

SEPROSO.
Realización de los Casos de
Uso.

Francisco Javier Delgado del Hoyo

Yuri Torres de la Sierra

Rubén Martínez García

Abel Lozoya de Diego

Diciembre, 2008

Revisiones del documento

Historial de revisiones del documento

VERSIÓN	FECHA	DESCRIPCIÓN	AUTOR
0.1	28/12/08	Primera versión de diseño.	Rubén y Yuri
0.5	29/12/08	Versión 0.5 de los diagramas de interacción.	Francisco, Abel y Rubén
1.0	30/12/08	Versión completa del modelo dinámico de diseño.	Grupo III
1.1	30/12/08	Adición de especificaciones en cada Caso de Uso.	Rubén.

Indice

Revisiones del documento	i
1 Introducción.	1
1.1 Propósito.	1
1.2 Ámbito.	1
1.3 Definiciones.	2
1.4 Referencias.	2
1.5 Visión general.	2
2 Realización de Casos de Uso.	3
2.1 CU: Crear Rol	3
2.2 CU: Creación de Usuarios	5
2.3 CU: Editar Usuario	7
2.4 CU: Configurar vacaciones	9
2.5 CU: Obtener Informe	11
2.6 CU: Crear Proyecto	13
2.7 CU: Seguimiento del Proyecto	15
2.8 CU: Planificar Proyecto	17

Indice de figuras

2.1	Crear Rol.	4
2.2	Creación de Usuarios.	6
2.3	Editar Usuarios.	8
2.4	Configurar vacaciones.	10
2.5	Generar Informe.	12
2.6	Crear Proyecto.	14
2.7	Seguimietno del proyecto.	16
2.8	Planificar proyecto.	18

Capítulo 1

Introducción.

1.1 Propósito.

El objetivo de este documento es la especificación del funcionamiento dinámico del sistema: SEguimiento de PROyectos Software (SEPROSO). En dicho documento se definen los diagramas relacionados con la realización de casos de uso, y los diagramas que completen las especificaciones dinámicas de diseño. Este documento será referencia para el uso posterior por los desarrolladores y en consecuencia por más documentos de planificación, diseño software y desarrollo de la aplicación.

1.2 Ámbito.

El sistema a desarrollar se denominará SEPROSO. Es una herramienta para la gestión y seguimiento de proyectos software. La interacción con la herramienta depende del rol a desempeñar por el usuario de la aplicación, distinguiéndose los siguientes roles:

- Administrador.
- Jefe de Proyecto.
- Desarrollador.
- Responsable de personal.

El sistema atenderá las peticiones de cada uno de ellos en función del trabajo que desempeñana

El modelo de diseño dinámico provee una visión de la interacción entre usuario y la aplicación, y los elementos intermediarios entre ellos, dentro de la herramienta SEPROSO.

1.3 Definiciones.

Véase el Glosario.

1.4 Referencias.

1. Plantilla de elicitación de requisitos para Proceso Unificado UPEDU. www.upedu.org
2. Documento del estandar IEEE 830 sobre recomendaciones para la especificación de requisitos software secciones 4, 5 y anexo A.3.
3. Visión general de la herramienta propuesta por el profesor de la asignatura.
4. Plan de Proyecto Software.
5. Documento de especificación de recursos software, SRS.
6. Modelo de Casos de Uso.
7. Diagramas de análisis realizados en la herramienta StarUML.
8. Diagramas de diseño realizados en la herramienta StarUML.

1.5 Visión general.

El resto de este documento contiene la especificación de los diagramas de interacción relacionados con los casos de uso definidos en la fase de análisis. A continuación se muestran los diagramas de secuencia de los casos de uso expuestos en análisis, pero utilizando los casos más relevantes previstas en diseño, para mostrar el funcionamiento interno de la aplicación en cuanto paso de mensajes entre los objetos involucrados en la interacción.

Capítulo 2

Realización de Casos de Uso.

2.1 CU: Crear Rol

Descripción

A continuación se especifica la interacción entre usuario y la página web para la creación del rol de un usuario.

Partimos de que el Administrador se encuentra logueado en el sistema y es quién inicia la interacción.

