Caso de Uso [Visualizar Programa]

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 [Visualizar Programa]

Descripción

Permitir al Invitado visualizar el programa (documento .PDF).

Actores del CU

Invitado.

Flujo de Eventos Normal

1. Se presenta al invitado, la pantalla principal de la aplicación móvil.
2. El invitado presiona el logo “VASPA”.
3. El sistema despliega la pantalla “Seleccionar año” con todos los años de los programas que se encuentran disponibles de las diferentes asignaturas de la UNPA - UARG.
4. El invitado selecciona el año correspondiente del listado o bien filtra el año por sus cuatro dígitos numéricos.
5. El sistema despliega la pantalla “Seleccionar Programa” con todos los programas del año correspondiente.
6. El invitado selecciona un Programa del listado o bien filtra el programa por el nombre de la asignatura.
7. El invitado visualiza el programa de la asignatura seleccionada.

Poscondiciones

El sistema muestra el programa .PDF y queda a la espera de una acción.

Flujo de Eventos Alternativo

Excepción 1 Programa No disponible:

1. 3.1 En el caso de que no estén todos los años disponibles, el sistema mostrará un mensaje al pie de página “Si no encuentra el Programa buscado, contáctese con Secretaría Académica”.

Excepción 2:

El invitado cancele la operación, saliendo de la aplicación móvil.

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]

