



PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

PROYECTO DE SEMESTRE

INTEGRANTES:

**THOMAS RIVERA
GABRIEL ANDRÉS NIÑO
ANDRÉS RAMIREZ**

DIRIGIDO POR:

FABRIZIO BOLAÑO LOPEZ

**PERIODO 2201
BOGOTÁ D.C.
COLOMBIA**



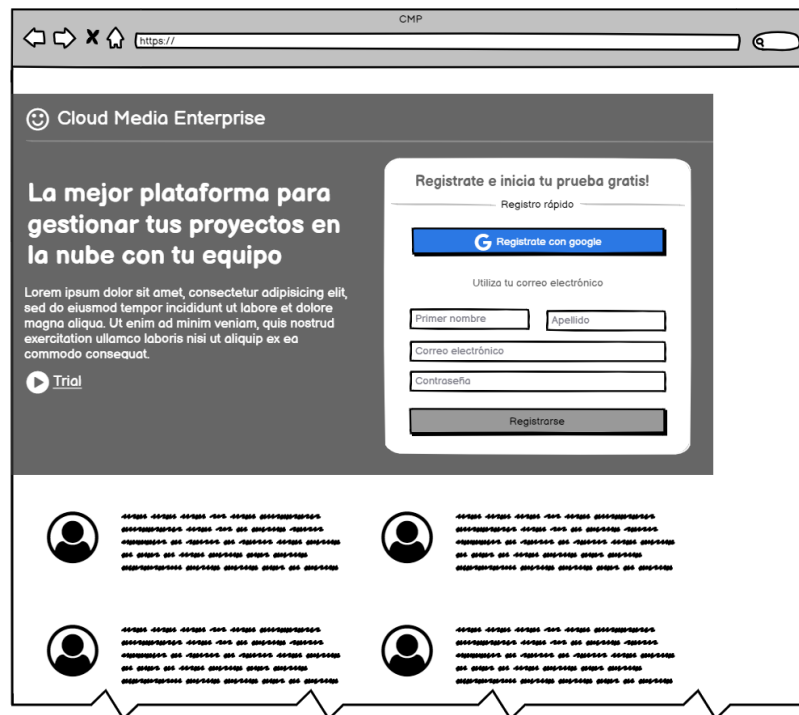
Lista de tablas

Tabla 1. CU Crear usuario.....	4
Tabla 2. Iniciar Sesión.....	6
Tabla 3. Ver Perfil.	8
Tabla 4. Ver planes.	10
Tabla 5. Adquirir Membresía.....	12
Tabla 6. Configurar Proyecto.....	14
Tabla 7. Cargar información en la nube.	16
Tabla 8. Extraer y compartir información parcial o completa.	17
Tabla 9. Asignar roles a los miembros del equipo.....	19

CU - 01	Crear usuario
Actores	Usuario
Resumen	El caso de uso inicia cuando un usuario nuevo desea registrarse en la página web.
CU asociados	Gestión usuario y membresía
Precondiciones	El usuario no se puede registrar con un correo que ya ha sido utilizado previamente o con un username que está ya en uso.

Escenario Principal

Pantalla 1



Caso base.

1. Estar en la ventana principal de la aplicación.
2. Dar clic en opción “crear cuenta”, esto despliega una nueva ventana de formulario
3. Llenar el formulario con los datos solicitados (aquellos que tiene la entidad Usuario)
4. Dar clic en finalizar.

Escenarios Alternos

Pantalla 1



Caso alterno “correo invalido”.

Inicia en paso 3.

El problema consiste en que el correo que se está tratando de registrar, ya está registrado.

Debe aparecer una nueva ventana informando de este hecho.

1. Volver a llenar el campo de correo con un correo válido

Pantalla 2

Caso alterno “usuario invalido”.

Inicia en paso 3.

El problema consiste en que el usuario que se está tratando de registrar, ya está registrado.

Debe aparecer una nueva ventana informando de este hecho.

Volver a llenar el campo de usuario con un usuario válido

Requisitos	no	Que al finalizar la inscripción llegue un correo de confirmación-
Funcionales		
Postcondiciones		El usuario debe poder iniciar sesión de manera satisfactoria.
Reglas de negocio		Solo es válido utilizar un correo por cuenta.

