
Práctica: Diseño

para el proyecto

CAMBIOS GAMER

Preparado por:

Caballero Flores Gabriela Anaid

González Higuera Fernando

Jiménez González Melissa

Toral Maldonado José Ignacio

Salazar López Brandon Martín

Tabla de contenido

1.	Introducción.	4
2.	Diagramas de robustez.	4
3.	Diagramas de secuencia.	4
4.	Diagrama o diagramas de clases.	4
5.	Diagrama de paquete.	4
	Referencias.	4

Historial de revisiones

Nombre	Fecha	Cambios hechos	Versión

1. Introducción

2. Diagramas de robustez

Inscribir clientes

A.1 Caso de uso "Inscribir clientes"

Flujos Principales:

1. El actor presiona el botón "Inscripción".
2. El sistema le muestra al actor el formulario para crear una nueva cuenta.
3. El actor (A.13 <<include>>) introduce su nombre, apellido paterno, dirección, correo, y contraseña.
4. El actor presiona el botón "Aceptar".
5. El sistema captura los datos que serán enviados a la base de datos.
6. El sistema muestra un mensaje de "Los datos se guardaron correctamente, ahora puede iniciar sesión." en la pantalla.
7. El actor presiona el botón "Aceptar".
8. El sistema le muestra al usuario la pantalla principal para que inicie sesión.

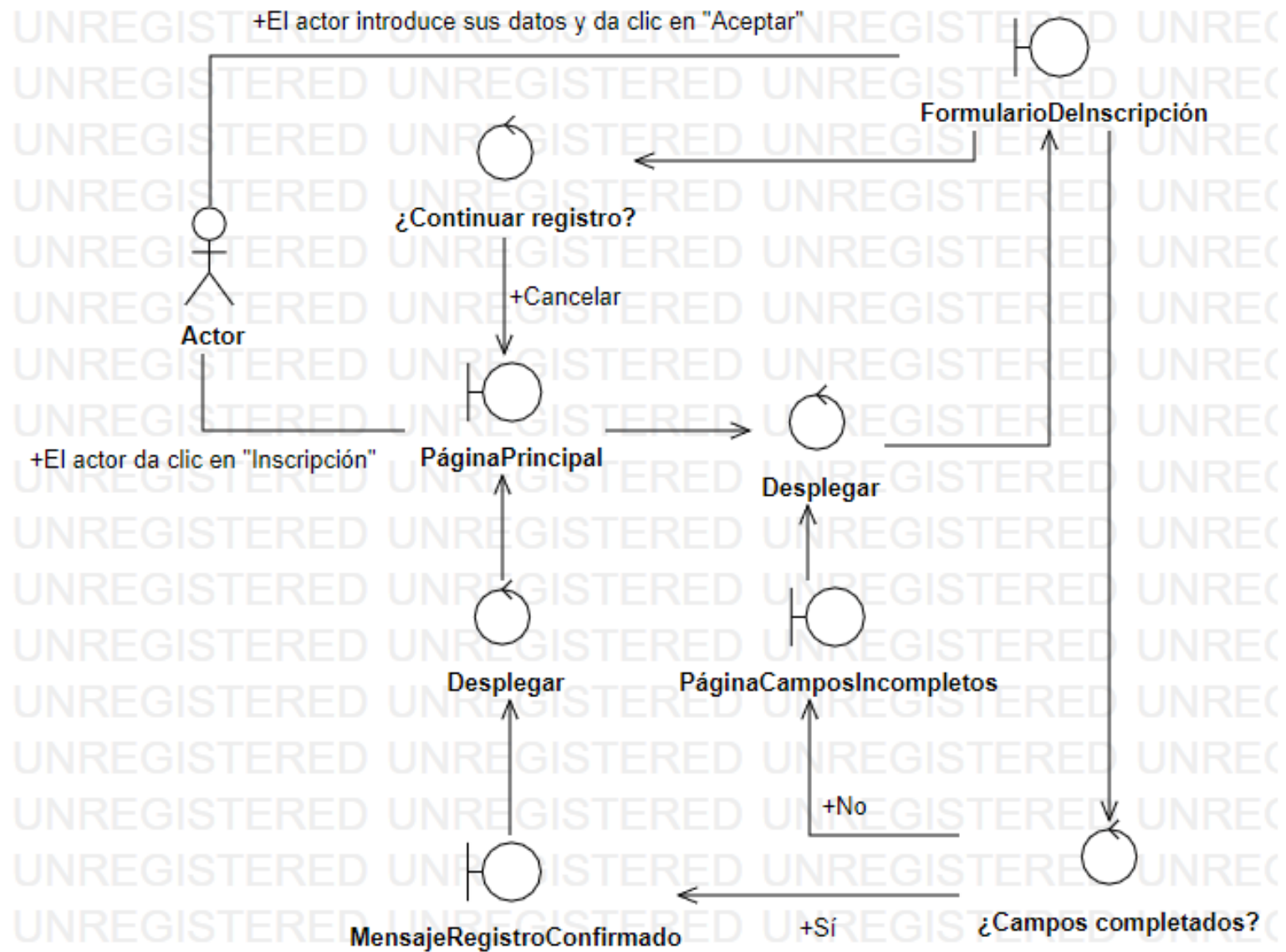
Flujos Alternativos:

