

Universidad Francisco de Paula Santander

CLASS Modeler

Manual de Usuario

Gabriel Leonardo Díaz Cárdenas
01/04/2014

TABLA DE CONTENIDO

1.	GESTIÓN DE CUENTA	3
1.1	CREAR CUENTA	3
1.2	EDITAR PERFIL	4
1.3	CAMBIAR CONTRASEÑA	5
1.4	RECUPERAR CONTRASEÑA.....	6
2.	GESTIÓN DE DIAGRAMAS.....	7
2.1	CREAR DIAGRAMAS	7
2.2	EDITAR DIAGRAMAS.....	8
2.3	COPIAR DIAGRAMAS	8
2.4	COMPARTIR DIAGRAMAS	8
2.5	CAMBIAR O QUITAR PRIVILEGIOS	10
3.	DISEÑO DE DIAGRAMAS	11
3.1	ELEMENTOS	11
3.2	ATRIBUTOS.....	11
3.3	OPERACIONES.....	11
3.4	RELACIONES.....	11
3.5	HERRAMIENTAS DE EDICIÓN	11
4.	OPCIONES DE EXPORTACIÓN	12
4.1	GENERAR CODIGO	12
4.2	GENERAR IMÁGENES.....	12

1. GESTIÓN DE CUENTA

1.1 CREAR CUENTA

El formulario de creación de cuenta permite a una persona registrarse dentro de la aplicación para luego poder iniciar sesión de manera autorizada. El formulario registro se encuentra en la página bienvenida, La figura 1 muestra dicho formulario:



Regístrate

Completa los campos para obtener una cuenta de usuario...

Nombres Apellidos

Email

Contraseña

☐ Hombre ☐ Mujer

Registrarse

Figura 1. Formulario para creación de cuenta de diagramador

El formulario consta de algunas reglas de validación:

- Todos los campos son obligatorios.
- Se requiere ingresar una dirección de correo valida, ya que esta es necesaria para activar la cuenta una vez esta es creada dentro de la aplicación.
- La contraseña ingresada debe tener mínimo 5 caracteres y máximo 20.
- El campo de género permite asignar una imagen de identificación "Avatar" por defecto.

Una vez se crea la cuenta de diagramador, el sistema envía automáticamente un mensaje a la dirección de correo ingresada; el diagramador debe ingresar a su dirección de correo, abrir el mensaje de activación y clicar sobre el link que allí se encuentra. Dicho link contiene el código de verificación de la cuenta y permite realizar la activación. Este código de verificación tiene una vigencia de 2 días y luego de este tiempo será necesario generar uno nuevo. La vigencia del código se verifica automáticamente al tratar de activar la cuenta, el sistema consulta la validez del código y en caso de haber vencido, este genera un nuevo código inmediatamente y lo envía a la dirección de correo nuevamente.

Una vez realizado el proceso de activación, la cuenta se encuentra habilitada y el diagramador puede iniciar sesión mediante el formulario dispuesto para tal labor, el cual se encuentra en la parte superior de la página de bienvenida de la aplicación.

1.2 EDITAR PERFIL

La edición del perfil de diagramador permite cambiar o actualizar los datos de registro. La opción se encuentra en el menú que aparece al lado del nombre del usuario, la figura 2 muestra dicho menú.

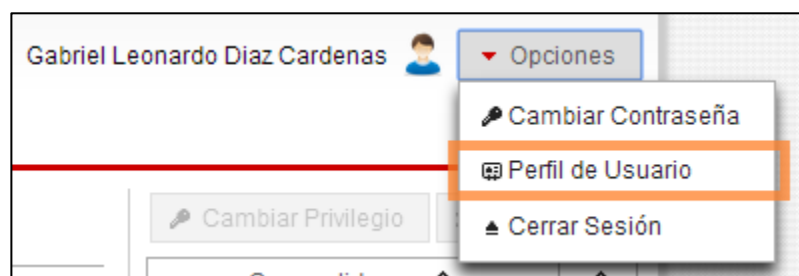


Figura 2. Menú de diagramador

Este menú contiene además de la opción para editar el perfil del usuario, opciones para cambiar la contraseña o cerrar la sesión. La figura 3 a continuación muestra el formulario para editar el perfil de usuario:

Este es un formulario web titulado 'Perfil de Usuario' con un botón de cerrar en la esquina superior derecha. A la izquierda hay un ícono de usuario predeterminado y un botón 'Predeterminada' con un ícono de imagen. A la derecha, hay campos de texto para el nombre 'Gabriel Leonardo' y el apellido 'Diaz Cardenas'. Debajo de estos, hay dos botones de radio para el género: 'Hombre' (seleccionado) y 'Mujer'. Hay un botón '+ Cambiar Imagen' y un campo de texto vacío debajo de él. En la parte inferior, hay dos botones: 'Guardar' y 'Cancelar'.

Figura 3. Formulario para editar perfil de usuario

Este formulario permite cambiar los datos básicos como nombres, apellidos y género. Adicionalmente permite cambiar la imagen de identificación “Avatar”,

para esta labor se usa el botón “*Cambiar Imagen*” el cual permite añadir cargar una imagen desde la maquina local y sustituir la imagen por defecto. La imagen es subida al servidor y es usada como medio de identificación del diagramador.

