

Tarea 3 y 4 Fundamentos de Ingeniería de Software

Fecha de Entrega: Viernes 5 de diciembre de 2008.

Objetivos

- Evaluar la capacidad para definir Operaciones del sistema, en base a un Caso de Uso, utilizando Diagramas de Secuencia del Sistema y Contratos.
- Evaluar la capacidad para estructurar el diseño orientado a objetos que permite satisfacer Operaciones definidas en Análisis, mediante Diagramas de Colaboración (o de Comunicación)

Modus Operandi

En la sección Requerimientos del presente documento se describe un conjunto de funcionalidades a implementar. Se debe utilizar una herramienta UML para realizar:

Tarea 3

- Realizar Diagramas de Secuencia del Sistema para los Casos de Uso:
 - o Que permiten Mantener un Regalo
 - o Que permite a un Ejecutivo VIP asignar una entrada de un Evento a un Cliente VIP.
- Especificar los Contratos de las Operaciones Identificadas que **tengan por Postcondición un Cambio de Estado en el sistema**
- Por cada Contrato que tiene por **Postcondición un cambio de estado en el sistema** (creación/eliminación de entidades, creación/eliminación de relaciones entre entidades, modificación de atributos de entidades), realizar un Diagrama de Colaboración (o Comunicación), donde usted exprese sus decisiones de diseño, en torno a definir cuáles son los mensajes que tienen que enviar y recibir las entidades involucradas
- Si según su diseño, los Diagramas de Colaboración a realizar son más de 5, sólo realice los 5 más importantes, según su criterio.
- Diagrama de Clases consistente con los Diagrama de Colaboración.

Tarea 4

- Prototipo no funcional de las pantallas del sistema (utilizar prototipos HTML navegables)
- Considerando los patrones de diseño de alto nivel:
 - o Transfer Object (TO)
 - o Data Access Object (DAO)

- Service Layer
- Model-View-Controller

Realice un Diagrama de clases, donde identifique:

- Clases que controladoras de interfaz de usuario que debería construir, y sus relaciones (usar estereotipo <<controller>) *Hint: usar una por cada página HTML de su prototipo*
- Clases que servirán como Transfer Objects (usar estereotipo <<to>>) *Hint: considerar todos los Conceptos de Dominio sobrevivientes luego de los refinamientos hechos durante los diagramas de colaboración*
- Clases que tendrán la responsabilidad de implementar los Métodos de Negocio, y sus respectivos métodos (usar estereotipo <<applicationService>>). *Hint: use una sola clase para estos efectos. Incorpore todos los métodos que realizan validaciones y cambios de estado persistentes en el sistema.*
- Clases que tendrán la responsabilidad de implementar los métodos de acceso a datos, requeridos por los Métodos de Negocio, y sus respectivos métodos (usar estereotipo <<dao>>). *Hint: use una sola clase para estos efectos. Incorpore todos los métodos que realizan obtención de datos, actualización y creación de datos en la base de datos*

Utilice un diagrama por cada uno de los patrones.

Puede utilizar como base la pauta de la tarea anterior (diagramas y especificaciones adjuntos al presente documento) o los que usted realizó en la Tarea 2. Se adjunta también el modelo Visual Paradigm con el Diagrama de Casos de Uso y el Modelo Conceptual propuestos como pauta de la Tarea 2.

Entrega

- 1) Archivos del modelo UML en la herramienta que el estudiante seleccione. Se sugiere el uso de Visual Paradigm versión 6.x, pero se aceptarán proyectos en otras herramientas. En este caso, se debe indicar la herramienta, y la fuente donde obtenerla.*
(*): La herramienta alternativa no debe requerir una licencia comercial.
- 2) Documento PDF con imágenes del Diagrama de Casos de Uso, Diagrama de Clases, una sección escrita con supuestos y/o criterios de modelamiento considerados por el estudiante. No se evaluará el formato de este documento.
- 3) Especificaciones documentales, en formato PDF.

4) Se debe entregar 1), 2) y 3) en un archivo comprimido, y ser entregado a los ayudantes del curso, en el mecanismo que ellos expliciten en el sitio web del curso.

