

Descripción de escenarios

Muestra de documentación

M. en C. José David Ortega Pacheco

Resumen

El presente documento describe una propuesta de documentación de escenarios, donde se muestra el diagrama de casos de uso, las actividades y escenarios de cada caso de uso, pantallas, reglas de negocio del sistema y mensajes

Índice general

| | |
|--|-----------|
| 1. Introducción | 1 |
| 2. Escenarios | 2 |
| 2.1. Casos de uso: Administración de productos | 2 |
| 2.1.1. CU1 Visualizar productos | 3 |
| 2.1.2. CU1.1 Registrar producto | 5 |
| 3. Reglas de negocio | 10 |
| 4. Mensajes | 12 |

Índice de figuras

| | |
|--|---|
| 2.1. Diagrama de casos de uso: Administración de productos . . . | 2 |
| 2.2. Visualizar productos: Sin registros | 3 |
| 2.3. Visualizar productos: Con registros | 4 |
| 2.4. Registrar prodcut: Inicio | 5 |
| 2.5. Registrar producto: Ingreso de información | 6 |
| 2.6. Registrar producto: Registro exitoso | 6 |
| 2.7. Registrar producto: Campos obligatorios no ingresados | 7 |
| 2.8. Registrar producto: Campos obligatorios no ingresados | 7 |
| 2.9. Registrar producto: Campo ingresado con un formato incorrecto | 8 |
| 2.10. Registrar producto: Formato incorrecto | 8 |
| 2.11. Registrar producto: Código ingresado duplicado | 9 |
| 2.12. Registrar producto: Código duplicado | 9 |

Capítulo 1

Introducción

Para documentar lo escenarios se describen los siguientes elementos:

- **Diagrama de casos de uso.** Se muestra el diagrama o diagramas a detallar para cada módulo
- **Caso de uso.** Se describe cada caso de uso con los siguientes elementos: Actores, Reglas de negocio, Mensajes y Escenarios (Pantalla y descripción)
- **Reglas de negocio.** Especificación de reglas de negocio del sistema
- **Mensajes.** Especificación de mensajes en el sistema

Capítulo 2

Escenarios

2.1. Casos de uso: Administración de productos

A continuación se muestra en la figura 2.1 el diagrama de casos de uso que representa la vista de escenarios, y que esta asociada a los requerimientos funcionales establecidos para la aplicación a desarrollar.

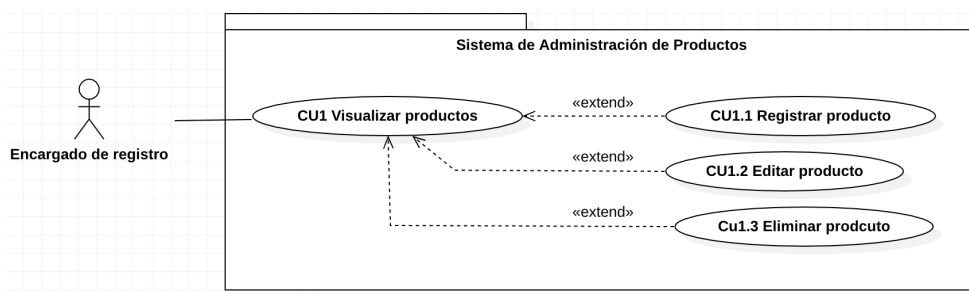



Figura 2.1: Diagrama de casos de uso: Administración de productos

A continuación se describen de manera detallada cada uno de los escenarios.

2.1.1. CU1 Visualizar productos

- **Actores:** Encargdo de registro
- **Reglas de negocio:** No aplica
- **Mensajes:** No aplica

El actor inicia la aplicación y puede darse una de dos opciones al iniciar:

1. **No se tienen productos registrados.** Como se muestra en la pantalla mostrada en la figura 2.2, la única acción que se puede realizar es registrar, a la cual se tiene acceso mediante el botón: 

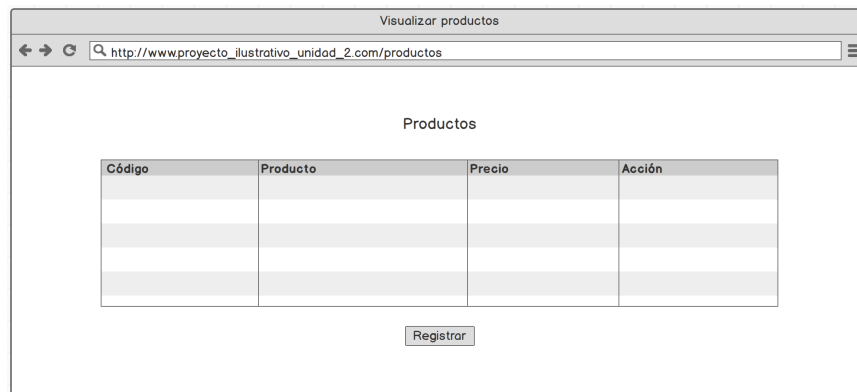





Figura 2.2: Visualizar productos: Sin registros

2. **Se tienen productos registrados.** Como se muestra en la pantalla mostrada en la figura 2.3, se puede registrar un nuevo producto mediante el botón: , actualizar la información de un producto previamente registrado mediante el icono:  o eliminar un producto existente mediante el icono: 

| Visualizar productos | | | |
|--|--------------|---------|--------|
| Productos | | | |
| Código | Producto | Precio | Acción |
| 521 | Jabón zote | \$25.00 | |
| 539 | pasta dental | \$38.56 | |
| 542 | Shampo | \$17.30 | |
| 670 | Esponja | \$5.50 | |
| <input type="button" value="Registrar"/> | | | |