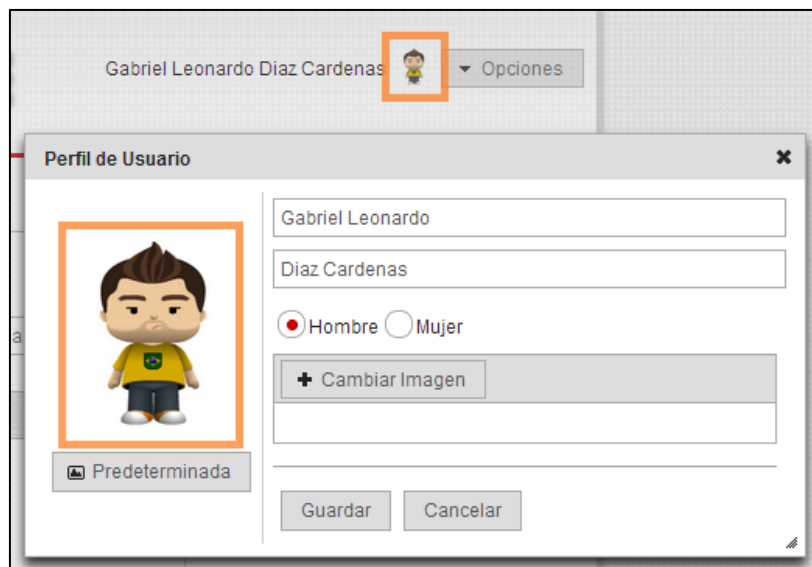


Figura 4. Personalización de imagen de identificación del diagramador

En caso de no querer usar más una imagen personalizada, el diagramador puede regresar a usar la imagen por defecto mediante el uso del botón “Predeterminada”, el cual restablece la configuración inicial.

1.3 CAMBIAR CONTRASEÑA

El cambio de contraseña se realiza mediante la opción que se encuentra dentro del menú de usuario mencionado anteriormente.

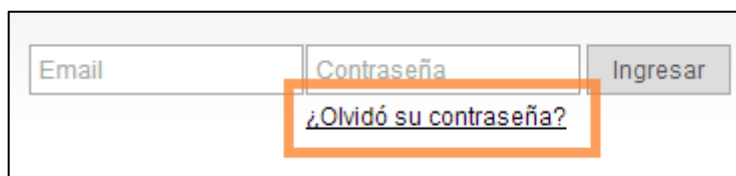
Para llevar a cabo esta operación es obligatorio ingresar la contraseña anterior, debido a que por razones de seguridad, el sistema verifica esta contraseña al momento de hacer el cambio, previniendo operaciones o accesos no autorizados.

La nueva contraseña debe cumplir las mismas restricciones que se establecieron al momento de crear la cuenta, es decir, debe contener mínimo 5 caracteres y máximo 20; cabe aclarar que la nueva contraseña debe ser diferente de la actual.

El sistema requiere una confirmación de la contraseña, de tal manera que el diagramador pueda recordar exactamente el valor ingresado. La contraseña y la confirmación deben ser totalmente idénticas.

1.4 RECUPERAR CONTRASEÑA

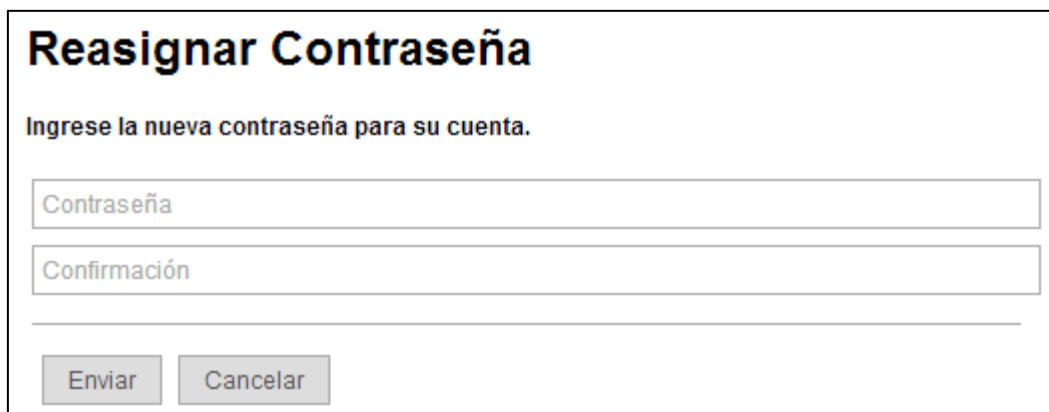
Esta opción permite reasignar una nueva contraseña de ingreso al sistema en caso de haber olvidado la anterior. La opción se encuentra en el formulario de inicio de sesión en forma de hipervínculo; el diagramador pulsa sobre el vínculo, el cual redirige al formulario para solicitar una nueva contraseña.



El formulario de inicio de sesión contiene dos campos de texto: 'Email' y 'Contraseña', y un botón 'Ingresar'. Debajo del campo 'Contraseña', hay un enlace hipervínculo que dice '¿Olvidó su contraseña?' rodeado por un recuadro naranja.