Tabla 1. CU Crear usuario.

CU - 02	Iniciar sesión
Actores	Usuario
Resumen	El caso de uso inicia cuando un usuario desea ingresar al sistema CMP.
CU asociados	Gestión de usuario y membresía.
Precondiciones	El usuario debe haber creado una cuenta previamente en el sistema CMP.

Escenario Principal

Pantalla 1



Cloud Media Enterprise

La mejor plataforma para gestionar tus proyectos en la nube con tu equipo

Ingresa a la plataforma

Registro rápido

Inicia sesión con google

Utiliza tu correo electrónico

Correo electrónico

Contraseña

Ingresar

Opiniones de nuestros clientes

Caso base.

1. Estar en la ventana principal de la aplicación.
2. Dar clic en opción "iniciar sesión"
3. Se despliega una nueva ventana con dos cuadros de texto para llenar
4. Llenar los cuadros de texto
5. Dar clic en "ingresar"

Escenarios Alternos

Pantalla 1

Caso alternativo 1.**Credenciales erróneas**

El caso alternativo empieza cuando al darle clic en ingresar, el usuario no ingresa si no que, recibe un pequeño mensaje informando que las credenciales están mal.

1. El caso alternativo empieza nuevamente en el formulario (paso 3 del escenario principal).
2. El usuario debe llenar nuevamente los campos de texto
3. Darle clic en “ingresar”

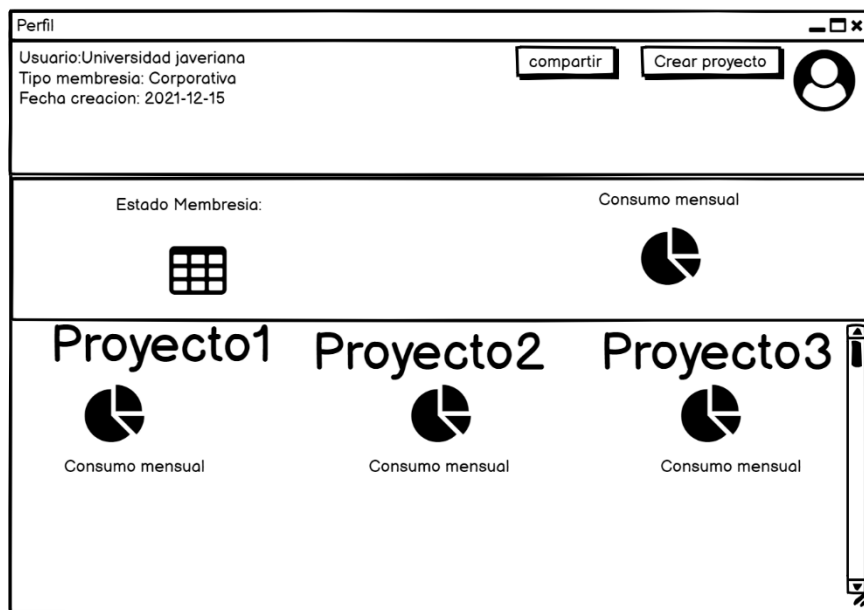
Requisitos	no	Responder en menos de 5 segundos.
Funcionales		
Postcondiciones		El usuario debe ingresar al sistema de manera satisfactoria si ingresó correctamente sus credenciales.
Reglas de negocio		

Tabla 2. Iniciar Sesión.

CU - 03	Ver perfil
Actores	Usuario
Resumen	El caso de uso inicia cuando el usuario desea mirar los datos de su perfil de usuario.
CU asociados	Gestión de usuario y membresía
Precondiciones	El usuario debe haber iniciado sesión previamente.

Escenario Principal

CMP



Pantalla 1

Caso base.

