estático de clases . . . . .	4

## 1 Introducción

Sobran las ocasiones en las que es conveniente repartir entre varios un gasto, el trabajo en equipo en general produce mucho mejores resultados que el individual, y realizar una adquisicion con un objetivo comun no es la excepcion. Es muy comun tener que repartir el monto de una compra entre varias personas dispuestas a colaborar, sin embargo, una empresa que parece perfectamente manejable mediante unos cuantos mails o un grupo ad hoc en whatsapp presenta evidentes bemoles si consideramos complicaciones que son cotidianas. Pensemos en el mas comun de los ejemplos, alguien va a cumplir años y sus amigos planean hacerle un regalo, todavia no saben exactamente que pero estan seguros de que entre todos pueden elegir y comprar algo mucho mejor que el mejor regalo que podrian conseguir individualmente. No parece haber mucho que pensar, seguro alguien del grupo se comunicara con todos menos quien cumple años y por algun medio se podran de acuerdo para conseguir el regalo a tiempo, se fijara un monto por persona o se repartira el monto del presente que considere optimo entre todos, se designara a alguien para que se ocupe de la compra y tal vez a alguien que se ocupe de la recaudacion). No parece haber demasiada complejidad, pero agreguemos la siguiente complicacion para nada capciosa, la semana siguiente alguien mas del grupo cumple años, lo que significa que todo se debe repetir. Sin embargo, como no todos pusieron su parte del primer regalo ya son dos los canales de comunicacion que deben convivir, uno donde todos menos la primer persona en cumplir años participen y otro analogo para la segunda pesona.

No es difícil ver que la cuestión puede salirse de control fácilmente al tratar de comunicarse con todos al mismo tiempo. La motivación de esta aplicación es brindar una herramienta para manejar varios proyectos que consistan en reunir dinero entre varias personas para cumplir un objetivo común de manera eficiente sin importar cuantos de los mismos se superpongan en el tiempo.

Es muy común tener que repartir

## 2 Historias de usuario

### 2.1 Usuario crea una vaquita

Como usuario quiero contactar a todos los usuarios que yo considero potencialmente interesados en colaborar con la vaquita para designar un comprador, un recaudador, realizar la compra (de ser necesaria alguna de estas tres acciones) y repartir el importe (dejando sentado el compromiso voluntario de cada uno de los participantes a hacerse cargo de los mismos) necesario para cumplir el objetivo.

#### 2.1.1 Escenario 1: vaquita con monto fijo a repartir entre una cantidad variable de participantes

Dado un monto fijo  $X$  total y un conjunto de  $N$  usuarios a participar potencialmente, una vez que cada uno de los usuarios haya aceptado o rechazado participar de la vaquita se nos notificará a todos que cada uno debe aportar una suma equivalente a  $\frac{X}{N}$ .

#### 2.1.2 Escenario 2: vaquita con monto fijo requerido a cada participante

Dado un monto fijo  $X$  por persona y un conjunto de  $N$  usuarios a participar potencialmente elegidos por mí, cada usuario recibirá una invitación a participar de la vaquita mediante el aporte de  $X$ , yo espero recibir sus confirmaciones y rechazos.

#### 2.1.3 Escenario 3: vaquita libre

Dado un conjunto elegido por mí de  $N$  usuarios a participar potencialmente, cada usuario recibirá una invitación a participar de la vaquita mediante un aporte a discreción de cada usuario mientras que yo espero recibir sus confirmaciones y rechazos.

### 2.2 Usuario acepta participar de una vaquita

Como usuario quiero aceptar el compromiso de participar de una vaquita para poder colaborar en cumplir su objetivo.

#### 2.2.1 Escenario

Habiendo recibido una invitación, al responder la misma con mi aceptación del compromiso detallado en la misma, espero ser tenido en cuenta para cumplir el

objetivo de la vaquita y ser mantenido al tanto de cualquier novedad relacionada con la misma.

## **2.3 Usuario rechaza participar de una vaquita**

Como usuario quiero rechazar el compromiso de participar de una vaquita para no ser responsable del cumplimiento de su objetivo en ninguna medida.

### **2.3.1 Escenario**

Habiendo recibido una invitacion, al responder la misma con mi rechazo del compromiso detallado en la misma, espero no recibir mas noticias de la vaquita en cuestion.

# **3 Modelo de dominio**

## **3.1 Entidades**

### **3.1.1 User**

Se trata de la representacion de un usuario desde el punto de vista de la seguridad de la aplicacion.

### **3.1.2 Event**

Representacion de una ocurrencia importante con o sin recurrence en el calendario.

### **3.1.3 Group**

Conjunto arbitrario de usuarios.

### **3.1.4 MoneyPool**

Representacion de una colaboracion colectiva monetaria para cumplir un objetivo en comun (traduccion al ingles del termino latinoamericano "vaquita").

### **3.1.5 Commitment**

Representacion del compromiso aceptado por un participante a colaborar con el gasto correspondiente en una vaquita.

### **3.1.6 Payment**

Representacion de un pago realizado por un participante en el contexto de una vaquita con la cual se comprometio a colaborar.

### 3.2 Diagrama estático de clases