En 4 (Si el actor no ingresa ningún dato).

- 4.1. El actor presiona el botón "Aceptar".
- 4.2. El sistema le muestra un mensaje al actor diciendo que complete los campos solicitados.
- 4.3 El actor permanece en el caso 3.

En 5 (Si el actor quiere cancelar la inscripción).

- 5.1. El actor presiona el botón "Cancelar".
- 5.2. El sistema quita el formulario y se muestra la página principal.



Iniciar sesión

A.2 Caso de uso “Iniciar sesión”

Flujos Principales:

- 1.El usuario presiona el botón “Iniciar sesión” desde la página principal.
- 2.El sistema le despliega al usuario el formulario para iniciar sesión.
- 3.El usuario (A.13 <<include>>) introduce su correo electrónico y contraseña.
- 4.El usuario presiona el botón “Aceptar”.
- 5.El sistema verifica que la cuenta realmente exista.
- 6.Si la cuenta existe, verifica que la contraseña dada es correcta.
- 7.El sistema devuelve información de la cuenta.
- 8.El sistema inicia la sesión una vez haya verificado que los datos son (A.1 <<extend>>) correctos y muestra un mensaje como este “Has iniciado sesión correctamente”.
- 9.El sistema despliega una nueva página con la sesión iniciada del usuario correspondiente.

Flujos Alternativos:

En 3 (Si el usuario no ingresa ningún dato).