1. Darle clic a la opción "perfil" situada en la parte superior derecha de la pantalla.

Escenarios Alternos

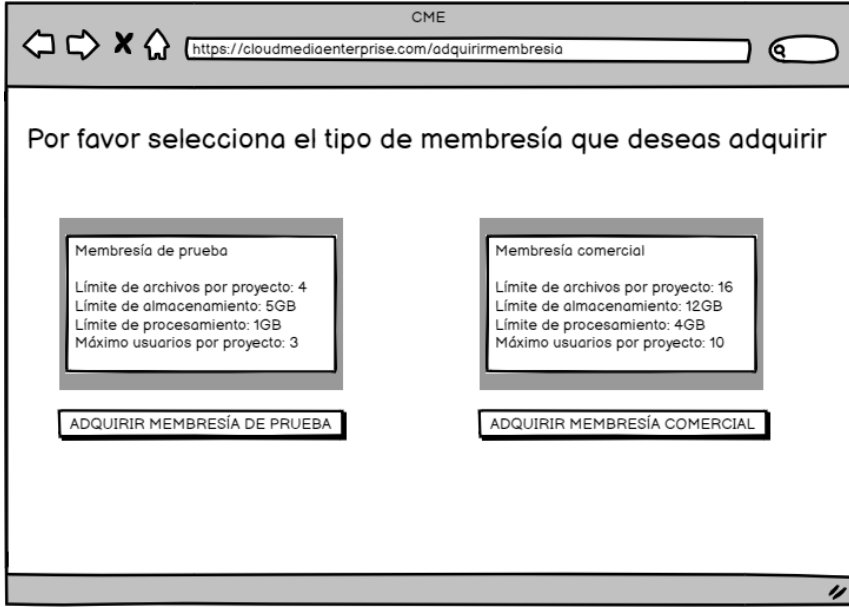
Pantalla 1

Caso alternativo 1.



Error al cargar perfil		
El perfil no carga correctamente, por ende, el usuario debe volver a dar clic en la opción “perfil”		
Requisitos	no	Cargar el perfil en menos de 10 segundos.
Funcionales		
Postcondiciones		El usuario debe visualizar correctamente los datos que ingresó al momento del registro y además el tipo de membresía que tiene.
Reglas de negocio		

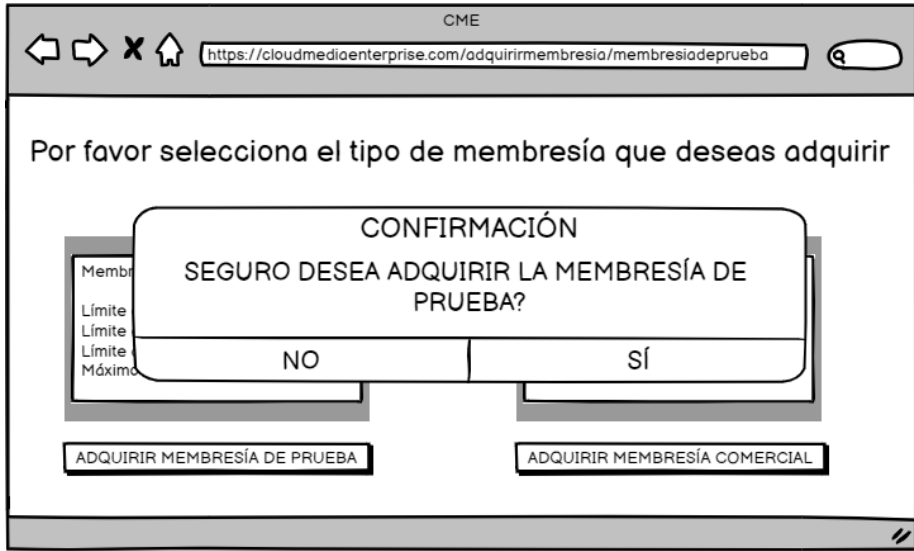
Tabla 3. Ver Perfil.

CU - 04	Ver planes
Actores	Usuario
Resumen	El caso de uso inicia cuando un usuario desea ver que tipo de membresía puede adquirir en el sistema CMP.
CU asociados	Gestión de usuario y membresía
Precondiciones	El usuario debe tener una cuenta en el sistema y estar logeado.
Escenario Principal	
Pantalla 1	
Caso base.	
1. Dar clic en la opción “planes” situada en la parte superior derecha de la pantalla	
Escenarios Alternos	
Pantalla 1	
	
Caso alternativo 1.	
Error al cargar los planes	
La ventana de ver los planes no carga correctamente, por ende, el usuario debe poder volver a presionar la opción “planes”	



Requisitos Funcionales	no	Responder en menos de 5 segundos.
Postcondiciones		Si el usuario desea, se puede presionar los botones de adquirir membresía.
Reglas de negocio		Solo se puede tener una membresía activa por usuario.

