Contenido

[Objetivos Generales 1](#_Toc502051633)

[Objetivo Especifico 2](#_Toc502051634)

[Alcances del Proyecto 2](#_Toc502051635)

[Panorama General de la Aplicación 3](#_Toc502051636)

[Funciones del sistema 3](#_Toc502051637)

[Atributos del Sistema 4](#_Toc502051638)

[Casos de uso 6](#_Toc502051639)

[Casos de Uso de Alto Nivel (Diagrama 1: Casos de Uso Alto Nivel 1) 7](#_Toc502051640)

[Casos de Uso Expandidos 9](#_Toc502051641)

[Modelo Conceptual 11](#_Toc502051642)

[Glosario 11](#_Toc502051643)

[Diagrama Entidad Relación 12](#_Toc502051644)

Warlock Soft

## Objetivos Generales

* Crear una aplicación en la cual se podrán crear usuarios, los cuales tendrán un perfil similar a Facebook. Estos usuarios creados en la aplicación podrán realizar publicaciones de proyectos y visualizar proyectos de otros usuarios, en los cuales podrán participar para realizar un mejor desarrollo y a su vez generar experiencia laboral.
* Se podrán visualizar usuarios con una misma afinidad, o grupo específico, cada usuario tendrá habilidades que estarán asociadas a un conjunto de conocimientos, las cuales se podrán visualizar, y calificar a dicho usuario.
* Cada proyecto tendrá un valor específico y las tares que lo incluirán tendrán un valor y un tiempo estimado el cual definirá el usuario para terminar dicha tarea.
* La aplicación debe ser capaz de generar reportes, como guardar los archivos de todos los usuarios, proyectos por si surge algún error en la aplicación, para poder generar backup.

## Objetivo Especifico

* Realizar una aplicación capaz de contener usuarios, proyectos y tareas. Los cuáles serán publicados en la aplicación por un administrador de un proyecto, el cual indicara el valor del proyecto, cuantos usuarios podrán trabajar en ese proyecto, a su vez el administrador del proyecto indicara las tareas que se deben realizar para poder finalizar dicho proyecto, y el administrador indicara que usuario trabajara en que tarea.
* Los usuarios inscritos en la aplicación podrán ver los proyectos publicados en la plataforma y aplicar para poder trabajar en ellos, el administrador del proyecto será quien decide si el usuario tiene la capacidad necesaria para poder trabajar en la tarea.
* En el perfil de los usuarios se podrán enviar mensajes directos a otros usuarios, como eliminar y añadir contactos por medio de una invitación.
* Crear una red social donde los usuarios puedan publicar proyectos, en los cuales participen otros usuarios para la creación del proyecto.
* Cada usuario tendrá habilidades, las cuales estarán realizaciones a un conjunto de conocimientos que se podrán verificar y calificar.
* El usuario administrador podrá verificar comentarios, estados, proyectos o tares denunciados por la comunidad, y puede eliminar el proyecto, como a los usuarios que son denunciados.
* Al terminar un proyecto el usuario titular, deberá calificar a los usuarios que trabajaron sobre ese proyecto, como realizar el pago respectivo por las tareas realizadas.

## Alcances del Proyecto

* Crear una aplicación capaz de crear usuarios, los cuales serán capaces de publicar proyectos que contendrán tareas.
* Todas las personas que tengan acceso a una computadora, a internet y a su vez tengas conocimiento en programación.
* El usuario podrá ser cualquier persona que tenga conocimiento en programación, y este inscrito en la plataforma.
* La aplicación podrá ser utilizada por cualquier persona con un navegador, ya que los navegadores pueden traducir la aplicación en cualquier idioma.

## Panorama General de la Aplicación

La aplicación que se realizara para la empresa Warlock Soft, será capaz de crear usuarios, los cuales crearan o publicaran proyectos de programación.

Los usuarios que publicara los proyectos indicaran cuales son las habilidades necesarias para poder participar en las tareas del proyecto, y será quien indique cuantos usuarios son necesarios. El usuario que publique el proyecto, indicara cual será pago del total del proyecto, y que valor tendrá cada tarea asignada.