Evaluación Tarea 3

- Diagramas de Secuencia: 20%
- Contratos: 30%
- Diagramas de Colaboración: 25%
- Diagrama de Clases: 10%
- Consistencia: 10%
- Supuestos y Criterios de Modelamiento: 5%

Evaluación Tarea 4

- Prototipos: 50%
- Diagrama de Clases: 35%
- Consistencia: 10%
- Supuestos y Criterios de Modelamiento: 5%

Requerimientos

Introducción

El presente documento presenta los requerimientos para la construcción de un Sistema de Gestión de Clientes VIP (CVIP) del Banco Nacional de Jaguarlandia. El sistema busca poder apoyar la tarea de fidelización de los clientes VIP del Banco, de manera de administrar los obsequios e invitaciones a eventos organizados al Banco que se envían a los Clientes.

Funcionalidades Requeridas

El sistema debe permitir ingresar los Clientes VIP del Banco. Para ello, debe integrarse con el Sistema de Clientes Regulares (SCR), desde el cual se debe inscribir a uno o más Clientes a la vez como Clientes VIP. Al inscribir a un Cliente, se le debe poder asignar un Ejecutivo de Clientes VIP, que estará a cargo de su contacto. La información personal del Cliente y su Contacto debe ser recuperada de SCR.

Se debe poder desinscribir un Cliente VIP, y modificar el Ejecutivo Asignado.

El sistema debe permitir ingresar a los Ejecutivos de Clientes VIP, así como también modificar sus datos, y eliminarlo del sistema. Un Ejecutivo no puede ser eliminado si está asignado como ejecutivo de algún Cliente VIP en el sistema. Al ingresar a un ejecutivo, se debe registrar:

- Rut
- Nombre
- Teléfono*
- E-mail*
- Fecha de Ingreso al Banco*

(*): Solo estos datos pueden ser modificados, una vez que ya se ha ingresado al Ejecutivo.

El sistema debe permitir además la creación, modificación y cancelación de Eventos. Esto puede ser hecho por un usuario Administrador de Eventos. Por cada evento, debe poder definirse:

- Nombre Corto
- Descripción*
- Lugar*
- Cupos (o número de Invitaciones)*

(*): Solo estos datos pueden ser modificados, una vez que ya se ha creado el Evento.

El Administrador de Eventos debe poder asignar un número de invitaciones a los Ejecutivos, quienes a su vez deben asignar una o más invitaciones a uno o más Clientes VIP. Para esto, el Ejecutivo debe tener una vista de sus Invitaciones. En esta vista, debe poder asignar las invitaciones a los Clientes. Al asignar la invitación, esta queda en estado "Pendiente Confirmación", la que debe hacerse manualmente por parte del Ejecutivo. Cuando el cliente haya confirmado, el Ejecutivo debe poder cambiar el estado a "Confirmada". Una vez celebrado el evento, el Ejecutivo averiguará si el Cliente ha asistido al evento, y cambiará el estado de la invitación a "Asistida" o "No Asistida".

Al modificarse un evento, el número de invitaciones no puede ser menor que el total de las invitaciones actualmente asignadas a los Ejecutivos.

Si un evento es Cancelado, se debe enviar un correo a los Ejecutivos, para que comuniquen a los Clientes. Las Invitaciones que habían sido ya asignadas a Clientes quedarán en estado "Cancelada"

El sistema debe tener una vista que permita ver los Clientes VIP que están de cumpleaños para los próximos 5 días. Se debe poder asignar un Regalo a los Clientes. El Regalo debe poder ser seleccionada de la Lista de Regalos del Sistema, que deben poder ser ingresados, modificados y eliminados