Flujo de Eventos

El administrador accede a la página web para el control de roles de usuario.

El sistema recupera de la base de datos todos los roles asociados a los usuarios activos.

El administrador de proyecto crea un nuevo rol.

El sistema almacena dicho rol que se ha creado.

Diagramas de interacción

Los siguientes diagramas de interacción muestran el flujo de eventos:

- Crear nuevo rol [2.1].

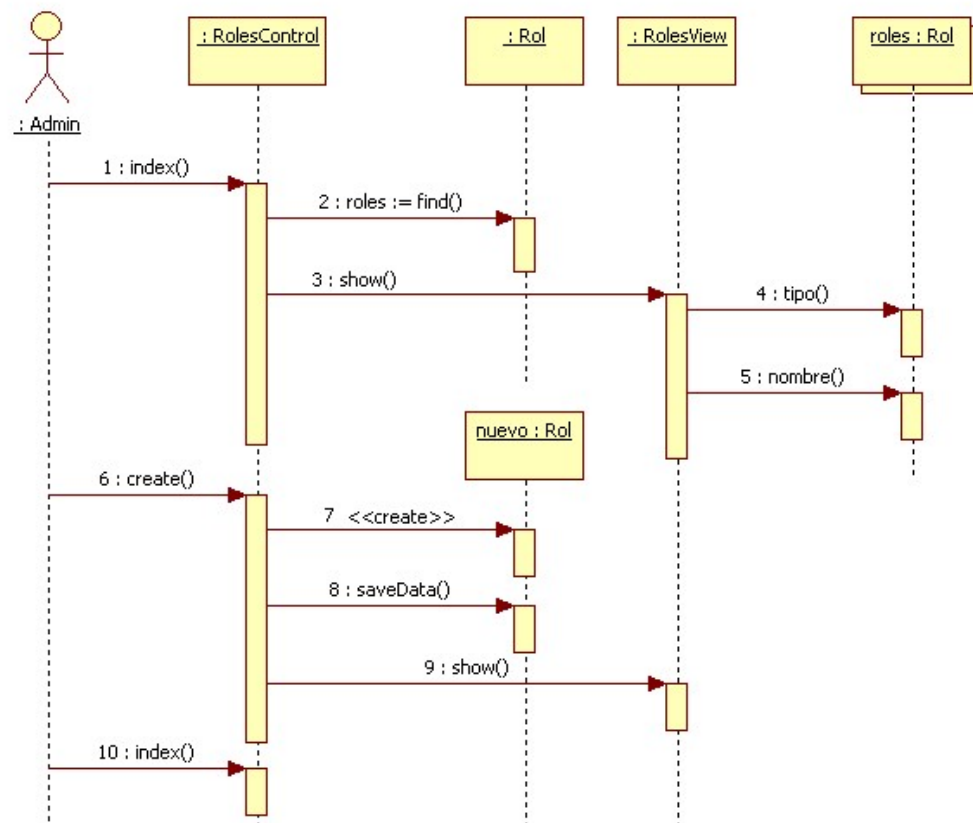


Figura 2.1: Crear Rol.

2.2 CU: Creación de Usuarios

Descripción

Se indica la interacción entre el usuario y la herramienta para la creación de un nuevo usuario. Partimos de que el Administrador se encuentra logueado en el sistema y es quién inicia la interacción.

Flujo de Eventos

El administrador accede a la página web de creación de usuarios.

El sistema busca en la base de datos los usuarios existentes.

El sistema muestra en la página web los usuarios identificados por la base de datos.

El administrador rellena una serie de campos para la creación de un nuevo trabajador.

El sistema almacena en la base de datos el nuevo trabajador.

El sistema muestra al administrador los datos del nuevo trabajador que se ha creado.

Diagramas de interacción

Los siguientes diagramas de interacción muestran el flujo de eventos:

- Creación de usuarios [2.2].