Tabla 4. Ver planes.

CU – 05	Adquirir membresía
Actores	Usuario
Resumen	El caso de uso inicia cuando un usuario selecciona el tipo de membresía que desea adquirir. (De prueba o comercial)
CU asociados	Gestión de usuario y membresía
Precondiciones	<p>El usuario debe haber iniciado sesión en el sistema CMP y haber estado en la pestaña de “planes”</p> <p>El usuario debe de haber configurado y añadido su tarjeta de crédito al perfil en CMP.</p>
Escenario Principal	
<p>Pantalla 1</p> <p>Caso base.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dar clic en “adquirir membresía” en alguno de los dos planes 2. Dar clic en “confirmar”.  <ol style="list-style-type: none"> 3. 	
Escenarios Alternos	
<p>Pantalla 1</p> <p>Caso alternativo 1.</p> <p>Error al pagar</p>	



El usuario no ha registrado una tarjeta de crédito, por ende, debe ir al perfil, dar clic en “configuración” y añadir la tarjeta de crédito. Después, volver a ver los planes.

1. Dar clic en “adquirir membresía” en alguno de los dos planes
2. Dar clic en “confirmar”.

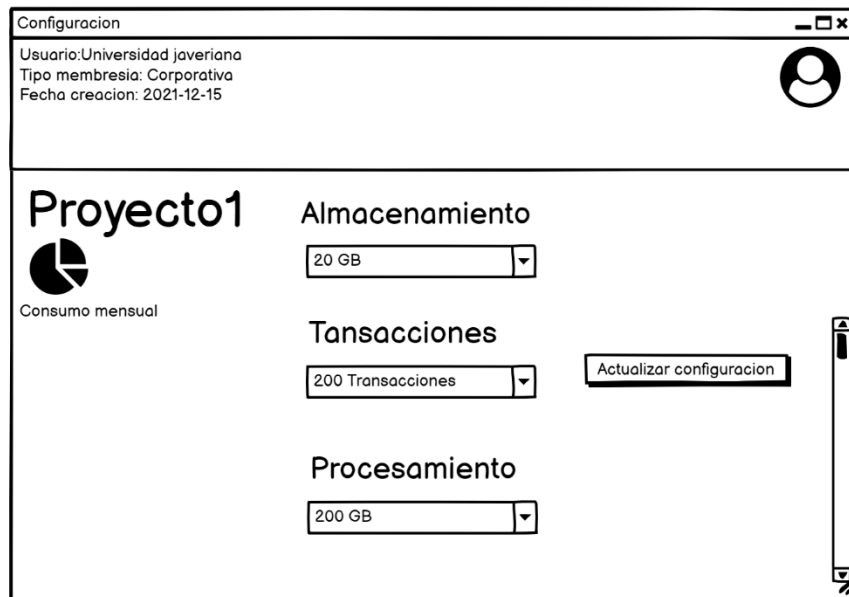
Requisitos	no	Se debe cargar el costo a la tarjeta de credito
Funcionales		
Postcondiciones		El usuario debe quedar con la suscripción que seleccionó y con los beneficios que trae dicha suscripción.
Reglas de negocio		El usuario solo puede contar con 1 tipo de membresía al tiempo.

Tabla 5. Adquirir Membresía.

CU – 06	Configurar proyecto
Actores	Líder de proyecto
Resumen	El caso de uso inicia cuando un usuario que es líder de un proyecto que acaba de crear, determina el límite de archivos para el proyecto y configura el almacenamiento, transacciones y procesamiento de dicho proyecto para optimizar sus recursos.
CU asociados	Gestión vídeos
Precondiciones	El usuario debe haber adquirido una membresía comercial para poder hacer estas configuraciones al proyecto. El usuario debe estar en el perfil

Escenario Principal

CMP



The screenshot shows a web application window titled 'Configuracion'. At the top, it displays user information: 'Usuario: Universidad Javeriana', 'Tipo membresia: Corporativa', and 'Fecha creacion: 2021-12-15'. Below this, there's a section for 'Proyecto1' with a pie chart icon and the text 'Consumo mensual'. To the right of the project name, there are three settings: 'Almacenamiento' set to '20 GB', 'Tansacciones' (sic) set to '200 Transacciones', and 'Procesamiento' set to '200 GB'. Each setting has a dropdown arrow. A button labeled 'Actualizar configuracion' is located to the right of the 'Tansacciones' setting. The window has standard OS controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

Pantalla 1

Caso base.

