Caso de Uso [Subir Programa Firmado]

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 [Subir Programa Firmado]

Descripción

Permitir al Empleado Secretaría Académica cargar en el sistema el programa escaneado del documento (programa impreso) firmado por todas las autoridades correspondientes (Profesor responsable, Secretaría Académica, departamento).

Actores del CU

Empleado Secretaría Académica

Precondiciones

Haber accedido al sistema.

Contar con el programa firmado ya escaneado.

Flujo de Eventos Normal

1. El sistema despliega la pantalla “Seleccionar Año”, con un listado de los años desde 2011 hasta el año actual en orden creciente.
2. El empleado de SA selecciona el año del listado o también puede filtrar ingresando el año en el campo de texto, posteriormente selecciona el año.
3. El sistema despliega la pantalla “Subir Programa” en el cual se tienen dos listas desplegables, una para seleccionar una Carrera, otra para seleccionar la Asignatura, Opcionalmente puede agregar una descripción del programa, Se cuenta con tres botones: uno para poder seleccionar el programa, otro para subir el programa y un último para cancelar la operación.
4. El empleado de SA selecciona la Carrera, luego la Asignatura del programa a subir. Opcionalmente puede agregar una descripción.
5. El empleado de SA presiona el botón “Seleccionar Archivo”. Y procede a seleccionar el programa desde el explorador de archivos.
6. El empleado SA presiona el botón “Subir Programa”.
7. El sistema informa al usuario de la operación se realizó de manera exitosa.

Poscondiciones

Programa escaneado subido exitosamente en el sistema.

Flujo de Eventos Alternativo

Flujo Alternativo:

1. El sistema despliega la pantalla “Subir programa”, con un listado de todas las carreras de la UNPA - UARG.
2. El empleado de SA selecciona la carrera.
3. El sistema muestra el listado de el/los plan/es.
4. El empleado de SA selecciona un plan.
5. Se muestran las asignaturas de las carreras correspondientes al plan seleccionado.
6. El empleado de SA selecciona la asignatura y el año. Posteriormente presiona el botón “Cambiar Programa”.
7. El sistema solicita el nuevo programa en PDF a cargar en el sistema.
8. El empleado selecciona el programa correspondiente y presiona el botón “Aceptar”.

Excepción 1:

El Empleado Secretaría Académica cancele la operación.

Diagramas Asociados

Diagrama de Casos de Uso

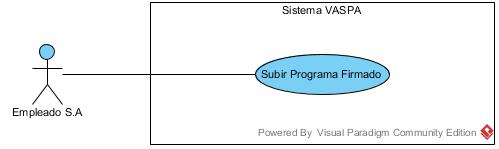


Diagrama de Secuencia

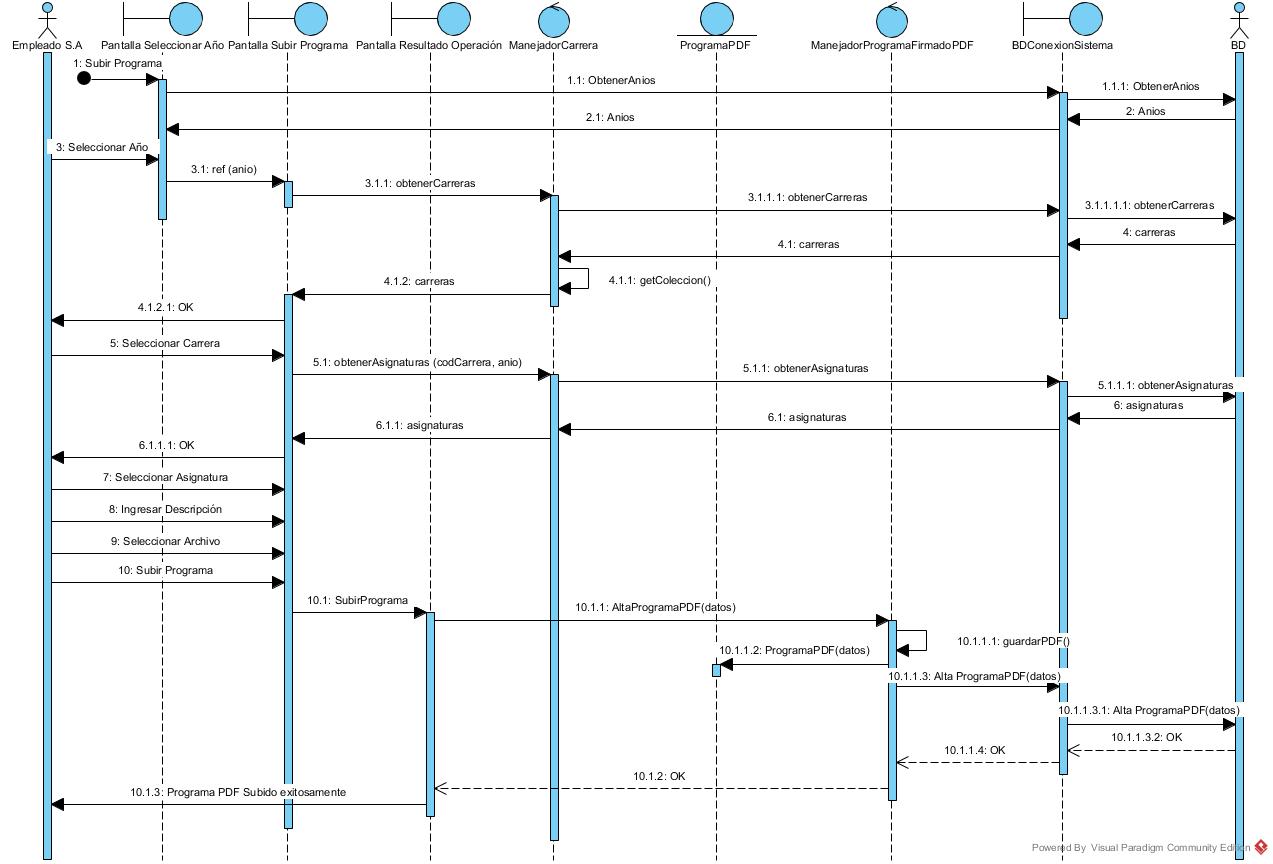


Diagrama de Colaboración

[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.]