Figura 2.3: Visualizar productos: Con registros

2.1.2. CU1.1 Registrar producto

- **Actores:** Encargdo de registro
- **Reglas de negocio:** RN1 Campos obligatorios, RN2 Formato de datos y RN3 Duplicidad de elemento
- **Mensajes:** MSG1 Operación exitosa, MSG2 Campo obligatorio faltante, MSG3 Formato de dato incorrecto y MSG4 Duplicidad de elemento

El actor puede registrar un producto, cuando dentro del caso de uso CU1 Visualizar productos (subsección 2.1.1) se presiona el botón **Registrar** de la pantalla mostrada en la figura 2.2, correspondiente al caso en que no se tienen productos registrados; o de la pantalla mostrada en la figura 2.3, correspondiente al caso en que sí se tienen productos registrados. Una vez que se presiona el botón **Registrar**, el sistema debe mostrar la pantalla indicada en la figura 2.4.



The screenshot shows a web browser window titled 'Visualizar productos'. The address bar displays 'http://www.proyecto_illustrativo_unidad_2.com/registro'. The main content area is titled 'Registrar producto' and includes a note: 'Los campos marcados con * son obligatorios'. Below this, there are three input fields, each preceded by a red asterisk: '*Código:', '*Producto:', and '*Precio:'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Aceptar' and 'Cancelar'.

Figura 2.4: Registrar prodcuto: Inicio

El actor deberá ingresar toda la información de un producto a registrar, como lo mostrado en la pantalla indicada en la figura 2.5.

Visualizar productos

← → ↻ http://www.proyecto_illustrativo_unidad_2.com/registro

Registrar producto

Los campos marcados con * son obligatorios

*Código: 001

*Producto: Clorox

*Precio: 17.50

Aceptar Cancelar

Figura 2.5: Registrar producto: Ingreso de información

Para realizar el registro del nuevo producto, el actor deberá presionar el botón **Aceptar** y el sistema mostrará la pantalla indicada en la figura 2.6, bajo el contexto del caso de uso CU1 Visualizar productos (subsección 2.1.1), indicando que el registro se ha realizado exitosamente y con el nuevo producto mostrado en la tabla correspondiente.

Visualizar productos

← → ↻ http://www.proyecto_illustrativo_unidad_2.com/productos

Productos

El registro se ha realizado exitosamente

| Código | Producto | Precio | Acción |
|--------|--------------|--------|--------|
| 521 | Jabón | 25.00 | ⊖ ✎ |
| 539 | pasta dental | 38.56 | ⊖ ✎ |
| 542 | Shampo | 17.30 | ⊖ ✎ |
| 670 | Espanja | 5.50 | ⊖ ✎ |
| 001 | Clorox | 17.50 | ⊖ ✎ |

Registrar

Figura 2.6: Registrar producto: Registro exitoso

Si el actor desea cancelar el registro del producto, en cualquier momento podrá presionar el botón **Cancelar**, y el sistema regresará a la pantalla correspondiente de acuerdo al CU1 Visualizar productos (subsección 2.1.1) dependiendo de la pantalla de donde venga, ya sea de la pantalla mostrada en la figura 2.2, correspondiente al caso en que no se tienen productos re-

gistrados; o de la pantalla mostrada en la figura 2.3, correspondiente al caso en que sí se tienen productos registrados.

El sistema mostrará mensajes de error, para los siguientes casos:

- **Campos obligatorios faltantes.** Cuando uno o más campos marcados como obligatorios son omitidos, como en la pantalla mostrada en la figura 2.7, y una vez que el actor presiona el botón **Aceptar**, el sistema deberá indicar los campos que han sido omitidos como en la pantalla mostrada en la figura 2.8

Visualizar productos

← → ↻ http://www.proyecto_illustrativo_unidad_2.com/registro

Registrar producto

Los campos marcados con * son obligatorios

*Código: 001

*Producto:

*Precio: 17.50

Aceptar Cancelar

Figura 2.7: Registrar producto: Campos obligatorios no ingresados

Visualizar productos

← → ↻ http://www.proyecto_illustrativo_unidad_2.com/registro

Registrar producto

Los campos marcados con * son obligatorios

*Código: 001

*Producto: Campo obligatorio

*Precio: 17.50

Aceptar Cancelar

Figura 2.8: Registrar producto: Campos obligatorios no ingresados

- **Formato incorrecto.** Cuando uno o más campos son ingresados con un formato incorrecto, como en la pantalla mostrada en la figura 2.9, y una vez que el actor presiona el botón **Aceptar**, el sistema deberá indicar los campos que han sido ingresados de manera incorrecta como en la pantalla mostrada en la figura 2.10