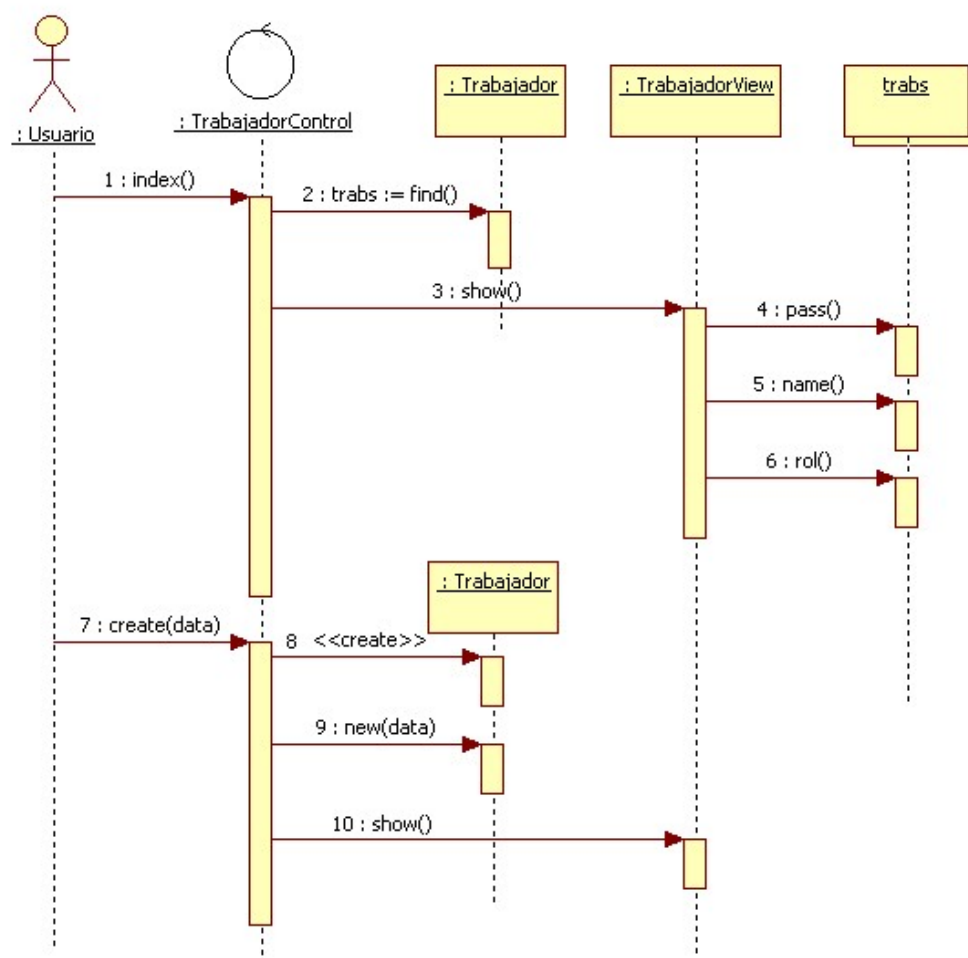


Figura 2.2: Creación de Usuarios.

2.3 CU: Editar Usuario

Descripción

Se indica la interacción entre el administrador y la herramienta para la edición de los datos de un usuario. Partimos de que el Administrador se encuentra logueado en el sistema y es quién inicia la interacción.

Flujo de Eventos

El administrador accede a la página web de edición de datos de usuario.

El sistema muestra en la página web los datos del usuario actual.

El administrador rellena una serie de campos para la edición de un nuevo usuario.

El sistema almacena en la base de datos el nuevo trabajador.

El sistema muestra al administrador los datos del nuevo trabajador que se ha creado.

Diagramas de interacción

Los siguientes diagramas de interacción muestran el flujo de eventos:

- Edición de datos de usuario [2.3].