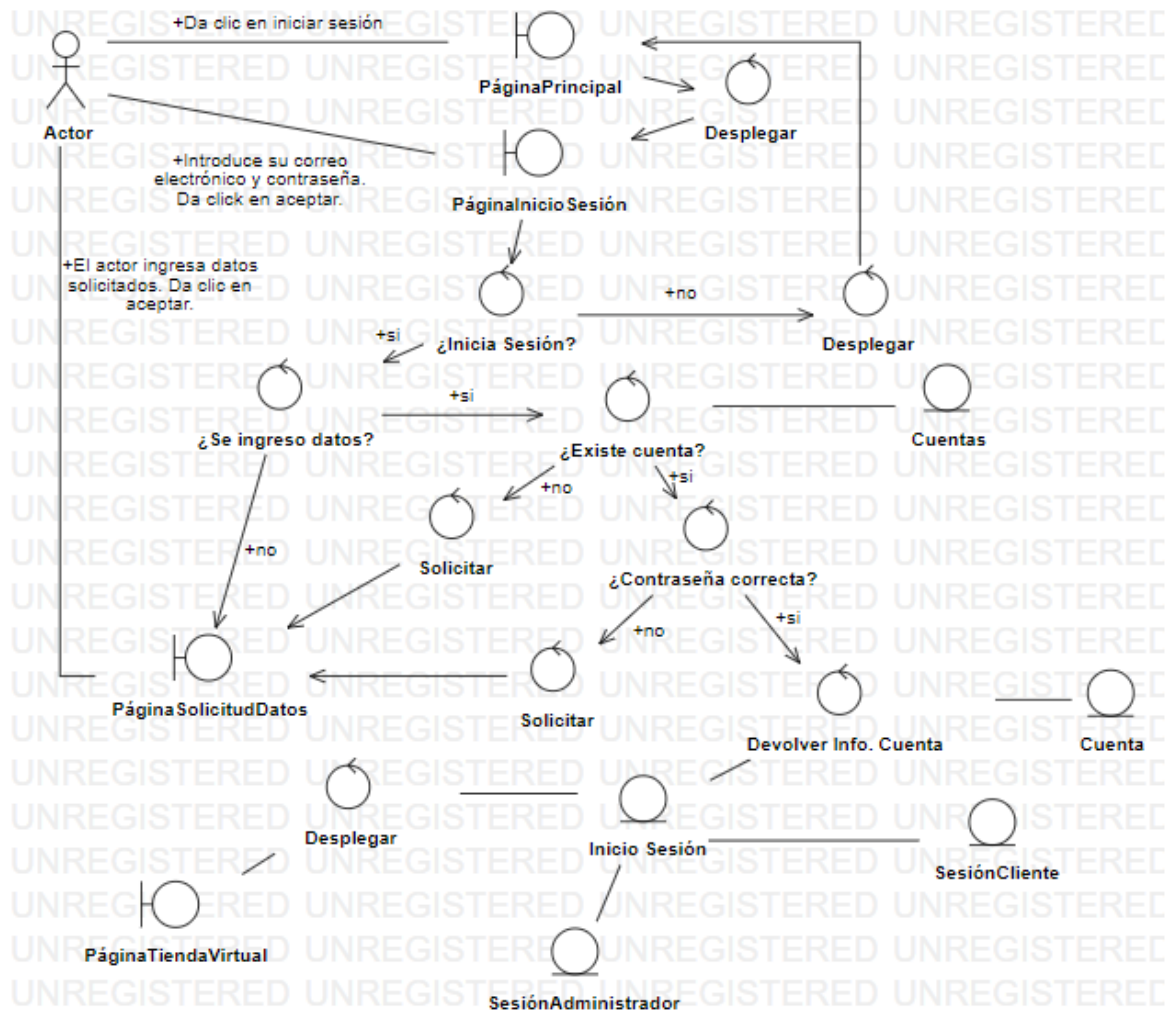
- 3.1. El usuario presiona el botón “Aceptar”.
- 3.2. El sistema solicita al usuario que complete los campos solicitados.
- 3.3. El usuario ingresa los datos solicitados.
- 3.4. El usuario da clic en aceptar.
- 3.5. El sistema verifica que la cuenta exista.

En 5 (Si el usuario puso datos incorrectos).

- 5.1. El sistema solicita al usuario que introduzca la información nuevamente.

En 2 (Si el actor no quiere iniciar sesión).

- 2.1. El actor presiona el botón “Cancelar”.
- 2.2. El sistema despliega la página principal.



Realizar compras

A.3 Caso de uso “Realizar compras”

Flujos Principales:

1. El actor busca entre las páginas el producto que desea comprar.
2. El actor selecciona el artículo que desea comprar con un clic sobre (A.12 <<extend>>) “Añadir la cesta”.
3. El sistema redirige al actor a una nueva página.
4. El sistema le muestra al actor una página donde se muestra el artículo a comprar.
5. El actor escribe la cantidad que desea comprar del artículo.
6. El actor hace clic sobre el botón “Aceptar”.
7. El sistema manda un mensaje al manejador de base de datos por disponibilidad de artículos para guardado del mismo.
8. El sistema envía confirmación de que el artículo (A.14 <<extend>>) existe en la tienda.
9. El sistema muestra el mensaje “Artículo agregado exitosamente al carrito”.
10. El actor hace clic sobre el botón “Aceptar”.
11. El actor se dirige a “Lista de carrito de compras” para (A.4 <<include>>) mostrar el carrito de compras y proceder con la orden.
12. El actor selecciona “Ordenar ahora” para concluir con la compra.

Flujos Alternativos:

