

HU001 – Ingresar con un sostenedor					
Versión	1.0	Fecha de creación	17/05/2024	Fecha última modificación	17/05/2024
Descripción					
El sistema me debe permitir ingresar con un sostenedor					
Como	Sostenedor				
Quiero	Identificarme				
Para	Ingresar				
Prioridad	Alta				
Caso de Uso	SostenedorRemuneracionUseCase				
Caso de Prueba Asociado	Un usuario debe ingresar al sistema, y debe aparecer un input para digitar un rut sostenedor el cual le permitirá ingresar				
Criterios de aceptación					
01	Debe existir un input el cual me permitirá ingresar un rut sostenedor				
02	Debo poder ingresar si el rut es valido				
03	Debe aparecer un error si el rut ingresado es incorrecto				
Reglas de Negocio					
01	El rut ingresado debe pertenecer a un sostenedor valido				
Reglas de Sistema					
02	Permitir ingreso de un rut				
Identificación de Datos					
N°	CAMPO	TIPO DATO	DESCRIPCIÓN		
01	rutSostenedor	String	Es el rut del sostenedor		

HU002 – Mostrar informacion sobre la remuneración del sostenedor					
Versión	1.0	Fecha de creación	17/05/2024	Fecha última modificación	17/05/2024
Descripción					
Debe mostrar en pantalla la información del sostenedor, el cual es: - Rut sostenedor - Remuneración - Incremento					
Como	Sostenedor				
Quiero	Ver información				
Para	Que los usuarios estén informados sobre la remuneraciones				
Prioridad	Alta				
Caso de Uso	SostenedorRemuneracionUseCase				
Caso de Prueba Asociado	Al ingresar con el rut sostenedor, me debe redirigir a una vista el cual muestre la información solicitada.				
Criterios de aceptación					
01	Mostrarme la información solicitada				
02	Debe dejarme volver para poder ingresar con otro sostenedor.				
Reglas de Negocio					
01	No debe mostrar ningún dato si el rut es incorrecto				
Reglas de Sistema					
02	La información debe pertenecer al sostenedor				
Identificación de Datos					
Nº	CAMPO	TIPO DATO	DESCRIPCIÓN		
01	rutSostenedor	Varchar(50)	Rut del sostenedor		
02	remuneracion	Int	Remuneración del sostenedor		
02	incremento	BigDecimal	Incremento en la remuneración del sostenedor		

¿Como enfrentar el problema?

Primero haré un proyecto que contiene solo el Frontend y luego uno para el backend. El frontend se realizara con Angular material 16 y el backend con Springboot 3.2.5 gradle (Java).

En cuanto a interfaz de usuario creare un identificador que al ingresar, mostrara la información solicitada por el usuario.

Diagramas UML a utilizar:

- Caso de uso: Este diagrama nos ayudara a conocer la interacción entre los actores que componen el sistema.
- Diagrama de clases: Nos ayudara a conocer como y donde se guardara la información y como estará relacionada la información.
- Diagrama de secuencia: Con la complejidad actual no es muy necesario, pero si este sistema escala nos ayudara a tener conciencia del orden temporal en que interactúan los objetos.
- . Diagrama de componentes: No es necesario ahora, pero si escala el sistema sera necesario para conocer como se organizan los distintos componentes del sistema, ademas nos ayudara a conocer las dependencia de estos.