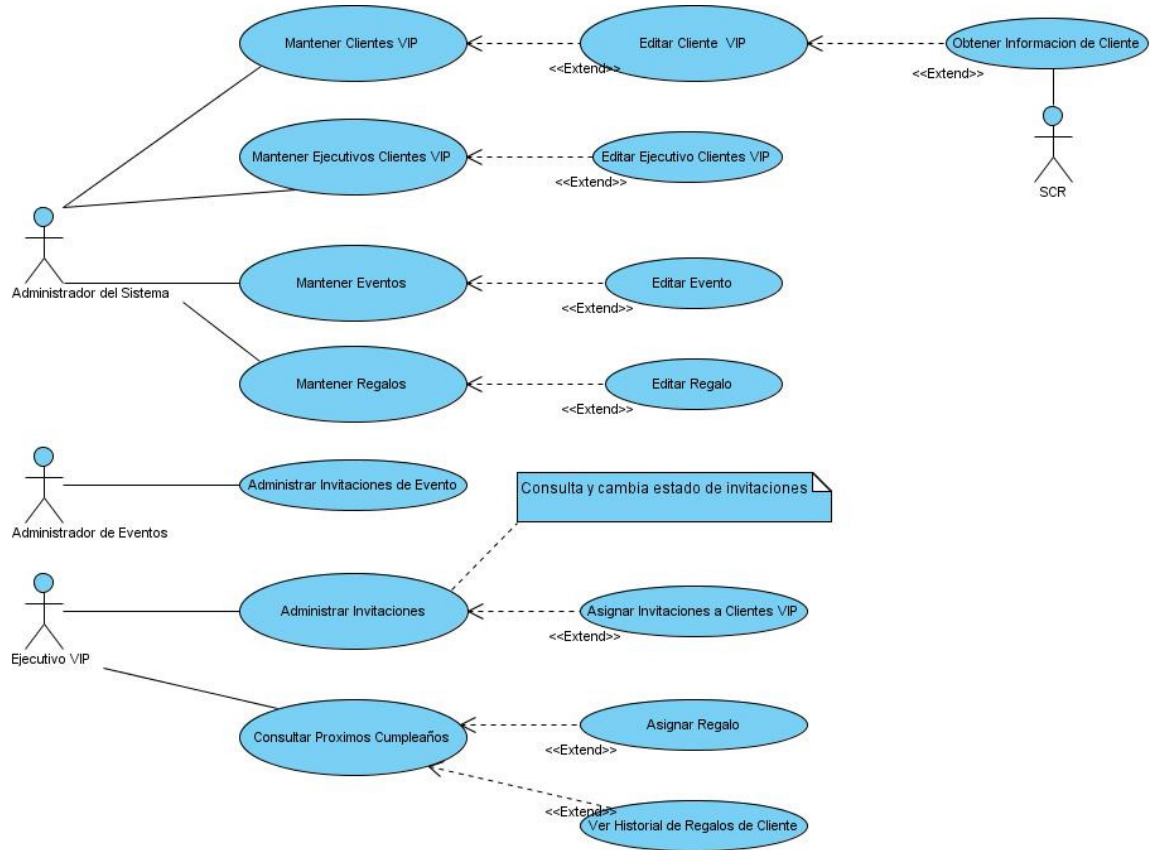
Los datos de un Regalo son:

- Tipo
- Descripción

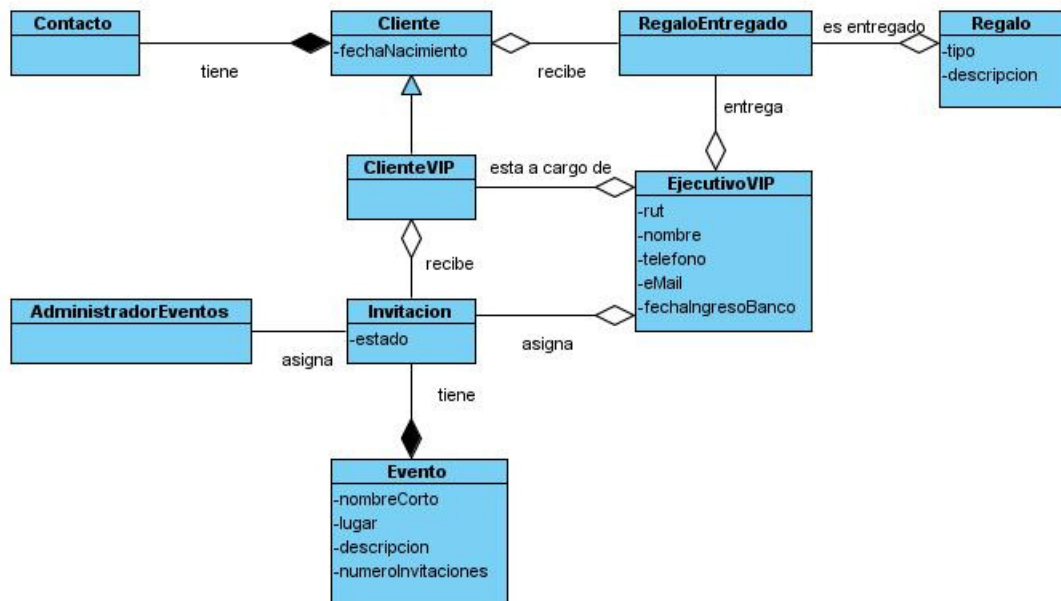
El sistema debe validar que a un Cliente no se le regale el mismo Regalo dos veces.