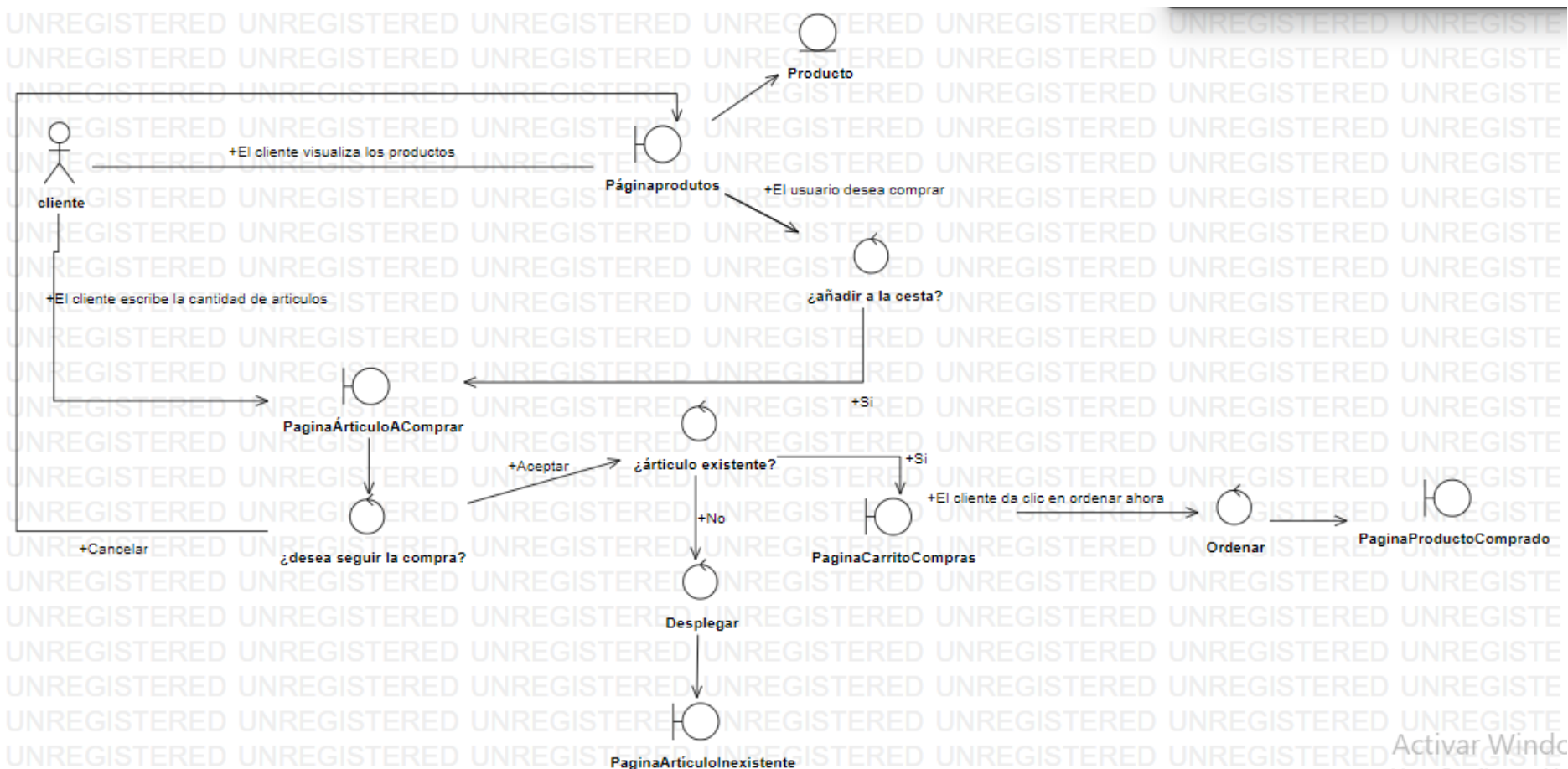
En 6 (Si el actor desea dejar de ver el artículo seleccionado).

6.1. El usuario hace clic en “Cancelar” o en la barra superior, en regresar.

6.2. Regresa a 1.

En 9 (Si no hay artículos en almacén).

9.1. El sistema le muestra al actor un mensaje de “Insuficientes artículos en almacén”.



Activar Windc
Ve a Configuraciór

Mostrar carrito.

A.4 Caso de uso “Mostrar carrito”