1. Cambiar la cantidad de almacenamiento, transacciones y procesamiento del proyecto
2. Dar clic en actualizar configuración.

Escenarios Alternos

Pantalla 1

Caso alterno 1.**Error a la hora de cambiar los valores.**

El error comienza cuando el usuario quiere configurar como máximo en alguno de los atributos del proyecto un valor que es menor a la cantidad actual de ese atributo.

1. Debe aparecer un mensaje informando qué atributo está tratando de modificar incorrectamente
2. Se debe permitir llenar nuevamente el formulario
3. Clic en guardar

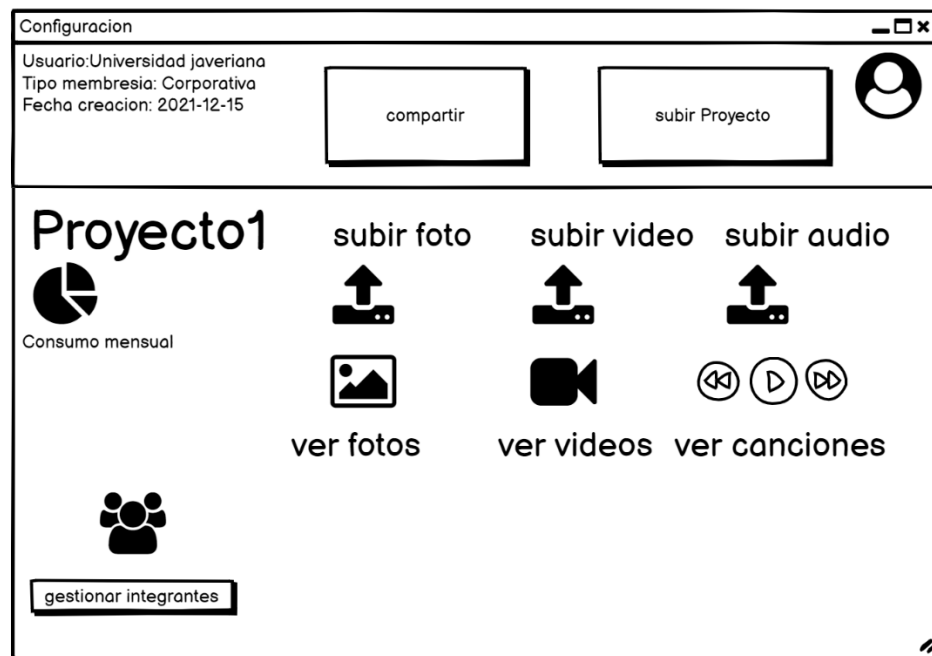
Requisitos Funcionales	no	Responder en menos de 10 segundos.
Postcondiciones		El proyecto del usuario debe haber quedado con las configuraciones establecidas por él.
Reglas de negocio		El usuario no puede configurar una cantidad de cierto atributo menor a la actual.

Tabla 6. Configurar Proyecto.

CU – 07	Cargar información a la nube
Actores	Líder de proyecto
Resumen	El caso de uso inicia cuando un usuario desea cargar información en el sistema.
CU asociados	Gestión vídeos.
Precondiciones	El usuario debe tener una membresía de prueba o membresía comercial para poder cargar información en la nube. Debe estar dentro de un proyecto.

Escenario Principal

CMP



Pantalla 1

Caso base.

1. Dar clic en la opción “subir proyecto”
2. Esperar hasta que la información termine de subir

Escenarios Alternos

Pantalla 1

Caso alternativo 1.**Error al subir información**

el proyecto no se pudo subir de manera satisfactorio debido al peso/conexión de internet/proxy lleno. Se debe repetir el proceso.

1. Dar clic en la opción “subir proyecto”
2. Dar clic en el mensaje de confirmar
3. Esperar hasta que la información termine de subir

Requisitos Funcionales	no	
Postcondiciones		La información ingresada por el usuario debe haber quedado cargada en la nube de manera satisfactoria.
Reglas de negocio		No se puede cargar más información de la configurada en el proyecto.