En la vista, se debe poder seleccionar un cliente, y ver el historial de regalos que le han sido entregados.

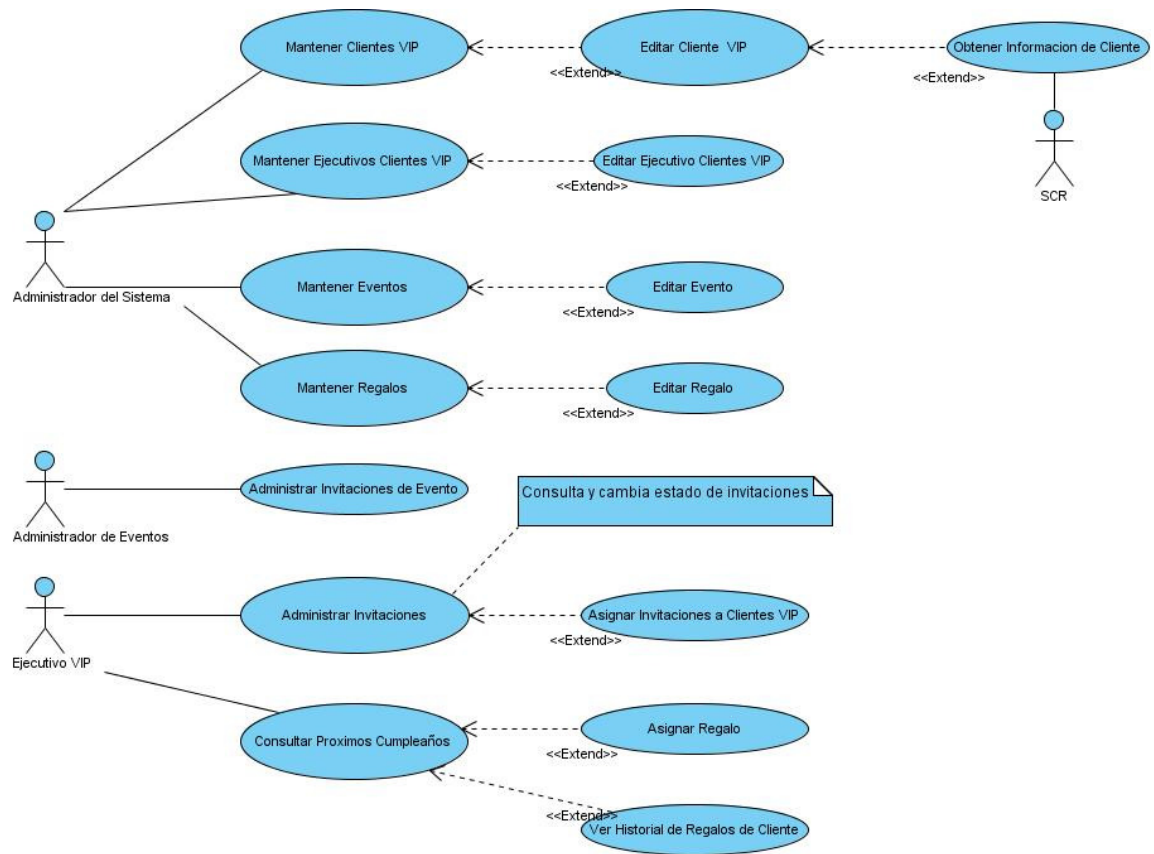
Diagrama de Casos de Uso



Modelo Conceptual



Especificaciones de Alto Nivel de Casos de Uso



Caso de Uso:	Mantener Clientes VIP
Actores:	Administrador del Sistema
Propósito:	Permite consultar, crear, modificar y desinscribir Clientes VIP.
Resumen:	Se describe como conocer a los Clientes VIP actuales, para modificarlos o desinscribir, y se da la opción de crear uno nuevo
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega todos los Clientes VIP disponibles en el sistema. El actor escoge entre crear un nuevo Cliente VIP, o seleccionar uno existente para su Modificación o Eliminación. Si se desea Crear o Modificar un Cliente VIP, se continúa con el caso de uso Editar Cliente VIP, con un Cliente VIP nuevo o con el seleccionado, respectivamente. Si se desea desinscribir el Cliente VIP, este debe ser eliminado del sistema.
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Editar Cliente VIP
Actores:	Administrador del Sistema
Propósito:	Permitir editar los datos de un Cliente VIP, sea este un nuevo Cliente VIP o uno existente.
Resumen:	Se describen los datos de un Cliente VIP y sus validaciones al ser ingresados o modificados
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	<p>El sistema despliega la información del Cliente VIP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RUT - Nombre - <<Información de Contacto>> - Ejecutivo VIP <p>Si se están editando los datos de un Nuevo Cliente VIP, todos los datos deben aparecer en blanco. Si se están editando los datos de un cliente VIP existente, debe mostrarse el RUT y el Ejecutivo VIP almacenados en el sistema. El nombre debe recuperarse del sistema SCR.</p> <p>El actor debe ingresar el RUT en caso de ser un nuevo Cliente VIP, de lo contrario, el RUT no es editable. El actor debe seleccionar un Ejecutivo VIP de la lista de los Ejecutivos VIP del sistema, y asignarlo al Cliente VIP.</p> <p>El actor debe confirmar los datos, tras lo cual el sistema almacena las modificaciones.</p>
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Obtener Información de Cliente
Actores:	Administrador del Sistema (iniciador), SCR
Propósito:	Permite recuperar los datos de un Cliente a través de su RUT, desde el Sistema de Clientes Regulares
Resumen:	Se describe la forma de obtención de datos de un Cliente desde SCR.
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El sistema envía el RUT del Cliente ingresado a SCR. SCR retorna la información personal del Cliente y su Contacto. De no encontrarse información asociada al RUT, SCR envía una excepción indicando esta situación.
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Mantener Ejecutivos de Clientes VIP
Actores:	Administrador del Sistema (iniciador), SCR
Propósito:	Permite consultar, crear, modificar y eliminar Ejecutivos de Clientes VIP.
