Wiki **Loves**

Editar

Leer

Caso de uso

Discusión

Ver historial Herramientas

文A 29 idiomas ∨



Artículo

Este aviso fue puesto el 9 de marzo de 2010.

Este artículo o sección necesita referencias que aparezcan en una publicación acreditada.

Un **caso de uso** es la descripción de una acción o actividad. Un diagrama de caso de uso es

proceso. Los personajes o entidades que participarán en un diagrama de caso de uso se denominan actores. En el contexto de ingeniería del software, un diagrama de caso de uso representa a un sistema o subsistema como un conjunto de interacciones que se desarrollarán entre casos de uso y entre estos y sus actores en respuesta a un evento que inicia un actor principal. Los diagramas de casos de uso sirven para especificar la comunicación y el comportamiento de un sistema mediante su interacción con los usuarios y/u otros sistemas. O lo que es igual, un diagrama que muestra la relación entre los actores y los casos de uso en

una descripción de las actividades que deberá realizar alguien o algo para llevar a cabo algún

Asociación de Comunicación Extensión Caso de Uso Inclusión Generalización Límite de un sistema Notación de caso de uso

un sistema. Una relación es una conexión entre los elementos del modelo, por ejemplo la especialización y la generalización son relaciones. Los diagramas de casos de uso se utilizan para ilustrar los requisitos del sistema al mostrar cómo reacciona a eventos que se producen en su ámbito o en él mismo. Su uso es común para la captura de requisitos funcionales, especialmente con el paradigma de la programación orientada a objetos, donde

se originaron, si bien puede utilizarse con resultados igualmente satisfactorios con otros paradigmas de programación.

Un poco de historia en la programación [editar]

En 1986, Ivar Jacobson, importante contribuyente al desarrollo de los modelos de UML y proceso unificado, creó el concepto de caso de

uso. Se han realizado muchas mejoras al concepto que se estableció entonces, pero probablemente la más influyente y significativa, en

términos de definición del término caso de uso, fue la de Alistair Cockburn en el libro Escribir casos de uso efectivos 🗗 publicado en el año 2000. Durante los años 1990 los casos de uso se convirtieron en una de las prácticas más comunes para la captura de requisitos funcionales, especialmente con el desarrollo del paradigma de la programación orientada a objetos, donde se originaron, si bien puede utilizarse con

resultados igualmente satisfactorios con otros paradigmas de programación. Definiciones básicas [editar]

Artículo principal: Actor (UML)

Se le llama actor a toda entidad externa al sistema que guarda una relación con este y que le demanda una funcionalidad. Esto incluye a

caso de uso.

Actores [editar]

los operadores humanos pero también incluye a todos los sistemas externos, además de entidades abstractas, como el tiempo.

En el caso de los seres humanos se pueden ver a los actores como definiciones de rol por lo que un mismo individuo puede corresponder a uno o más Actores. Suele suceder sin embargo, que es el sistema quien va a tener interés en el tiempo. Es frecuente encontrar que nuestros sistemas deben efectuar operaciones automáticas en determinados momentos; y siendo esto un requisito funcional obvio, resulta

de interés desarrollar alguna forma de capturar dicho requisito en el modelo de caso de uso final. Tipos de relaciones [editar] Comunica (<<communicates>>): Relación (asociación) entre un actor y un caso de uso que denota la participación del actor en dicho

del comportamiento de un escenario en otro.

 Generalización (sin estereotipo) (En UML 1.3) Indica que un caso de uso es una variante de otro. El caso de uso especializado puede variar cualquier aspecto del caso de uso base.

• Usa (<<uses>>) (o <<include>> en la nueva versión de UML): Relación de dependencia entre dos casos de uso que denota la inclusión

- Extiende (<<extend>>, <<extiende>>)(En UML 1.3): Es un estereotipo de dependencia. Ofrece una forma de extensión más controlada que la relación de generalización. El caso de uso base declara un conjunto de puntos de extensión, El caso de uso especializado solo puede alterar el comportamiento de los puntos de extensión marcados.²
- Se utiliza una relación de tipo <<extends>> entre casos de uso cuando nos encontramos con un caso de uso similar a otro pero que hace

algo más que este (variante). En cambio, utilizaremos una relación tipo <<uses>> cuando nos encontramos con una parte de

casos de uso (<<include>> y <<extends>>), pueden existir relaciones de herencia ya sea entre casos de uso o entre actores.

comportamiento similar en dos casos de uso y no queremos repetir la descripción de dicho comportamiento común. En una relación <<extends>>, un actor que lleve a cabo el caso de uso base puede realizar o no sus extensiones. Mientras, en una relación <<include>> el actor que realiza el caso de uso base también realiza el caso de uso incluido.

comportamiento en dos casos de uso y queremos evitar dicha repetición. Por último en un diagrama de casos de uso, además de las relaciones entre casos de uso y actor (asociaciones) y las dependencias entre

En general utilizaremos <<extends>> cuando se presenta una variación del comportamiento normal, e <<include>> cuando se repite un

Llamamos modelo de casos de uso a la combinación de casos de uso y sus correspondientes diagramas. Los modelos de casos de uso se suelen acompañar por un glosario que describe la terminología utilizada. El glosario y el modelo de casos de uso son importantes puntos

Por último se debe tener en cuenta, que aunque cada caso de uso puede llevar a diferentes realizaciones, es importante reflejar en cada representación el motivo que nos ha llevado a descartarla, si es el caso.