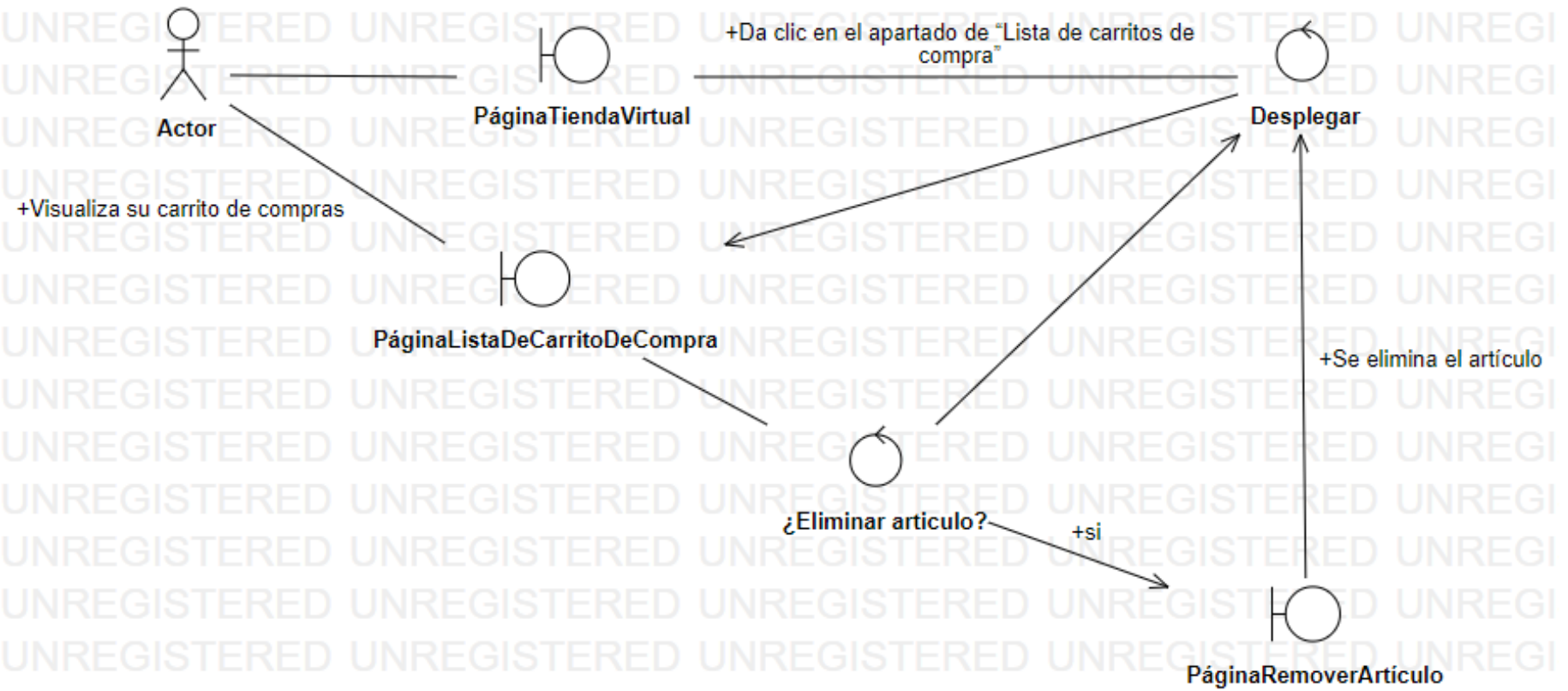
Flujos Principales:

1. El sistema le muestra al actor la página de la tienda virtual.
2. El actor da un clic en el apartado de “Lista de carritos de compra” de la barra de menú lateral de la página .
3. El sistema redirecciona al actor al apartado de “Lista de carrito de compras”.
4. El actor visualiza su carrito de compras.

Flujos Alternativos:

En 4 (Si el actor desea eliminar el artículos).

- 4.1. El actor selecciona “Remover el artículo”.
- 4.2. El sistema lanza una ventana emergente para que decida eliminar el artículo.
- 4.3. El actor hace clic en “Aceptar”.
- 4.4. El sistema borra el artículo del registro del carrito de compras.
- 4.5. El sistema le muestra una actualización de la página sin el artículo borrado.
- 4.6 Regresa al punto 3.



Cerrar sesión

A.6 Caso de uso “Cerrar sesión”

Flujos Principales:

1. El actor está en la página principal de la página.
2. El actor inició sesión y se encuentra en el inicio de la interfaz del correspondiente al rol.
3. El sistema muestra la ventana correspondiente al apartado de la tienda que esté en ese momento el actor.
4. El actor visualiza en la parte inferior de la barra lateral y encuentra la opción de “Cerrar sesión”.
5. El actor da clic sobre “Cerrar sesión”.
6. El sistema devuelve el cierre de sesión.
7. El sistema le muestra al actor la página principal de la tienda virtual.