Resumen:	Se describe como conocer a los Ejecutivos de Clientes VIP actuales, para modificarlos o desinscribir, y se da la opción de crear uno nuevo.
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega todos los Ejecutivos de Clientes VIP disponibles en el sistema. El actor escoge entre crear un nuevo Ejecutivo de Cliente VIP, o seleccionar uno existente para su Modificación o Eliminación. Si se desea Crear o Modificar un Ejecutivo de Cliente VIP, se continúa con el caso de uso Editar Ejecutivo de Cliente VIP, con un Ejecutivo de Cliente VIP nuevo o con el seleccionado, respectivamente. Si se desea eliminar el Ejecutivo de Cliente VIP, se debe validar que no esté asignado a algún Cliente VIP. Si no está asignado, este debe ser eliminado del sistema.
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Editar Ejecutivo de Clientes VIP
Actores:	Administrador del Sistema
Propósito:	Permitir editar los datos de un Ejecutivo de Clientes VIP, sea este un nuevo Ejecutivo de Clientes VIP o uno existente.
Resumen:	Se describen los datos de un Ejecutivo de Clientes VIP y sus validaciones al ser ingresados o modificados
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega la información del Ejecutivo de Clientes

	<p>VIP:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rut - Nombre - Teléfono* - E-mail* - Fecha de Ingreso al Banco* <p>Si se están editando los datos de un Nuevo Ejecutivo de Clientes VIP, todos los datos deben aparecer en blanco. Si se están editando los datos de un Ejecutivo de Clientes VIP existente, debe mostrarse los datos existentes en el sistema, pudiendo ser editados sólo los marcados con(*).</p> <p>El actor debe ingresar los datos del Ejecutivo de Clientes VIP y confirmar los datos, tras lo cual el sistema almacena las modificaciones.</p>
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Mantener Eventos
Actores:	Administrador del Sistema
Propósito:	Permite consultar, crear, modificar y cancelar Eventos.
Resumen:	Se describe como conocer los Eventos actuales, para modificarlos o cancelarlos, y se da la opción de crear uno nuevo.
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega todos los Eventos disponibles en el sistema. El actor escoge entre crear un nuevo Evento, o seleccionar uno existente para su Modificación o Cancelación. Si se desea Crear o Modificar un Evento, se continúa con el caso de uso Editar Evento, con un Evento nuevo o con el seleccionado, respectivamente. Si se desea cancelar el Evento, se debe enviar un correo a todos los Ejecutivos VIP que tienen invitaciones para el Evento. Las invitaciones asignadas a los Clientes quedarán en estado "Cancelada"
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Editar Evento
Actores:	Administrador del Sistema
Propósito:	Permitir editar los datos de un Evento, sea este un nuevo Evento o uno existente.
Resumen:	Se describen los datos de un Evento y sus validaciones al ser ingresados o modificados
Tipo:	Primario, Esencial