Visualizar productos

← → ↻ http://www.proyecto_illustrativo_unidad_2.com/registro

Registrar producto

Los campos marcados con * son obligatorios

*Código: 001

*Producto: Clorox

*Precio: 17.so

Aceptar Cancelar

Figura 2.9: Registrar producto: Campo ingresado con un formato incorrecto



Visualizar productos

← → ↻ http://www.proyecto_illustrativo_unidad_2.com/registro

Registrar producto

Los campos marcados con * son obligatorios

*Código: 001

*Producto: Clorox

*Precio: 17.so
Formato incorrecto

Aceptar Cancelar

Figura 2.10: Registrar producto: Formato incorrecto

- **Duplicidad de elemento.** Cuando se ingresa un código de producto que ya se encuentra previamente registrado, como en la pantalla mostrada en la figura 2.11 (Suponga que el código ya está registrado previamente), y una vez que el actor presiona el botón , el sistema deberá indicar que el código de producto ya está previamente registrado como en la pantalla mostrada en la figura 2.12



Visualizar productos

← → ↻ http://www.proyecto_illustrativo_unidad_2.com/registro

Registrar producto

Los campos marcados con * son obligatorios

*Código:

*Producto:

*Precio:

Figura 2.11: Registrar producto: Código ingresado duplicado



Visualizar productos

← → ↻ http://www.proyecto_illustrativo_unidad_2.com/registro

Registrar producto

Ya se cuenta con un Producto registrado con el mismo Código

Los campos marcados con * son obligatorios

*Código:

*Producto:

*Precio:

Figura 2.12: Registrar producto: Código duplicado

Capítulo 3

Reglas de negocio

A continuación se muestra la especificación de cada una de las reglas de negocio utilizadas en el sistema, así como la identificación de los casos de uso en donde se ocupa cada regla.

■ RN1 Campos obligatorios.

- *Especificación:* Los campos obligatorios a ingresar en el sistema se indican en pantalla mediante un * al inicio del nombre de cada campo, además de estar especificados en el diccionario de datos.
- *Casos de uso donde se ocupa:* CU1.1 Registrar producto y CU1.2 Editar producto

■ RN2 Formato de datos.

- *Especificación:* Cada uno de los campos a ingresar en el sistema deberán cumplir con el formato y tipo de dato especificado en el diccionario de datos para tomarse como correctos por el sistema.
- *Casos de uso donde se ocupa:* CU1.1 Registrar producto y CU1.2 Editar producto

■ RN3 Duplicidad de elementos.

- *Especificación:* La duplicidad de elementos será definida como sigue:
 - **Producto.** El campo Código es el que determina la duplicidad, tal como se indica también en el diccionario de datos.

- *Casos de uso donde se ocupa:* CU1.1 Registrar producto y CU1.2 Editar producto

Capítulo 4

Mensajes

A continuación se muestra la especificación de cada uno de los mensajes utilizados en el sistema, así como la identificación de los casos de uso en donde se ocupa cada mensaje.

■ MSG1 Operación exitosa

- *Especificación:* El/La ACCIÓN se ha realizado exitosamente
 - ACCIÓN: Nombre de la operación realizada
- *Ejemplo:* El registro se ha realizado exitosamente
- *Salida:* Pantalla
- *Ubicación:* Debajo del título de la pantalla, de manera centrada
- *Casos de uso donde se ocupa:* CU1.1 Registrar producto y CU1.2 Editar producto

■ MSG2 Campo obligatorio faltante

- *Especificación:* Campo obligatorio
- *Ejemplo:* Campo obligatorio
- *Salida:* Pantalla
- *Ubicación:* Debajo del campo obligatorio que ha sido omitido
- *Casos de uso donde se ocupa:* CU1.1 Registrar producto y CU1.2 Editar producto

■ MSG3 Formato de dato incorrecto

- *Especificación:* Formato incorrecto
- *Ejemplo:* Formato incorrecto
- *Salida:* Pantalla
- *Ubicación:* Debajo del campo ingresado con formato incorrecto
- *Casos de uso donde se ocupa:* CU1.1 Registrar producto y CU1.2 Editar producto

■ **MSG4 Duplicidad de elemento**

- *Especificación:* Ya se cuenta con un/una NOMBRE_ENTIDAD registrado/registrada con el/la mismo/misma DUPLICIDAD_ENTIDAD
 - NOMBRE_ENTIDAD: Nombre de la entidad sobre la que se esta trabajando
 - DUPLICIDAD_ENTIDAD: Nombre del atributo de la entidad sobre la que se esta trabajando, el cual determina la duplicidad de la misma
- *Ejemplo:* Ya se cuenta con un Producto registrado con el mismo Código
- *Salida:* Pantalla
- *Ubicación:* Debajo del título de la pantalla, de manera centrada
- *Casos de uso donde se ocupa:* CU1.1 Registrar producto y CU1.2 Editar producto