Tabla 7. Cargar información en la nube.

CU – 08	Extraer y compartir información parcial o completa
Actores	Líder
Resumen	El caso de uso inicia cuando un usuario que es líder de un proyecto desea compartir información con algún otro usuario o cliente.
CU asociados	Gestión info y privilegios
Precondiciones	El usuario debe poseer algún tipo de membresía en el sistema CMP.
Escenario Principal	


CMP

Configuracion


Proyecto1



compartir con



UsuarioX



Visitante

compartir

Cancelar

Pantalla 1

Caso base.

1.

El líder del proyecto selecciona el usuario al que desea compartir el proyecto

2.

El líder del proyecto selecciona el tipo de privilegio que desea otorgar a esa persona.

3.

El líder del proyecto oprime el botón de compartir para compartir el proyecto.

Escenarios Alternos

Pantalla 1

Caso alternativo 1.

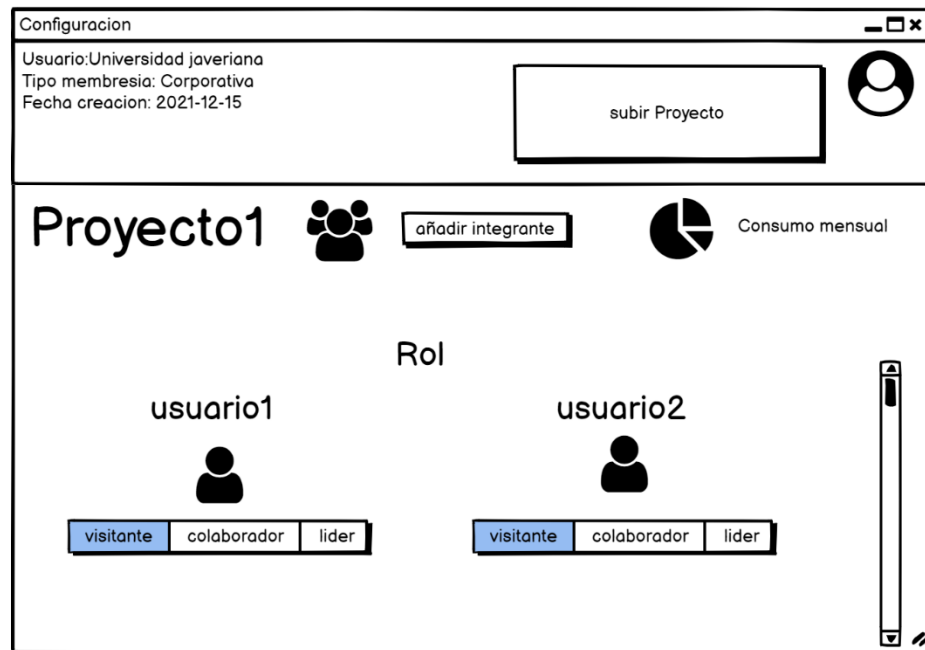
Requisitos Funcionales	no	
Postcondiciones		La información compartida por el líder de un proyecto, debe llegar correctamente al destinatario.
Reglas de negocio		

Tabla 8. Extraer y compartir información parcial o completa.

CU – 09	Asignar roles a los miembros del equipo
Actores	Líder
Resumen	El caso de uso inicia cuando un usuario líder desea asignar privilegios a los demás usuarios de su proyecto para que puedan realizar actividades como de: modificación, sobreposición de capas, comentarios, etc.
CU asociados	Gestión info y privilegios
Precondiciones	El usuario debe tener algún tipo de membresía y ser el creador del proyecto. Estar en la pestaña de proyecto

Escenario Principal

CMP



Pantalla 1

Caso base.

1. El líder del proyecto ingresa a la gestión del proyecto.
2. Selecciona los privilegios que desea asignar a los usuarios de su proyecto.

Escenarios Alternos	
Pantalla 1	
Caso alternativo 1.	
Requisitos Funcionales	no
Postcondiciones	<p>Los usuarios deben poder realizar las actividades que les fueron otorgadas.</p> <p>La información debe quedar almacenada en la base de datos</p>
Reglas de negocio	

Tabla 9. Asignar roles a los miembros del equipo