Descripción:	<p>El sistema despliega la información del Evento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre Corto - Descripción* - Lugar* - Cupos (o número de Invitaciones)* <p>Si se están editando los datos de un Nuevo Evento, todos los datos deben aparecer en blanco. Si se están editando los datos de un Evento existente, debe mostrarse los datos existentes en el sistema, pudiendo ser editados sólo los marcados con (*).</p> <p>El actor debe ingresar los datos del Evento y confirmar los datos, tras lo cual el sistema almacena las modificaciones. Si se modifica el número de invitaciones, este no puede ser menor que el total de las invitaciones actualmente asignadas a los Ejecutivos.</p>
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Mantener Regalos
Actores:	Administrador del Sistema
Propósito:	Permite consultar, crear, modificar y eliminar Regalos.
Resumen:	Se describe como conocer los Regalos actuales, para modificarlos o eliminarlos, y se da la opción de crear uno nuevo.
Tipo:	Secundario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega todos los Regalos disponibles en el sistema. El actor escoge entre crear un nuevo Regalo, o seleccionar uno existente para su Modificación o Eliminación. Si se desea Crear o Modificar un Regalo, se continúa con el caso de uso Editar Regalo, con un Regalo nuevo o con el seleccionado, respectivamente. Si se desea eliminar el Regalo, este debe borrarse del sistema.
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Editar Regalo
Actores:	Administrador del Sistema
Propósito:	Permitir editar los datos de un Regalo, sea este un nuevo Regalo o uno existente.
Resumen:	Se describen los datos de un Regalo y sus validaciones al ser ingresados o modificados
Tipo:	Secundario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega la información del Regalo:

	<ul style="list-style-type: none"> - Tipo - Descripción <p>Si se están editando los datos de un Nuevo Regalo, todos los datos deben aparecer en blanco. Si se están editando los datos de un Regalo existente, debe mostrarse los datos existentes en el sistema, pudiendo ser editados todos.</p> <p>El actor debe ingresar los datos del Regalo y confirmar los datos, tras lo cual el sistema almacena las modificaciones.</p>
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Administrar Invitaciones de Eventos
Actores:	Administrador de Eventos
Propósito:	Permite asignar invitaciones de eventos a los Ejecutivos VIP
Resumen:	Se describe como asociar Eventos y sus Invitaciones a Ejecutivos VIP
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega todos los Eventos disponibles en el sistema, indicando su número de invitaciones totales y las disponibles. El actor selecciona un Evento. El sistema Despliega todos los Ejecutivos VIP y el número de invitaciones que se le han asignado para el evento seleccionado, y el número de invitaciones que el Ejecutivo a asignado a Clientes VIP. El usuario edita la cantidad de las Invitaciones asignadas a cada Ejecutivo. El valor ingresado no puede ser menor que el número de invitaciones que ya ha asignado a Clientes, y la sumatoria de las invitaciones asignadas a Ejecutivos no puede ser mayor que el número total de Invitaciones del Evento.
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Administrar Invitaciones
Actores:	Ejecutivo VIP
Propósito:	Permite a un Ejecutivo VIP asignar invitaciones de eventos a los Clientes VIP
Resumen:	Se describe como asociar Eventos y sus Invitaciones a Clientes VIP
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega todos los Eventos disponibles en el sistema, indicando el número total de invitaciones asignadas al Ejecutivo VIP (usuario) y el número de invitaciones disponibles (no asignadas a Clientes). El actor selecciona un