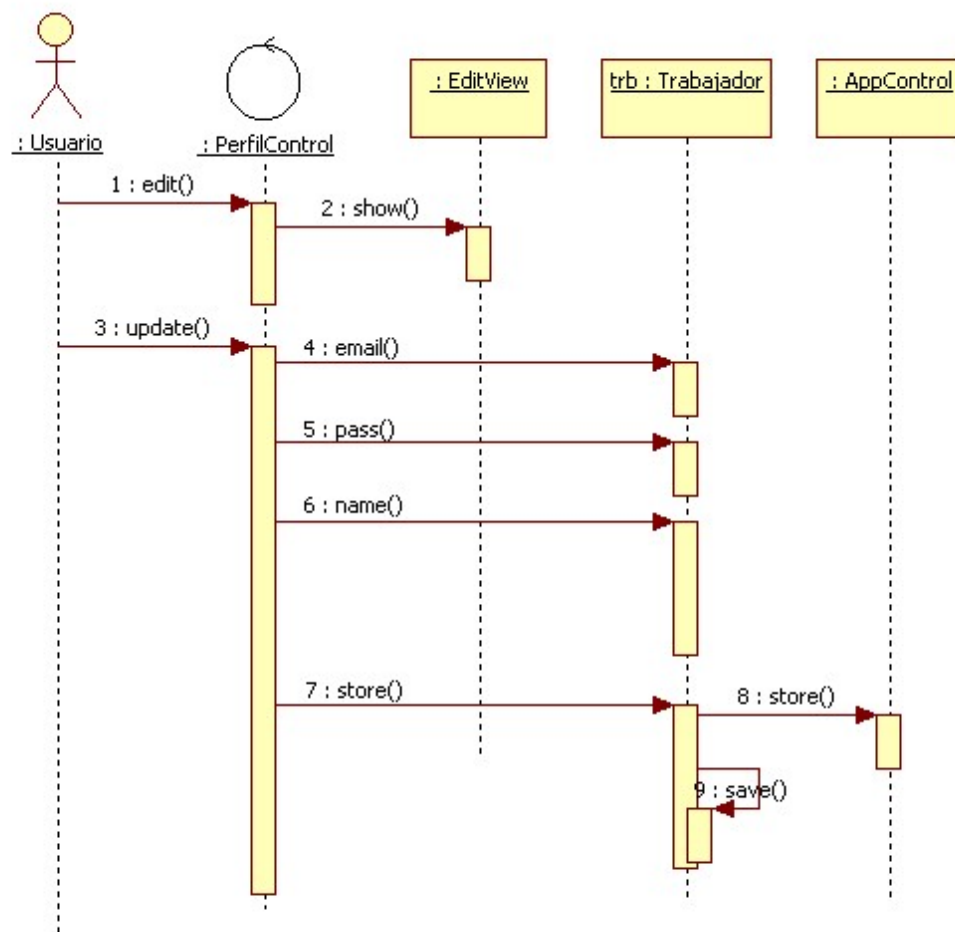


Figura 2.3: Editar Usuarios.

2.4 CU: Configurar vacaciones

Descripción

Se indica la interacción entre el usuario y la herramienta para la configuración de un periodo de vacaciones. Partimos de que el Usuario se encuentra logueado en el sistema y es quién inicia la interacción.

Flujo de Eventos

El usuario accede a la página web de edición de datos de usuario.
El sistema muestra en la página web los datos del usuario actual.
El usuario accede a la sección para añadir un nuevo período vacacional.
El usuario establece las opciones del período vacacional.
El sistema valida los datos introducidos y almacena el resultado.
El sistema muestra la nueva vista del perfil de usuario.

Diagramas de interacción

Los siguientes diagramas de interacción muestran el flujo de eventos:

- Edición de periodo vacacional[2.4].

