Caso de Uso [Gestionar Asignatura]

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 [Gestionar Asignatura]

Descripción

Permitir al empleado de Secretaría Académica gestionar las Asignaturas existentes en el sistema, mediante el alta, baja y modificación de las mismas.

Actores del CU

Empleado Secretaría Académica

Precondiciones

Haber ingresado al sistema

Flujo de Eventos Normal

1. Se presenta al empleado de Secretaría Académica, la pantalla de Asignaturas del sistema que muestra un listado de Asignaturas y tres botones. Para cada Asignatura existe un botón "Modificar" y "Eliminar" y existe un botón para crear una nueva Asignatura.
2. Si el empleado de Secretaría Académica presiona el botón “Nueva Asignatura” continúa en el flujo alternativo 1 “Alta de Asignatura”.
3. Si el empleado de Secretaría Académica presiona el botón “Modificar Asignatura” continúa en el flujo alternativo 2 “Modificación de Asignatura”.
4. Si el empleado de Secretaría Académica presiona el botón “Eliminar Asignatura” continúa en el flujo alternativo 3 “Baja de Asignatura”.

Poscondiciones

[Efectos que de forma inmediata tiene la realización del Caso de Uso sobre el estado del sistema]

Flujo de Eventos Alternativo

Flujo Alternativo 1:

2.1 "Alta de Asignatura"

2.1.1 Se presenta al empleado de Secretaría Académica la pantalla de Alta de Asignatura.

2.1.2 El empleado de Secretaría Académica completa los campos del formulario.

2.1.3 El empleado de Secretaría Académica presiona el botón “Guardar”.

2.1.4 Se guarda la Asignatura en el sistema.

Flujo Alternativo 2:

3.1 “Modificación de Asignatura”

3.1.1 Se presenta al empleado de Secretaría Académica la pantalla con los datos de la Asignatura.

3.1.2 El empleado de Secretaría Académica modifica los campos del formulario.

3.1.3 El empleado de Secretaría Académica presiona el botón “Guardar”.

3.1.4 Se guardan los cambios de la Asignatura en el sistema.

Flujo Alternativo 3:

4.1 "Baja de Asignatura"

4.1.1 Se presenta al empleado de Secretaría Académica un mensaje de confirmación.

4.1.2 El empleado de Secretaría Académica presiona “Sí”.

4.1.3 La Asignatura se elimina del sistema.

Excepción 1:

El empleado de Secretaría Académica cancele la operación.

Excepción 2:

El código de asignatura ya existe en el sistema.

Excepción 3:

La Asignatura tenga programas que se encuentren publicados en el sistema.

Diagramas Asociados

Diagrama de Casos de Uso

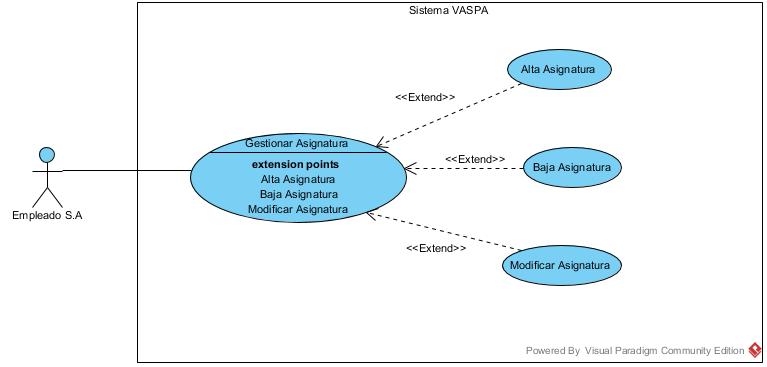


Diagrama de Secuencia

[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.]