Al finalizar el proyecto, el usuario encargado calificara a los usuarios que participaron para aumentar o disminuir el karma en las habilidades que ellos poseen, y realizar el pago respectivo a cada usuario participante.

Crear un usuario administrador el cual se encargara de verificar los usuarios, comentarios que son denunciados para poder verificar si incumplen las normas y si es necesario eliminar el proyecto, usuario, o suspender la cuenta.

### Funciones del sistema

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Nombre | Descripción | Evidencia | Interacción |
| F-1 | Creación de Usuarios | Los usuarios podrán crear su perfil ingresando los datos solicitados por la aplicación. | Evidente | ----- |
| F-2 | Publicar estados. | Los usuarios podrán publicar estados, y otros usuarios pueden comentar los mismos | Evidente | -------- |
| F-3 | Mensaje Directos | Los usuarios podrán enviar mensajes entre sí de forma privada | Evidente | ------ |
| F-4 | Solicitud de amistad | Se podrá enviar solicitud de amistad para otros usuarios. | Evidente | ----- |
| F-5 | Asociaciones | Se podrá visualizar comunidades o grupos más específicos, especializados o simplemente por afinidad. | Evidente. | --- |
| F-6 | Habilidades y Conocimientos | Los usuarios podrán suscribirse a categorías de habilidades, las cuales contienen los conocimientos. | Evidente | ----- |
| F-7 | Karma | Sera la función para que los usuarios puedan calificar los conocimientos de otros usuarios. | Evidente | F-6 |
| F-8 | Publicar Proyecto | Los usuarios podrán realizar publicaciones de los proyectos, con fechas establecidas de inicio y entrega, indicando los conocimientos necesarios. | Evidente | ------ |
| F-9 | Tareas | Las tareas serán la unidad más pequeña de un proyecto. | Evidente | F-8 |

## Atributos del Sistema

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Descripción | Limites o Restricciones |
| Disponibilidad | El sistema o aplicación podrán ser utilizados en cualquier momento | ------- |
| Accesibilidad | Podrá ser accesible de cualquier navegador de internet | -------- |
| Funcionalidad | Cumplir con las perspectivas del cliente, y para lo que fue creado. | ---- |
| Fiabilidad | Debe ser capaz de soportar fallos y debe soportar la recuperación de datos. |  |
| Usabilidad | Deber ser una aplicación fácil de utilizar y aprendizaje rápido, y a la vez atractiva para los usuarios. |  |
| Eficiencia | La aplicación debe ser capaz de responder rápidamente a las peticiones de los usuarios. | Dependerá de los componentes del equipo, como del sistema operativo. |
| Mantenibilidad | Invertir el mínimo esfuerzo para realizar mejoras como actualizaciones. |  |