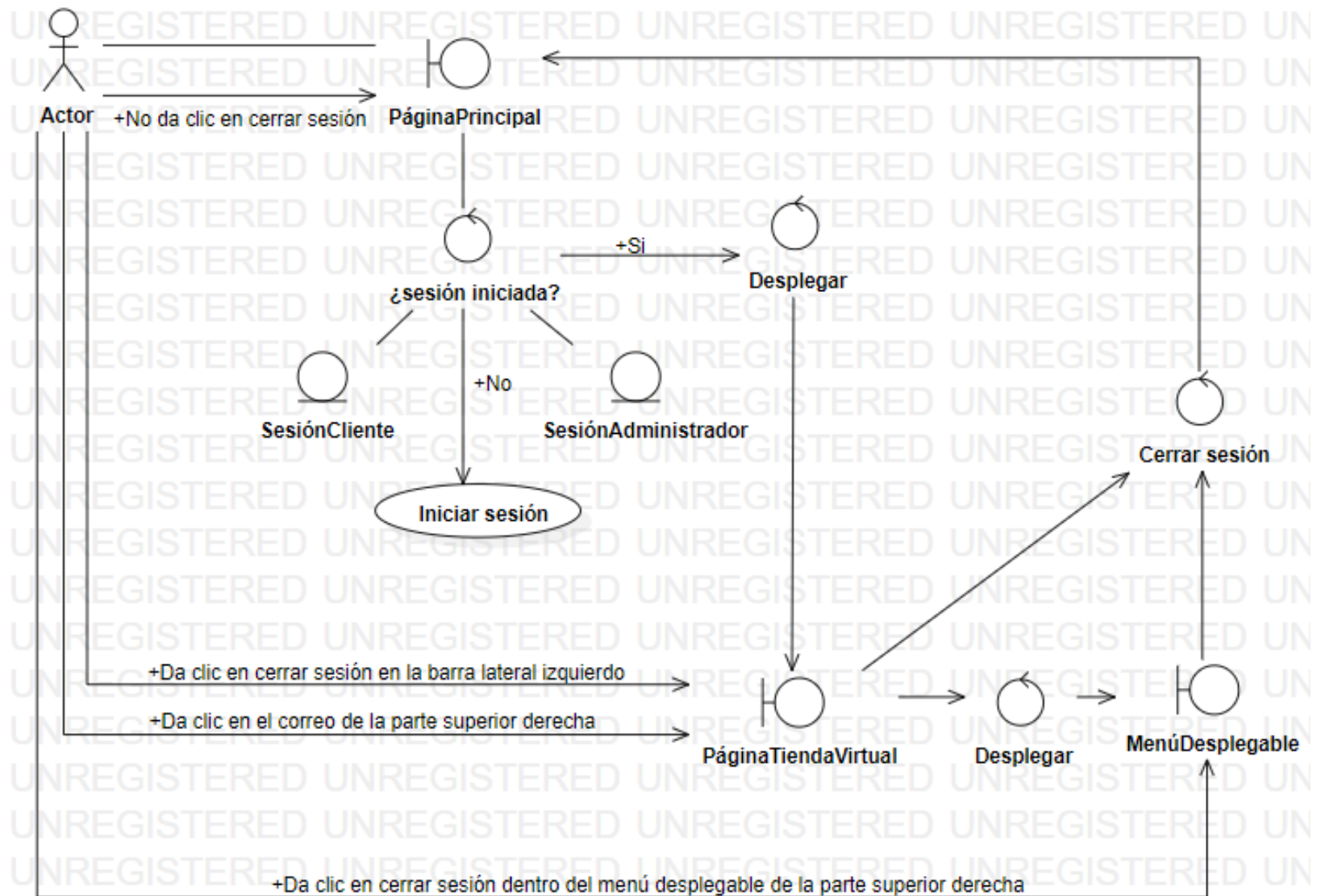
Flujos Alternativos:

En 4 (Otro camino para cerrar sesión).

- 4.1. El actor visualiza la barra en la parte superior derecha.
- 4.2. El actor presiona al correo de la parte superior derecha.
- 4.3. El actor presiona donde dice “Cerrar sesión”.

En 5 (Si el actor no da el clic en cerrar sesión).

- 5.1. La cuenta permanece activa dentro de la página correspondiente a su objetivo cumplido.



3. Diagramas de secuencia

4. Diagrama o diagramas de clases

5. Diagrama de paquete

Referencias