	Evento, y puede escoger la opción Asignar Invitaciones a Clientes, continuando con dicho caso de uso.
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Asignar Invitaciones a Clientes VIP
Actores:	Ejecutivo VIP
Propósito:	Permite a un Ejecutivo VIP asignar invitaciones de un evento en particular a los Clientes VIP
Resumen:	Se describe como asociar Eventos y sus Invitaciones a Clientes VIP
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	<p>El sistema despliega todos los Clientes VIP que el tiene asignados, indicando la cantidad de Invitaciones que se le han asignado para el Evento escogido en el escenario anterior. El actor modifica el número de Invitaciones asignadas a cada Cliente VIP, no pudiendo ser la sumatoria de las Invitaciones asignadas a Clientes VIP mayor que las invitaciones que el Ejecutivo tiene asignadas para el Evento. Por cada Cliente VIP, el actor puede seleccionar el Estado de las Invitaciones, entre "PENDIENTE CONFIRMACION", "CONFIRMADA", "ASISTIDA" y "NO ASISTIDA"</p> <p>El actor debe confirmar los cambios. El sistema guarda los cambios.</p>
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Consultar Próximos Cumpleaños
Actores:	Ejecutivo VIP
Propósito:	Permite a un Ejecutivo VIP consultar los Clientes VIP que están próximos a cumplir años, para asignarles un Regalo o ver su Historial de Regalos.
Resumen:	Se describe como consultar los próximos cumpleaños para asignar regalo y ver historial de regalos.
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	<p>El sistema despliega todos los Clientes VIP que están de cumpleaños en los próximos 5 días y su regalos asignado, si es que lo tiene. El usuario puede seleccionar Agregar un regalo, o Ver el Historial de Regalos Cliente VIP</p>
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Asignar Regalo
Actores:	Ejecutivo VIP
Propósito:	Permite a un Ejecutivo VIP seleccionar un regalo para le Cliente VIP
Resumen:	Se describe como asignar un regalo para le Cliente VIP
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega los datos del Cliente VIP, y permite seleccionar un regalo de los disponibles en el sistema para asignar. Si el cliente ya tiene asignado un regalo, debe aparecer seleccionado. El usuario selecciona un regalo, y puede escoger Asignar o Cancelar. Si elige Asignar, se el sistema guarda el regalo asignado al Cliente VIP.
Referencias Cruzadas:	N/A

Caso de Uso:	Ver Historial de Regalos de Cliente
Actores:	Ejecutivo VIP
Propósito:	Permite a un Ejecutivo VIP ver los regalos que ya han sido asignados en cumpleaños anteriores al Cliente VIP
Resumen:	Se describe como ver regalos anteriormente asignados al Cliente VIP
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega los datos del Cliente VIP, y la lista de regalos que han sido asignados, ordenados por año en orden descendente
Referencias Cruzadas:	N/A

Casos de Uso Expandidos

Caso de Uso:	Mantener Regalos
Actores:	Administrador del Sistema
Propósito:	Permite consultar, crear, modificar y eliminar Regalos.
Resumen:	Se describe como conocer los Regalos actuales, para modificarlos o eliminarlos, y se da la opción de crear uno nuevo.
Tipo:	Secundario, Esencial
Descripción:	El sistema despliega todos los Regalos disponibles en el sistema. El actor escoge entre crear un nuevo Regalo, o seleccionar uno existente para su Modificación o Eliminación. Si se desea Crear o Modificar un Regalo, se continúa con el caso de uso Editar Regalo, con un Regalo nuevo o con el seleccionado, respectivamente. Si se desea eliminar el Regalo, este debe borrarse del sistema.
Referencias Cruzadas:	N/A

Descripción de la Interacción

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1.- El actor escoge la opción Mantener Regalos	2.- El sistema despliega el listado de los Regalos existentes en el sistema, mostrando Tipo y Descripción, ordenados alfabéticamente de forma ascendente por Tipo y Descripción, y despliega las opciones Agregar, modificar y Eliminar
3.- El actor selecciona una opción: - Si escoge la opción Agregar, continúa con subsección 3.a - Si escoge la opción Modificar, continúa con subsección 3.b - Si escoge la opción Eliminar, continúa con subsección 3.c	4.- El sistema refresca la lista de regalos
Subsección 3.a: Agregar	
	3.a.1.- El sistema crea un nuevo Regalo, con sus atributos sin valor
	3.a.2.- El sistema continúa con el caso de uso Editar regalo, con el nuevo regalo creado
Subsección 3.b: Modificar	

	3.b.1.- El sistema continúa con el caso de uso Editar regalo, con el regalo seleccionado de la lista desplegada
Subsección 3.c: Eliminar	
	3.c.1.- El sistema verifica que el Regalo no haya sido asignado a algún Cliente VIP. Si ha sido asignado, mostrar advertencia al usuario y solicitar confirmación
3.c.2.- El usuario confirma la eliminación	3.c.3.- El sistema elimina el regalo y todas las asignaciones.
Cursos Alternativos	
3.b.1.- El usuario no ha seleccionado un regalo de la lista	3.b.2.- El sistema despliega un mensaje indicando que debe seleccionar el Regalo a Modificar
Cursos Alternativos	
3.c.1.- El usuario no ha seleccionado un regalo de la lista	3.b.2.- El sistema despliega un mensaje indicando que debe seleccionar el Regalo a Eliminar
Cursos Alternativos	
3.c.2.- El usuario no confirma la eliminación	3.c.3.- El sistema no elimina el regalo seleccionado, y cierra la ventana de confirmación