## Casos de uso

****

Diagrama 1: Casos de Uso Alto Nivel 1

## Diagrama de Casos de Uso de Alto Nivel



Diagrama Caso de Uso 02



Diagrama Caso De Uso 03



Diagrama Caso de Uso 04 

Diagrama Caso de Uso 05



Diagrama Caso de Uso 06



Diagrama Caso de Uso 07

## Casos de Uso de Alto Nivel (Diagrama 1: Casos de Uso Alto Nivel 1)

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificador** | CDU-01 |
| **Caso de Uso** | Registrar datos de Usuario |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | El usuario podrá ingresar sus datos personales para poder registrarse en la aplicación, para posteriormente ingresar, publicar proyectos, o trabajar en tareas. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificador** | CDU-02 |
| **Caso de Uso** | Ingresar a la Aplicación |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Los usuarios registrados podrán ingresar a la aplicación, para poder realizar publicaciones de proyectos, verificar comentarios, mensajes, estados. Podrán enviar solicitudes de amistad, como aplicar a un proyecto para trabajar en el. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificador** | CDU-03 |
| **Caso de Uso** | Administrar Contacto |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | El usuario podrá enviar solicitudes de amistad para agregar usuarios a sus contactos. Posteriormente a sus contactos podrá enviar mensajes directos, compartir estados. |
| **Tipo** | Secundario, Esencial |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificador** | CDU-04 |
| **Caso de Uso** | Administrar Asociaciones |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Solamente los usuarios que poseen una puntuación de 20 o arriba en su karma, podrán crear asociaciones, incluyendo a usuarios con mismas habilidades para poder compartir, discutir de temas relacionados a sus conocimientos, tareas o proyectos. |
| **Tipo** | Opcional, Esencial |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificador** | CDU-05 |
| **Caso de Uso** | Administrar Proyecto |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Los usuarios registrados, podrán publicar proyectos los cuales tendrán tareas que se realizaran para poder culminar un proyecto. Al finalizar un proyecto el administrador del proyecto debe realizar el pago respectivo a los usuarios que trabajaron en dichas tareas. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificador** | CDU-06 |
| **Caso de Uso** | Administrar Usuarios |
| **Actores** | Administrador de la Plataforma |
| **Descripción** | El administrador de la plataforma recibirá notificaciones de los proyectos, estados, mensajes y comentarios denunciados por los usuarios, si estos sobrepasan la cláusula, se podrá eliminar el usuario o suspender momentáneamente. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificador** | CDU-07 |
| **Caso de Uso** | Administrar Información |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | El encargado de la plataforma podrá respaldar toda la información de la aplicación utilizando un formato específico, separando los archivos por tres grupos, adicional a esto también podrá cargar información a la aplicación con el mismo formato. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |

## Casos de Uso Expandidos

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-01 |
| Caso de Uso | Registrar datos de Usuario |
| Actores | Usuario |
| Descripción | El usuario podrá ingresar sus datos personales para poder registrarse en la aplicación, para posteriormente ingresar, publicar proyectos, o trabajar en tareas. |
| Tipo | Primario, Esencial |
| Referencia Cruzada | -------- |