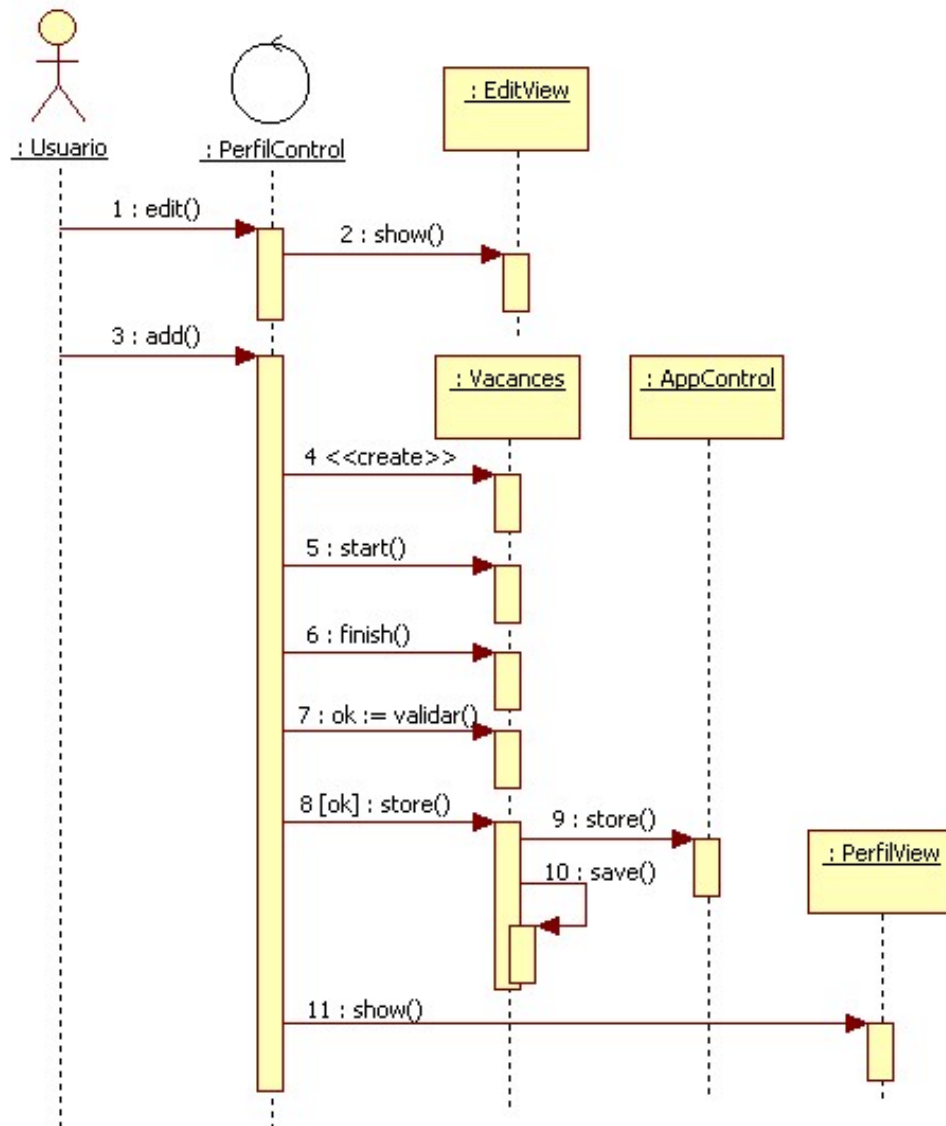


Figura 2.4: Configurar vacaciones.

2.5 CU: Obtener Informe

Descripción

Se indica la interacción entre el usuario y la herramienta para la obtención de un informe determinado. Partimos de que el Usuario se encuentra logueado en el sistema y es quién inicia la interacción.

Flujo de Eventos

El usuario accede a la página web para la obtención de un inform.

El sistema recupera de la base de datos los proyectos que se encuentran actualmente visibles.

El sistema muestra al usuario los proyectos visibles. El usuario selecciona un proyecto y un informe asociado a dicho proyecto.

El sistema recupera las etapas del proyecto seleccionado.

El sistema recupera las tareas y sus actividades asociadas del proyecto seleccionado.

El sistema comprueba el estado de las actividades del proyecto.

El sistema muestra las actividades que se encuentren pendientes.

Diagramas de interacción

Los siguientes diagramas de interacción muestran el flujo de eventos:

- Obtener informe[??].

