

Estándar de Modelado de Procesos

SchoolTimeTips

Fecha:09/11/2020

Tabla de contenido

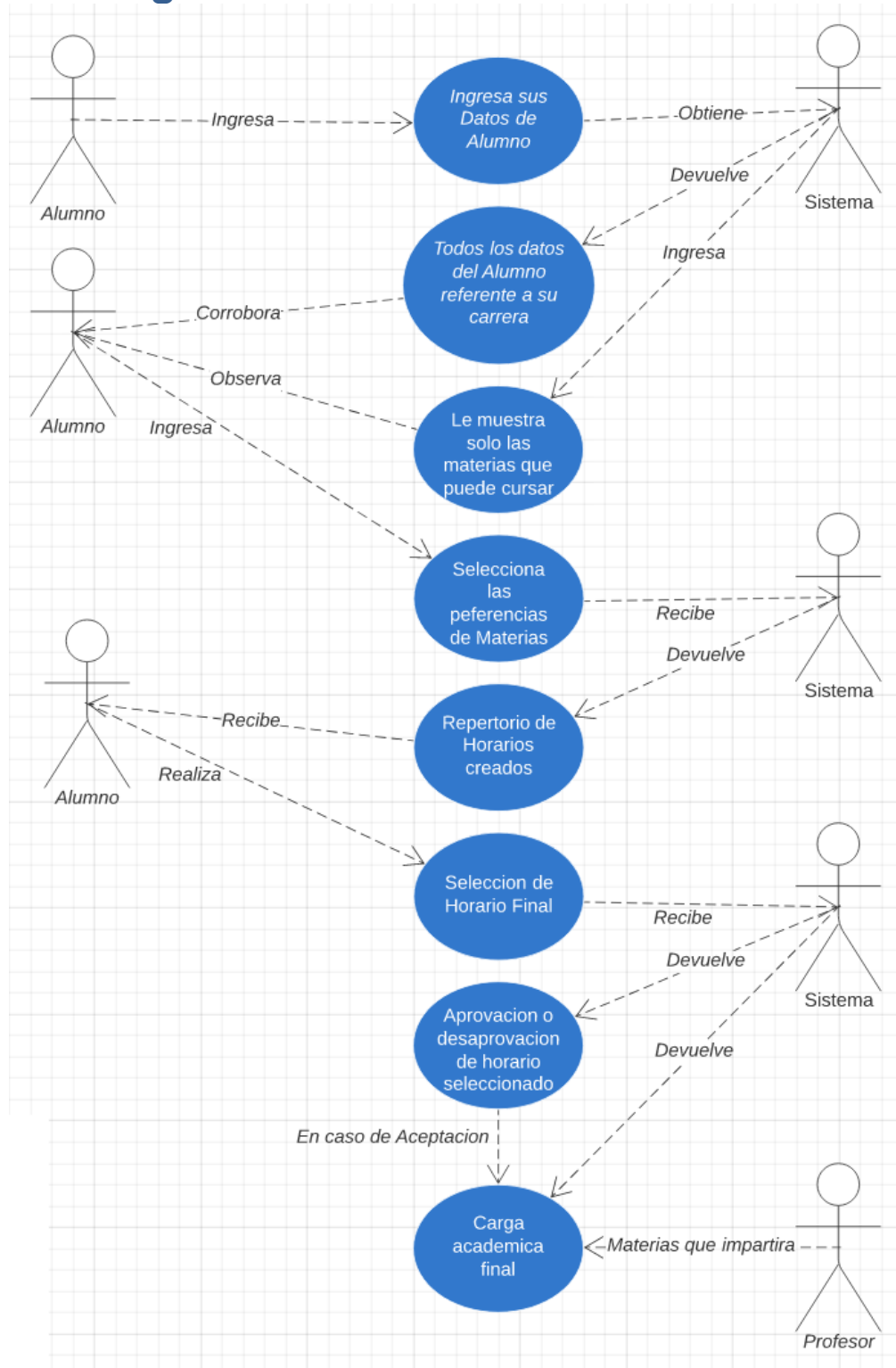
1. Introducción.....	3
2. Diagrama de casos de uso	4
2.1. Diagrama UML.....	4
2.2. Actores	5
2.2.1. Alumno	5
2.2.1.1. Ingreso de Datos.....	5
2.2.1.2. Observa sus Datos.....	5
2.2.1.3. Selección de Materias.....	5
2.2.1.4. Observa sus Horarios.....	5
2.2.1.5. Envió de Horario.....	5
2.2.2. Profesor	6
2.2.2.1. Envió de Horario.....	6
2.3. Relaciones entre actores.....	6
2.4. Casos de uso.....	7
2.4.1. Caso de uso 1	7
2.4.1.1. Representación en UML	7
2.4.1.2. Descripción del caso de uso.....	8
3. Otros diagramas UML.....	8
4. Glosario	8

1. INTRODUCCION

En este apartado mostraremos el caso de uso en diagrama UML de la forma en que funcionara la aplicación y sus diferentes niveles de interacción.

2. Diagrama de casos de uso

2.1. Diagrama UML



2.2. Actores

Los actores que participaran en este Sistema son principalmente dos:

Alumno

Profesor

Dejamos de lado a la interacción del Sistema porque no cuenta como actor en el desarrollo de la aplicación.

2.2.1. Alumno

2.2.1.1. Ingreso de Datos

Ingresara sus datos al Sistema para que este lo valide como alumno y se corrobore que es el, funcionando a modo de Login.

2.2.1.2. Observa sus Datos

Deberá corroborar que sus datos que le regreso el Sistema sean los correctos y que no exista error alguno, de lo contrario, deberá informar directamente a el departamento responsable en su Escuela.