|  |  |
| --- | --- |
| Curso Normal de Eventos | Curso Alterno de Eventos |
| 1. Ingresar a la opción de crear cuenta de usuario. |  |
| 2. Ingresar datos solicitados por la aplicación. | 2.1 Si faltan datos el sistema indicara el mensaje “Faltan Datos”. |
| 3. Presionar el botón aceptar. | 3.1 Si no se presiona el botón no se creara el usuario. |
| 4. El sistema añade el nuevo usuario | 4.1 Si no se añade el usuario, el sistema indicara el mensaje “Nickname ya utilizado” o “Problemas con el sistema” |
| 5. Mensaje de “Usuario Creado Correctamente” |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-02 |
| **Caso de Uso** | Ingresar a la Aplicación |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Los usuarios registrados podrán ingresar a la aplicación, para poder realizar publicaciones de proyectos, verificar comentarios, mensajes, estados. Podrán enviar solicitudes de amistad, como aplicar a un proyecto para trabajar en el. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. Seleccionar la opción de Login |  |
| 2. Llenar los campos solicitados para poder ingresar. | 2.1 Si faltan datos, el sistema marcara los campos vacíos. |
| 3. El usuario presiona el botón de ingresar | 3.1 Si el usuario no presiona el botón no podrá ingresar. |
| 4. El sistema verificara si los datos son correctos y existes. | 4.1 Si los datos son incorrectos regresar al paso 2 y verificar los datos. 4.2 Si los datos no existen el sistema indicara mensaje “Usuario no existe”, regresar al CDU-01 |
| 5. Si los datos son correctos el usuario ingresara. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-02.1 |
| **Caso de Uso** | Publicar Estado o comentario |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Los usuarios registrados podrán ingresar a la aplicación, para poder realizar publicaciones de proyectos, verificar comentarios, mensajes, estados. Podrán enviar solicitudes de amistad, como aplicar a un proyecto para trabajar en el. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** | - |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El usuario ingresara a la opción de Perfil. |  |
| 2. Podrá seleccionar el espacio disponible para publicar un estado. | 2.1 Si el usuario no es un contacto no podrá verificar el estado. |
| 3.El usuario debe dar presionar el botón publicar. | 3.1 Si el usuario no presiona el botón, no se publicara el estado. |
| 4. El estado estará publicado, y los contactos lo podrán verificar |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-02.2 |
| **Caso de Uso** | Denunciar Estado o Comentario |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Los usuarios registrados podrán ingresar a la aplicación, para poder realizar publicaciones de proyectos, verificar comentarios, mensajes, estados. Podrán enviar solicitudes de amistad, como aplicar a un proyecto para trabajar en el. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El Usuario podrá visualizar estados y comentarios de los contactos |  |
| 2. Si el usuario le parece un comentario o estado fuera del contexto, puede presionar el botón denunciar. | 2.1 Si el usuario no presiona el botón, el comentario o usuario no será denunciado. |
| 3. El sistema enviara un reporte al administrador. |  |
| 4. El comentario o estado estará en situación denunciada. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-02.3.1 |
| **Caso de Uso** | Eliminar conocimiento |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Los usuarios registrados podrán ingresar a la aplicación, para poder realizar publicaciones de proyectos, verificar comentarios, mensajes, estados. Podrán enviar solicitudes de amistad, como aplicar a un proyecto para trabajar en el. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. Los usuario debe seleccionar la opción de administrar conocimientos |  |
| 2. El sistema le mostrara los conocimientos que tiene actualmente. |  |
| 3. El usuario podrá seleccionar que usuarios desea eliminar. | 3.1 Si no seleccionada el conocimiento, el sistema mostrar el mensaje “No hay selección”, regresar al paso 3. |
| 4. El usuario debe presionar el botón eliminar. | 4.1 Si el usuario no presiona el botón, el sistema no se eliminara el conocimiento. |
| 5.El sistema eliminara el conocimiento seleccionado. |  |
| 6. El sistema se actualizara. |  |
| 7. El usuario podrá ver los conocimientos restantes. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-02.3.2 |
| **Caso de Uso** | Agregar conocimiento |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Los usuarios registrados podrán ingresar a la aplicación, para poder realizar publicaciones de proyectos, verificar comentarios, mensajes, estados. Podrán enviar solicitudes de amistad, como aplicar a un proyecto para trabajar en el. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. Los usuario debe seleccionar la opción de administrar conocimientos |  |
| 2. El sistema le mostrara los conocimientos que tiene actualmente. |  |
| 3. El usuario podrá seleccionar el conocimiento que desea adicionar. | 3.1 Si no seleccionada el conocimiento, el sistema mostrar el mensaje “No hay selección”, regresar al paso 3. |
| 4. El usuario podrá visualizar las habilidades incluidas en el conocimiento. | 4.1 Si el usuario selecciona una habilidad que ya posee el sistema indicara un mensaje “Habilidad ya incluida”, regresar al paso 3. |
| 5. El usuario debe presionar el botón agregar conocimiento. | 5.1 Si el Usuario no presiona el botón agregar conocimiento, el conocimiento no se adicionara. |
| 6. El sistema se actualizara. |  |
| 7. El usuario podrá ver los conocimientos que posee. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-03.1 |
| **Caso de Uso** | Agregar Contacto |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | El usuario podrá enviar solicitudes de amistad para agregar usuarios a sus contactos. Posteriormente a sus contactos podrá enviar mensajes directos, compartir estados. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El usuario debe ingresar a la opción Administrar Contactos. |  |
| 2. Luego debe seleccionar la opción Agregar Contacto. |  |
| 3. El sistema le mostrar un espacio en blanco para ingresar el nickname del usuario que desea encontrar. |  |
| 4. Deber presionar el botón de búsqueda. | 4.1 Si el nickname no existe, el sistema indicara un mensaje “Usuario no existe”, regresar paso 3. |
| 5. El sistema mostrar el Usuario. |  |
| 6. El usuario podrá enviar una solicitud de amistad. |  |
| 7. Si el usuario acepta la solicitud, el contacto se añade automáticamente, |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-03.2 |
| **Caso de Uso** | Eliminar Contacto |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | El usuario podrá enviar solicitudes de amistad para agregar usuarios a sus contactos. Posteriormente a sus contactos podrá enviar mensajes directos, compartir estados. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El usuario debe ingresar a la opción Administrar Contactos. |  |
| 2. Luego debe seleccionar la opción Eliminar Contacto. |  |
| 3. El sistema le mostrar un espacio en blanco para ingresar el nickname del usuario que desea encontrar. | 3.1 Si el nickname no existe, el sistema indicara un mensaje “Usuario no existe”, regresar paso 3. |
| 4. Luego deber presionar el botón Eliminar. |  |