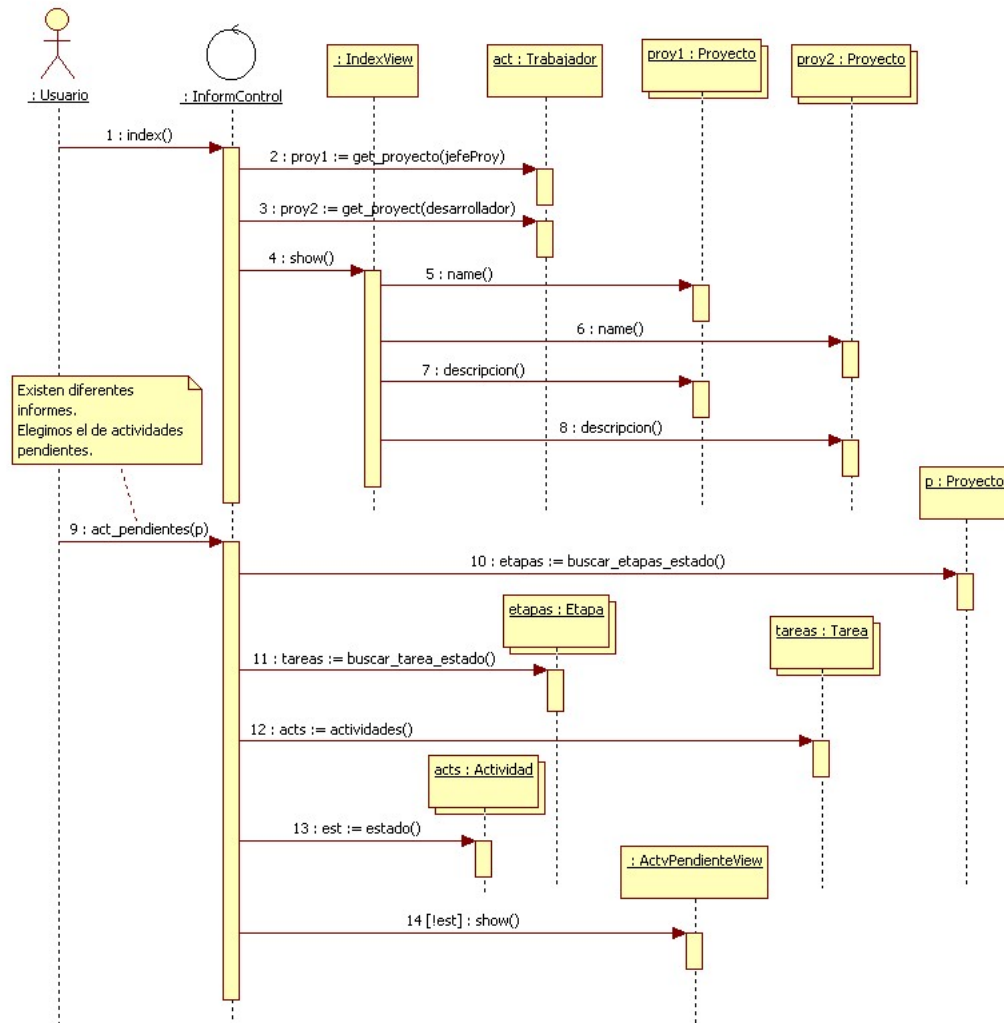


Figura 2.5: Generar Informe.

2.6 CU: Crear Proyecto

Descripción

La creación de un proyecto depende de dos actores, el Administrador que es el encargado de crear el proyecto y asignarle un jefe de proyecto. Y el propio Jefe de proyecto que es el encargado de configurarlo, introduciendo el modelo de proceso que definirá las fases que configuran el proyecto.

Flujo de Eventos

El administrador elige la opción de crear un nuevo proyecto.

El administrador rellena una plantilla para configurar el proyecto.

El sistema muestra el proyecto creado al administrador del sistema.

El jefe de proyecto editará un proyecto al que ha sido asignado.

El sistema comprueba su autenticidad en el proyecto.

El sistema muestra una serie de plantillas para rellenar los diversos campos editables de un proyecto.

El jefe de proyecto completa la plantilla de creación de proyecto, etapas, actividades y trabajadores.

El sistema muestra el resultado al usuario.

Diagramas de interacción

Los siguientes diagramas de interacción muestran el flujo de eventos:

- Crear proyecto [2.6].