Caso de Uso:	Asignar Invitaciones a Clientes VIP
Actores:	Ejecutivo VIP
Propósito:	Permite a un Ejecutivo VIP asignar invitaciones de un evento en particular a los Clientes VIP
Resumen:	Se describe como asociar Eventos y sus Invitaciones a Clientes VIP
Tipo:	Primario, Esencial
Descripción:	<p>El sistema despliega todos los Clientes VIP que el tiene asignados, indicando la cantidad de Invitaciones que se le han asignado para el Evento escogido en el escenario anterior. El actor modifica el número de Invitaciones asignadas a cada Cliente VIP, no pudiendo ser la sumatoria de las Invitaciones asignadas a Clientes VIP mayor que las invitaciones que el Ejecutivo tiene asignadas para el Evento. Por cada Cliente VIP, el actor puede seleccionar el Estado de las Invitaciones, entre "PENDIENTE CONFIRMACION", "CONFIRMADA", "ASISTIDA" y "NO ASISTIDA"</p> <p>El actor debe confirmar los cambios. El sistema guarda los cambios.</p>
Referencias Cruzadas:	N/A

Descripción de la Interacción

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1.- El actor escoge la opción Asignar Invitaciones a Clientes VIP	2.- El sistema obtiene todos los Clientes VIP del Usuario (Ejecutivo VIP) del sistema, y las Invitaciones que tienen asignadas para el Evento seleccionado en el escenario anterior.
	3.- El sistema obtiene todas las invitaciones que tiene asignado el Usuario (Ejecutivo VIP) para el Evento seleccionado en el escenario anterior.
	4.- El sistema despliega: <ul style="list-style-type: none"> - Información del Evento: <ul style="list-style-type: none"> - Nombre - Descripción - Lugar - Cupos totales - La sumatoria de todas las Invitaciones del Ejecutivo VIP - Por cada Cliente VIP obtenido, mostrar: <ul style="list-style-type: none"> - Nombre del Cliente VIP - Sumatoria de sus invitaciones asignadas (editable)

	<ul style="list-style-type: none"> - Estado (el de cualquiera de sus invitaciones), Editable con opciones “PENDIENTE CONFIRMACION”, “CONFIRMADA”, “ASISTIDA” y “NO ASISTIDA” - Opciones “Confirmar Asignaciones” y “Volver”
<p>4.- El actor modifica uno o más de los valores editables, y escoge una opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si escoge Confirmar Asignaciones, continúa con subsección 4.a - Si escoge Volver, retorna al escenario anterior 	
Subsección 4.a: Confirmar Asignaciones	
	4.a.1.- El sistema valida que la sumatoria de las invitaciones asignadas a todos los Clientes VIP no supere la sumatoria de las Invitaciones asignadas al Ejecutivo VIP para el Evento
	<p>4.a.2.- Por cada Cliente VIP, el sistema actualiza las invitaciones asignadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elimina todas las invitaciones actualmente asignadas al Cliente - El sistema crea tantas Invitaciones Asignadas para el Cliente y el Evento como hayan sido ingresadas por el actor, estableciendo como estado el seleccionado por el actor.
Cursos Alternativos	
	2.- El usuario no tiene asignados Clientes VIP. Mostrar mensaje indicando esta situación y volver a escenario anterior.
Cursos Alternativos	
	3.- El usuario no tiene asignadas invitaciones para el evento. Mostrar mensaje indicando esta situación y volver a escenario anterior.
Cursos Alternativos	
	4.a.1.- El usuario ingresa números negativos en la cantidad de invitaciones asignadas a alguno de los Clientes VIP. Mostrar mensaje de error indicando esta situación.

Cursos Alternativos	
	4.a.1.- El usuario ingresa más de las invitaciones disponibles. Mostrar mensaje de error indicando esta situación.

Nuevos Conceptos del Modelo de Dominio: Usuario

RNL/FISW2008