| 5. El sistema mostrar un mensaje “Se eliminó el contacto correctamente” |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-03.3.1 |
| **Caso de Uso** | Enviar Mensaje |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | El usuario podrá enviar solicitudes de amistad para agregar usuarios a sus contactos. Posteriormente a sus contactos podrá enviar mensajes directos, compartir estados. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** | CDU-03.3 |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El usuario debe ingresar en la opción de Mensaje Directo. |  |
| 2. El sistema le mostrar los mensajes que ha recibido o a enviado a sus contactos. |  |
| 3. El usuario debe seleccionar el contacto al cual desea enviar el mensaje. | 3.1 Si no se selecciona el contacto, se debe regresar al paso 2. |
| 4. Al encontrar al contacto, puede presionar el botón mensaje directo. |  |
| 5. El usuario podrá enviar un mensaje privado al contacto. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-03.3.2 |
| **Caso de Uso** | Responder Mensaje |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | El usuario podrá enviar solicitudes de amistad para agregar usuarios a sus contactos. Posteriormente a sus contactos podrá enviar mensajes directos, compartir estados. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** | CDU-03.3 |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El usuario debe ingresar en la opción de Mensaje Directo. |  |
| 2. El sistema le mostrar los mensajes que ha recibido o a enviado a sus contactos. |  |
| 3. El usuario debe seleccionar al contacto que desea responder el mensaje. | 3.1 Si no se selecciona el contacto, se debe regresar al paso 2. |
| 4. Al seleccionar al contacto, el usuario podrá verificar la respuesta del contacto. |  |
| 5. El sistema mostrar los mensajes que a tenido con el contacto, como el espacio para realizar la respuesta. |  |
| 6. Al escribir la respuesta, el usuario debe debe presionar el botón responder. | 6.1 Si el usuario envía un mensaje vacío, el sistema mostrar un mensaje “Mensaje vacío ingresar respuesta” |
| 7. El mensaje será enviado al contacto, esperando la respuesta. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-04.1 |
| **Caso de Uso** | Crear Asociación |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Solamente los usuarios que poseen una puntuación de 20 o arriba en su karma, podrán crear asociaciones, incluyendo a usuarios con mismas habilidades para poder compartir, discutir de temas relacionados a sus conocimientos, tareas o proyectos. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El usuario debe ingresar en CDU-04.1 |  |
| 2. El sistema le mostrar la opción para crear la asociación. | 2.1 Si el usuario no posee 20 puntos en karma, el sistema indicara un mensaje “Usuario no puede crear asociación”. |
| 3. El usuario podrá ingresar el nombre de la asociación. |  |
| 4. Definirá los conocimientos para permanecer a ella. |  |
| 5. Debe presionar el botón crear asociación. | 5.1 Si no tiene nombre, el sistema indicara un mensaje “No se puede crear asociación sin nombre”, regresar al paso 3. |
| 6. El sistema mostrar la asociación. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-04.2 |
| **Caso de Uso** | Eliminar Asociación |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Solamente los usuarios que poseen una puntuación de 20 o arriba en su karma, podrán crear asociaciones, incluyendo a usuarios con mismas habilidades para poder compartir, discutir de temas relacionados a sus conocimientos, tareas o proyectos. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1.El usuario debe ingresar el CDU-04 |  |
| 2. El sistema le mostrar la opción de eliminar Asociación. |  |
| 3. El usuario debe seleccionar que asociación desea eliminar. |  |
| 4. El usuario debe presionar el botón eliminar asociación. | 4.1 si se presiona el botón, sin seleccionar, el sistema indicara un mensaje “No se seleccionó asociación”, regresar paso 3. |
| 5. El sistema eliminara a los usuarios contenidos en ella, como la asociación. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-04.3 |
| **Caso de Uso** | Agregar Miembro |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Solamente los usuarios que poseen una puntuación de 20 o arriba en su karma, podrán crear asociaciones, incluyendo a usuarios con mismas habilidades para poder compartir, discutir de temas relacionados a sus conocimientos, tareas o proyectos. |
| **Tipo** | Primario, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. Al finalizar el proceso del CDU-04.1 |  |
| 2. El sistema le solicitara agregar miembros a la asociación. |  |
| 3. El usuario debe enviar invitaciones para los contactos. | 3.1 Si el usuario aún no es contacto, regresar al CDU-03. |
| 4. Los contactos que acepten la solicitud. |  |
| 5. Podrán acceder a la asociación y solicitar ayuda, conversar sobre un conocimiento. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-04.4 |
| **Caso de Uso** | Eliminar Miembro |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Solamente los usuarios que poseen una puntuación de 20 o arriba en su karma, podrán crear asociaciones, incluyendo a usuarios con mismas habilidades para poder compartir, discutir de temas relacionados a sus conocimientos, tareas o proyectos. |
| **Tipo** | Opcional, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El usuario debe seleccionar una asociación creada. |  |
| 2. Debe buscar a los miembros de dicha asociación. |  |
| 3. El usuario puede seleccionar a uno o varios miembros de la asociación. |  |
| 4. El usuario debe presionar el botón de Eliminar miembro. | 4.1 Si se presiona el botón, sin seleccionar al miembro el sistema indicara un mensaje “Seleccionar miembro”, regresar al paso 3. |
| 5. Los miembros eliminaos no podrán acceder a la asociación. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-04.5 |
| **Caso de Uso** | Nombrar Co-Administrador |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Solamente los usuarios que poseen una puntuación de 20 o arriba en su karma, podrán crear asociaciones, incluyendo a usuarios con mismas habilidades para poder compartir, discutir de temas relacionados a sus conocimientos, tareas o proyectos. |
| **Tipo** | Opcional, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El usuario debe seleccionar una asociación creada. |  |
| 2. Debe buscar a los miembros de dicha asociación. |  |
| 3. El usuario debe seleccionar a un miembro. |  |
| 4. Luego debe presionar el botón de asignar Co-Administrador. | 4.1 Si se presiona el botón, sin seleccionar al miembro el sistema indicara un mensaje “Seleccionar miembro”, regresar al paso 3. |
| 5.El miembro seleccionado, puede realizarla opción del CDU-4.2,CDU-4.3. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Identificador | CDU-05.1 |
| **Caso de Uso** | Nombrar Co-Administrador |
| **Actores** | Usuario |
| **Descripción** | Los usuarios registrados, podrán publicar proyectos los cuales tendrán tareas que se realizaran para poder culminar un proyecto. Al finalizar un proyecto el administrador del proyecto debe realizar el pago respectivo a los usuarios que trabajaron en dichas tareas. |
| **Tipo** | Opcional, Esencial |
| **Referencia Cruzada** |  |
| **Curso Normal de Eventos** | **Curso Alterno de Eventos** |
| 1. El usuario peud |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Modelo Conceptual