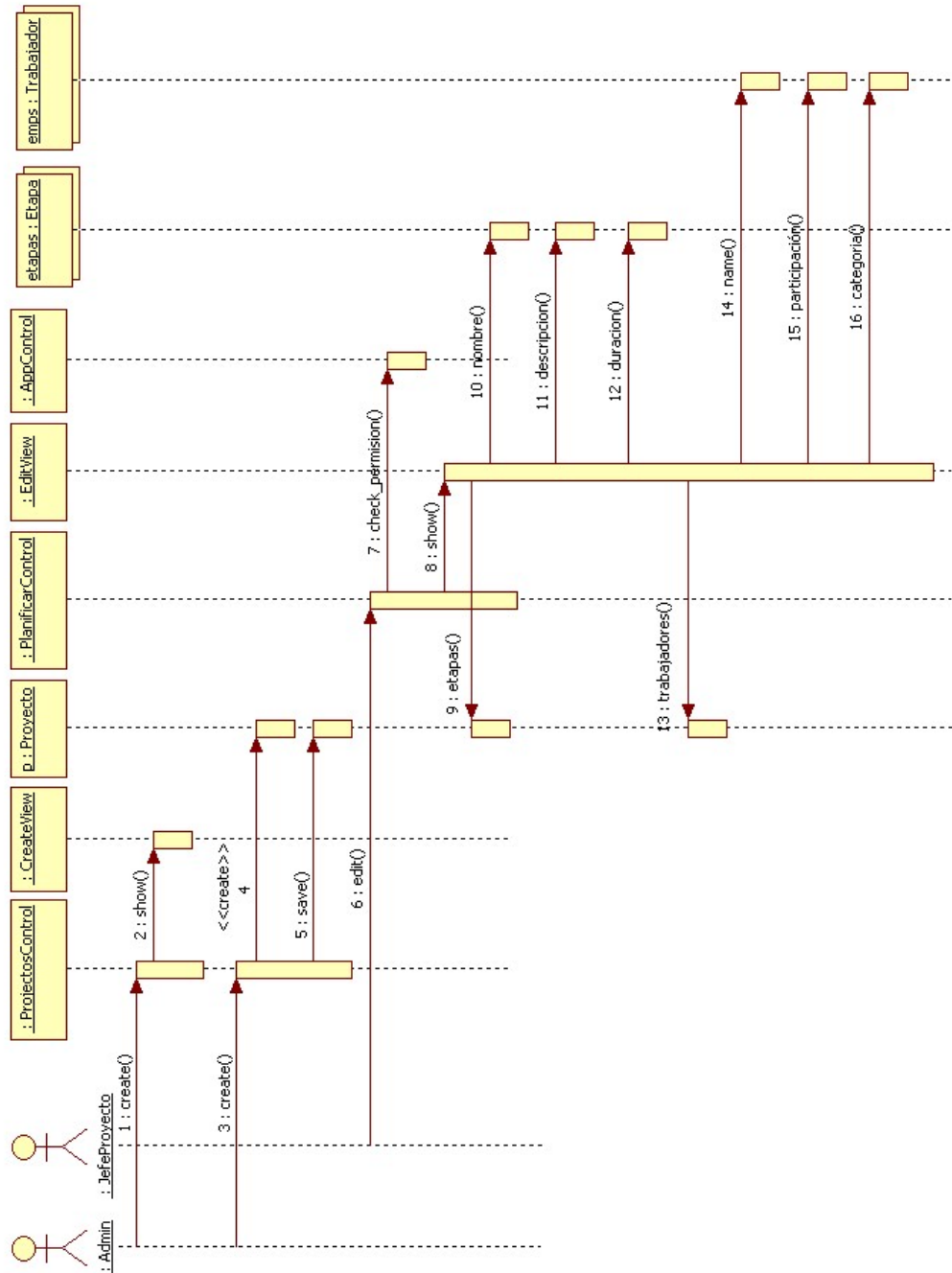


Figura 2.6: Crear Proyecto.

2.7 CU: Seguimiento del Proyecto

Descripción

Un jefe de proyecto debe ser capaz de realizar un seguimiento de las actividades que se realizan y es el encargado de supervisarlas y cerrarlas. El sistema dotaría al jefe de proyecto de una interfaz correcta para ésta tarea.

Flujo de Eventos

No se edita por ser demasiado completo.

Diagramas de interacción

Los siguientes diagramas de interacción muestran el flujo de eventos:

- Seguimiento del Proyecto [2.7].



2.8 CU: Planificar Proyecto

Descripción

Un jefe de proyecto debe ser capaz de realizar la planificación de un proyecto, agregando las tareas y trabajadores del proyecto mediante una interfaz adecuada.

