Caso de Uso [Generar Programa PDF]

Sistema VASPA

VASPA Team

Nicolás Sartini



Un Caso de Uso es una secuencia de interacciones que se desarrollarán entre un sistema y sus actores en respuesta a un evento que inicia un actor principal sobre el propio sistema.

Estos ilustran los requerimientos del sistema al mostrar como reacciona una respuesta a eventos que se producen en el mismo

Las Realizaciones de los Casos de Uso se llevan a cabo como resultado de un caso de uso específico. La realización del caso de uso debe cumplir con los requerimientos establecidos y debe reflejar el comportamiento de su caso de uso correspondiente. Este artefacto se halla dentro del Modelo de Diseño reflejando los productos de trabajo relacionados con el caso de uso pero que pertenecen a dicho modelo. Estos productos de trabajos relacionados consisten en los diagramas de comunicación y secuencia que expresan el comportamiento del caso del uso en términos de objetos de colaboración, y dichos diagramas deben elaborarse haciendo uso de (UML).



Tabla de contenido

[Descripción 3](#_Toc257615429)

[Actores del CU 3](#_Toc257615430)

[Precondiciones 3](#_Toc257615431)

[Flujo de Eventos Normal 3](#_Toc257615432)

[Poscondiciones 3](#_Toc257615433)

[Flujo de Eventos Alternativo 3](#_Toc257615434)

[Diagramas Asociados 3](#_Toc257615435)

[Diagrama de Casos de Uso 3](#_Toc257615436)

[Diagrama de Secuencia 3](#_Toc257615437)

[Diagrama de Colaboración 3](#_Toc257615438)

[Diagrama de Estados 3](#_Toc257615439)

Caso de Uso [Generar Programa PDF]

Descripción

Permitir al Profesor y al Empleado Secretaría Académica generar un programa en formato .PDF a partir de los formularios.

Actores del CU

Profesor

Empleado Secretaría Académica

Precondiciones

Haber ingresado al sistema con el rol de "profesor" o “Empleado Secretaría Académica”

Haber pasado correctamente la revisión por parte de Secretaría Académica y Departamento.

Flujo de Eventos Normal

1. El sistema despliega la pantalla “Programas de asignaturas” en la cual se muestra un listado de las asignaturas cuyos programas fueron cargados en el sistema por los profesores a través de los formularios de alta de programa. Así mismo se muestra el código de la asignatura y un botón para generar en PDF el programa de la asignatura.
2. El empleado de Secretaría Académica selecciona el botón “Generar Programa PDF” de una asignatura.
3. El sistema procede a la creación del programa obteniendo los datos necesarios de la Base de Datos.
4. El sistema visualiza dependiendo el navegador el programa creado en PDF.

Poscondiciones

Programa de asignatura en PDF generado de manera exitosa.

Flujo de Eventos Alternativo

Flujo alternativo 1:

El Profesor o Empleado Secretaría Académica cancele la operación.

Diagramas Asociados

[Incluir aquí todos los diagramas UML asociados a este documento.]

Diagrama de Casos de Uso

[El diagrama de casos de usos representa gráficamente los casos de uso que tiene un sistema. Se define un caso de uso como cada interacción supuesta con el sistema a desarrollar, donde se representan los requisitos funcionales. Es decir, se está diciendo lo que tiene que hacer un sistema y cómo. En la figura se muestra un ejemplo de casos de uso, donde se muestran tres actores (los clientes, los taquilleros y los jefes de taquilla) y las operaciones que pueden realizar (sus roles).]



Diagrama de Secuencia

[En el diagrama de secuencia se muestra la interacción de los objetos que componen un sistema de forma temporal.

Un diagrama de secuencia muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada método de la clase]



Diagrama de Colaboración

[Un diagrama de colaboración, se puede decir que es una forma alternativa al diagrama de secuencias a la hora de mostrar un escenario.

Este tipo de diagrama muestra las interacciones que ocurren entre los objetos que participan en una situación determinada. A diferencia del diagrama de secuencia, el diagrama de colaboración se enfoca en la relación entre los objetos y su topología de comunicación. En estos diagramas los mensajes enviados de un objeto a otro se representa mediante flechas, acompañado del nombre del mensaje, los parámetros y la secuencia del mensaje.

Estos diagramas están indicados para mostrar una situación o flujo de programa específico y son considerados uno de los mejores diagramas para mostrar o explicar rápidamente un proceso dentro de la lógica del programa. ]



Diagrama de Estados

[Un estado es una condición durante la vida de un objeto, de forma que cuando dicha condición se satisface se lleva a cabo alguna acción o se espera por un evento. El estado de un objeto se puede caracterizar por el valor de uno o varios de los atributos de su clase, además, el estado de un objeto también se puede caracterizar por la existencia de un enlace con otro objeto.

El diagrama de estados engloba todos los mensajes que un objeto puede enviar o recibir, en otras palabras es un escenario que representa un camino dentro de un diagrama.

Como característica de estos diagramas siempre cuentan con dos estados especiales, el inicial y el final, con la particularidad que este diagrama puede tener solo un estado inicial pero varios estados finales. Una transición entre estados representa un cambio de un estado origen a un estado sucesor destino que podría ser el mismo que el estado origen, dicho cambio de estado puede estar aparejado con alguna acción. Además las acciones se asocian a las transiciones y se consideran que ocurre de forma rápida e ininterrumpible.]