## Glosario

|  |
| --- |
| * **Agotador**   Que cansa mucho. |
| * **Analista**   Persona que se dedica al análisis informático. |
| * **Asociación**   Creación de una relación entre objetos o ideas. |
| * **Aspiran**   Pretender o intentar conseguir algo que se desea. |
| * **Candidato**   Persona que aspira a alguna dignidad, honor o cargo, o que es propuesta para alguno de ellos. |
| * **Enfoque**   Manera de considerar un asunto o problema. |
| * **Especifico**   Que distingue una especie o una clase de elementos de otra. |
| * **Experiencia**   Acontecimiento que se vive y del que se aprende algo. |
| * **Habilidades**   Capacidad, inteligencia y disposición para realizar algo. |
| * **Independiente**   Que mantiene sus propias opiniones sin hacer caso de los demás. |
| * **Interacción**   Acción que se ejerce recíprocamente. |
| * **Karma**   Principio hinduista según el cual el comportamiento en una vida influye en las sucesivas. |
| * **Método**   Modo estructurado y ordenado de obtener un resultado, descubrir la verdad y sistematizar los conocimientos. |
| * **Planificación**   Plan general,científicamente organizado y frecuentemente de gran amplitud,para obtener un objetivo determinado. |
| * **Programación**   Codificación de las órdenes y datos que permiten la creación de un programa o aplicación. |

## Diagrama Entidad Relación