2.2.1.3. Selección de Materias

Seleccionara las Materias que cursara en su próximo semestre y seleccionar a sus Profesores de su preferencia disponibles para cada materia.

2.2.1.4. Observa sus Horarios

Observara los horarios que fueron creados en base a las preferencias seleccionadas del paso anterior.

2.2.1.5. Envió de Horario

Se enviará el horario final seleccionado a preferencias del alumno para su carga académica.

2.2.2. Profesor

2.2.2.1. Envío de Horario

El profesor será el ultimo involucrado en este paso por el simple hecho de que se le deberá informar las clases que impartirá.

2.3. Relaciones entre actores

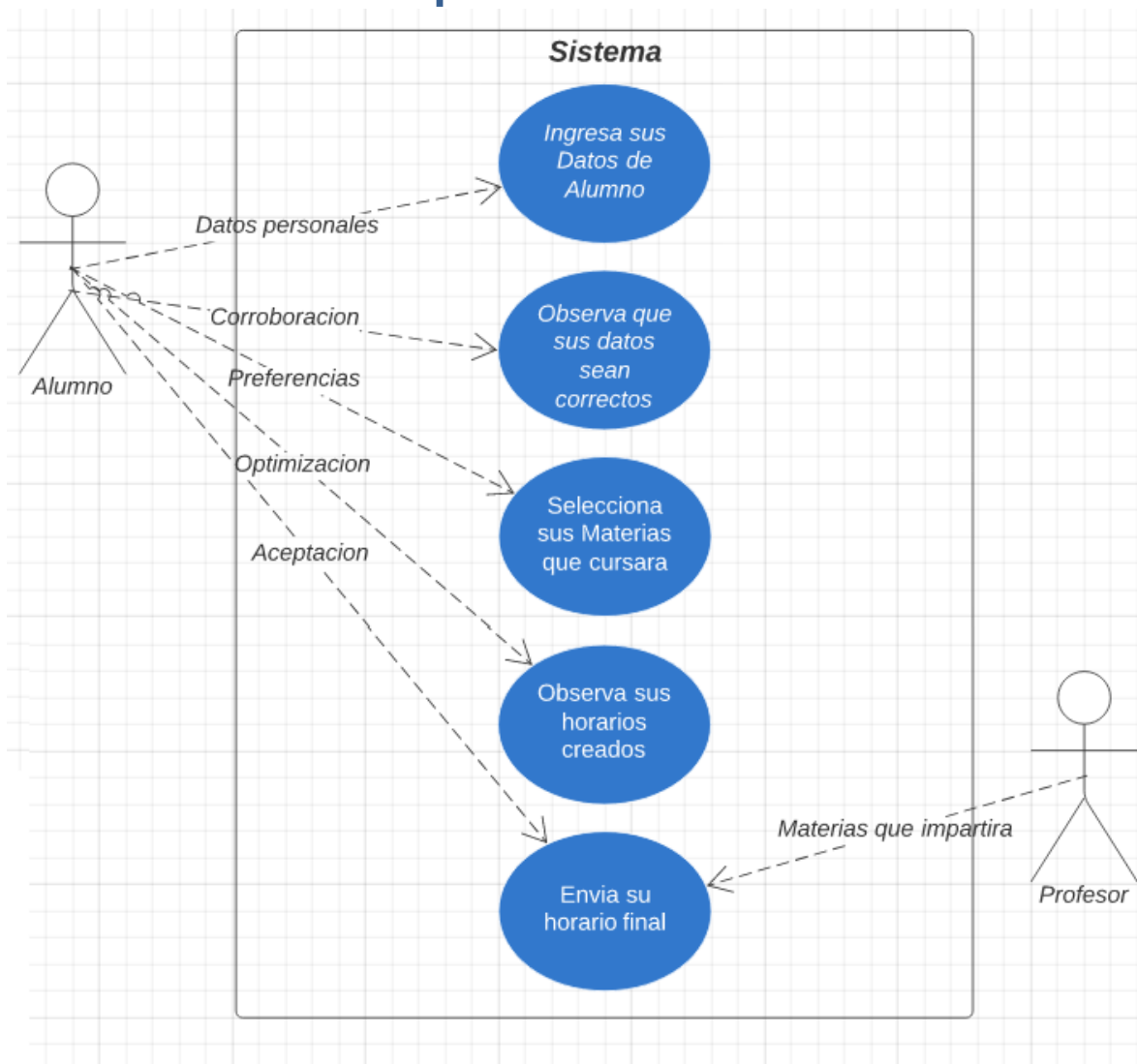
Dejando de lado la obvia interacción entre Alumno – Profesor, en el Sistema de Horarios no existe interacción alguna entre estos dos Actores.

2.4. Casos de uso

Solo se tendrá disponible un Caso de Uso porque el Sistema es simple, solo hay un tipo de interacción que se tiene con todo el Sistema y es definitivo.

2.4.1. Caso de uso 1

2.4.1.1. Representación en UML



2.4.1.2. Descripción del caso de uso

El alumno ingresara sus Datos al Sistema, y a su vez, deberá corroborar que los datos devueltos por el Sistema sean los suyos y venga sin errores. En seguida enviara sus preferencias académicas en cuanto a materias a cursar para después, su envió al Sistema. El profesor solo tendrá que ver en la parte de las materias que fueron seleccionadas para darle resolución a las materias que impartirá.

3. Otros diagramas UML

N/A

4. Glosario

Diagrama UML: Unified Modeling Language: es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad

Diagrama de Caso de Uso: Un diagrama de caso de uso es una descripción de las actividades que deberá realizar alguien o algo para llevar a cabo algún proceso