 ID NOMBRE REFERENCIAS CRUZADAS

FECHA DE CREACIÓN FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

Pasos para la Definición de un Caso de Uso:

de partida para el desarrollo de los diagramas de clases.

- ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN POR

ACTORES

CREADO POR

- DESCRIPCIÓN TRIGGER
- PRE-CONDICIÓN POST-CONDICIÓN FLUJO NORMAL
- FLUJOS ALTERNATIVOS INCLUDES

FRECUENCIA DE USO

- REGLAS DE NEGOCIO REQUISITOS ESPECIALES
- Normas de aplicación [editar]

NOTAS Y ASUNTO

- Los casos de uso evitan típicamente el lenguaje técnico, prefiriendo la lengua del usuario final o del experto del campo del saber al que se va a aplicar. Los casos del uso son a menudo elaborados en colaboración por los analistas de requisitos y los clientes.
- Cada caso de uso se centra en describir cómo alcanzar una única meta o tarea. Desde una perspectiva tradicional de la ingeniería de software, un caso de uso describe una característica del sistema. Para la mayoría de proyectos de software, esto significa que quizás a veces es necesario especificar decenas o centenares de casos de uso para definir completamente el nuevo sistema. El grado de la

Los casos de uso pretenden ser herramientas simples para describir el comportamiento del software o de los sistemas. Un caso de uso contiene una descripción textual de todas las maneras que los actores previstos podrían trabajar con el software o el sistema. Los casos de

uso no describen ninguna funcionalidad interna (oculta al exterior) del sistema, ni explican cómo se implementará. Simplemente muestran

formalidad de un proyecto particular del software y de la etapa del proyecto influenciará el nivel del detalle requerido en cada caso de uso.

 Describir una tarea del negocio que sirva a una meta de negocio. Tener un nivel apropiado del detalle. Ser bastante sencillo como para que un desarrollador lo elabore en un único lanzamiento. Situaciones que pueden darse:

• Un actor se comunica con un caso de uso (si se trata de un actor primario la comunicación la iniciará el actor, en cambio si es

Facilidades [editar] La técnica de caso de uso tiene éxito en sistemas interactivos, ya que expresa la intención que tiene el actor (su usuario) al hacer uso del

sistema.

Un caso de uso debe:

Como técnica de extracción de requisito permite que el analista se centre en las necesidades del usuario, qué espera este lograr al utilizar el sistema, evitando que la gente especializada en informática dirija la funcionalidad del nuevo sistema basándose solamente en criterios tecnológicos.

los casos de uso que mayor valor aportan al negocio. Esto facilita luego la priorización del requisito.

lo que el actor hace o debe hacer para realizar una operación.

secundario, el sistema será el que inicie la comunicación).

Un caso de uso extiende otro caso de uso.

Un caso de uso utiliza otro caso de uso.

Aunque comúnmente se asocian a la fase de Test de una aplicación, esta idea es errónea, y su uso se extiende mayormente a las primeras fases de un desarrollo. Limitaciones [editar]

Los casos de uso pueden ser útiles para establecer requisitos de comportamiento, pero no establecen completamente los requisitos

funcionales ni permiten determinar los requisitos no funcionales. Los casos de uso deben complementarse con información adicional como

reglas de negocio, requisitos no funcionales, diccionario de datos que complementen los requisitos del sistema. Sin embargo la ingeniería

del funcionamiento especifica que cada caso crítico del uso debe tener un requisito no funcional centrado en el funcionamiento asociado.

A su vez, durante la extracción (extraction en inglés), el analista se concentra en las tareas centrales del usuario describiendo por lo tanto

Véase también [editar]

Puntos de casos de uso Enlaces externos [editar]

Precise Use Cases ☑

Referencias [editar]

Control de autoridades

Descripción de Casos de uso

Diagrama de casos de uso

Requisito funcional

- Use-Case Modeling

 Archivado

 el 16 de mayo de 2011 en Wayback Machine. Herramientas de administración de requisitos [editar]
- Open source requirement management tool ☑

1. ↑ Jacobson, I., P. Jonsson, M. Christerson and G. Overgaard, Ingeniería de Software Orientada a Objetos - Un acercamiento a través de los casos de uso. Addison Wesley Longman, Upper Saddle River, N.J., 1992.

- 2. ↑ Departamento de Informática, Universidad de Valladolid. «Casos de Uso» 🔊 (PDF). Archivado desde el original 🕦 el 5 de julio de 2016. Consultado el 26 de agosto de 2018.
- Ingeniería de software Categorías: UML |

Proyectos Wikimedia · IIII Datos: Q613417 · Identificadores · LCCN: sh98004228 ☑ · NLI: 987007532654505171 ☑

Esta página se editó por última vez el 23 ene 2024 a las 09:06.

nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad. Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro.

Política de privacidad Acerca de Wikipedia Limitación de responsabilidad Código de conducta Desarrolladores Estadísticas Declaración de cookies

El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución-Compartirlgual 4.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio aceptas

Versión para móviles