Flujo de Eventos

No se edita por ser demasiado completo.

Diagramas de interacción

Los siguientes diagramas de interacción muestran el flujo de eventos:

- Planificar Proyecto [2.8].

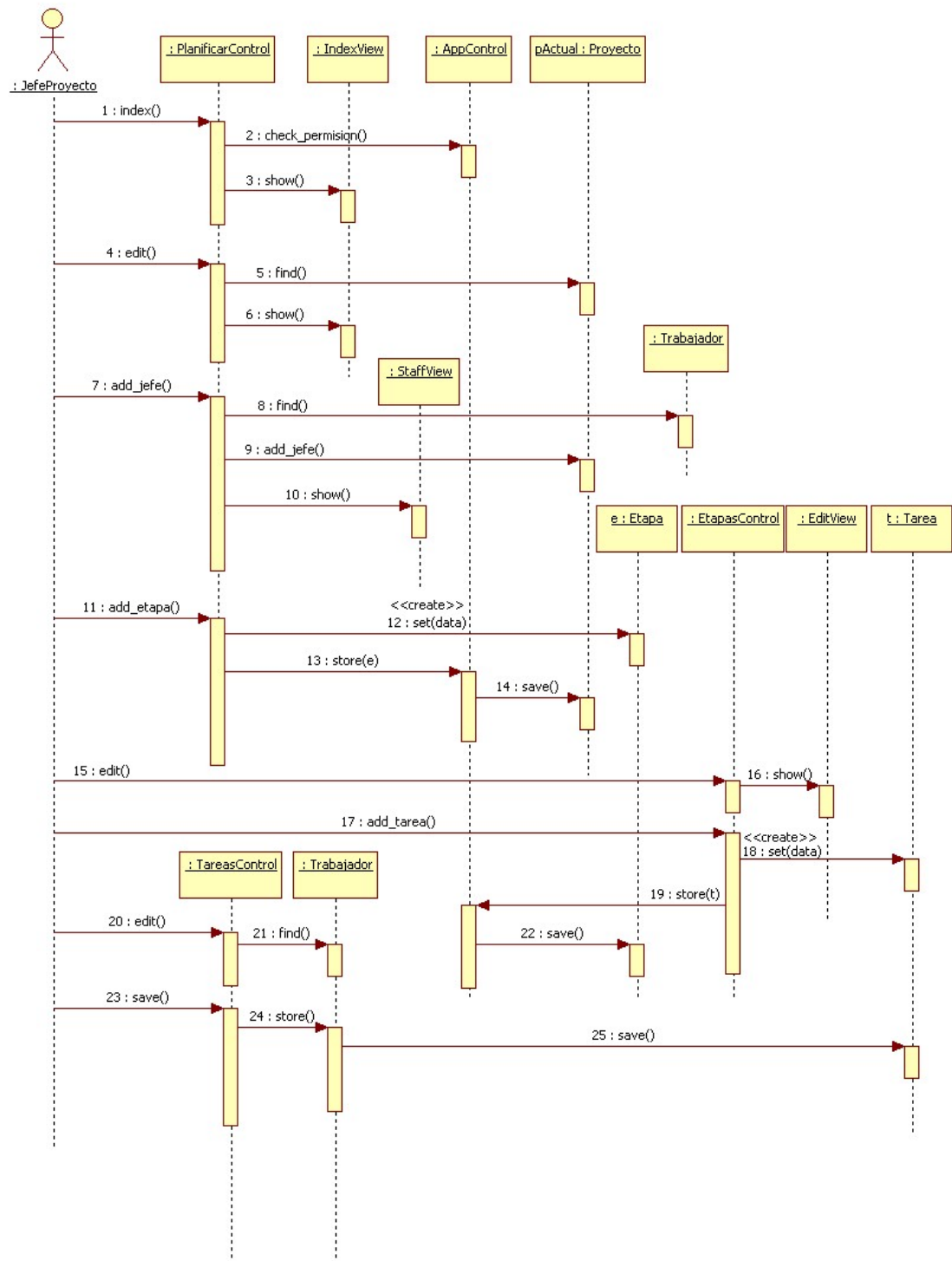


Figura 2.8: Planificar proyecto.