Figura 5. Opción para recuperar la contraseña

Para recuperar la contraseña es necesario ingresar la dirección de correo usada al momento de registrarse en la plataforma; a esta dirección de correo se envía un mensaje que contiene un código de verificación requerido para poder asignar una nueva contraseña. Al hacer clic sobre el link contenido en el mensaje, se abre una página de la aplicación que contiene el formulario para asignar una nueva contraseña.



El formulario tiene el título 'Reasignar Contraseña' en negrita. Debajo del título, hay un texto que dice 'Ingrese la nueva contraseña para su cuenta.' A continuación, hay dos campos de texto: 'Contraseña' y 'Confirmación'. En la parte inferior, hay dos botones: 'Enviar' y 'Cancelar'.

Figura 6. Formulario para reasignación de contraseña

La nueva contraseña debe seguir las mismas reglas mencionadas anteriormente, tener mínimo 5 caracteres y máximo 20. Es necesario confirmar la contraseña ingresando nuevamente el valor en la segunda caja de texto.

2. GESTIÓN DE DIAGRAMAS

La gestión de los diagramas se realiza en la página del Tablero de Control, la cual se muestra una vez el diagramador inicia sesión en la aplicación. Esta página contiene 2 tablas; la tabla principal que lista todos los diagramas a los cuales el diagramador tenga acceso, ya sea propio o compartido; y la segunda tabla en la parte derecha que muestra los usuarios con las cuales se ha compartido determinado diagrama.

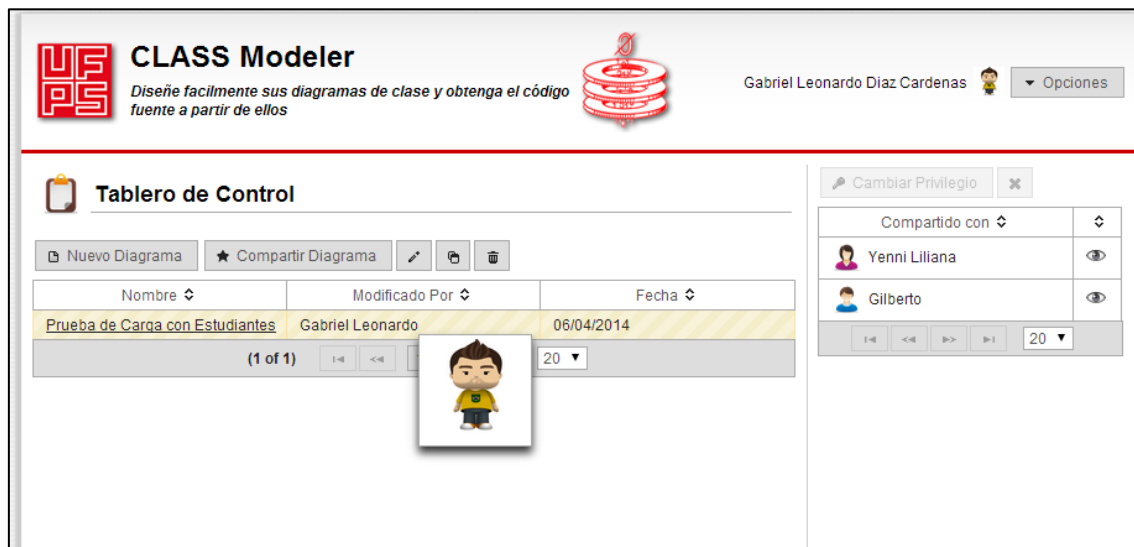


Figura 7. Tablero de control de la aplicación CLASS Modeler


2.1 CREAR DIAGRAMAS

La creación de diagramas se realiza mediante el botón “*Nuevo Diagrama*”. Al hacer clic sobre este botón se abre un dialogo tipo modal, el cual contiene un pequeño formulario para ingresar los datos básicos del diagrama. La figura 8 muestra el dicho formulario:

Figura 8. Formulario para creación de diagramas


Este formulario dispone de dos campos, de los cuales solamente el *nombre* es obligatorio. Dicho nombre servirá de identificador del diagrama dentro del listado global.

2.2 EDITAR DIAGRAMAS

La edición de diagramas se realiza mediante la selección de una fila en la tabla general y el botón . El formulario para edición es el mismo que para creación y permite cambiar los mismos datos básicos, *Nombre* y *Descripción*.

Los diagramas solo pueden ser editados por el propietario, o por otros diagramadores a los cuales se les haya otorgado privilegios de edición al momento de compartir un diagrama.

2.3 COPIAR DIAGRAMAS

La copia de diagramas se realiza mediante la selección de la fila en la tabla general y pulsar el botón . Copiar un diagrama implica tomar la información básica del diagrama y crear uno nuevo en base a esa información. El nuevo diagrama contendrá la representación UML interna del diagrama copiado, esto incluye todos los elementos (Clases, Interfaces, Paquetes, etc.) que estén contenidos dentro del diagrama original.

Los diagramas solo pueden ser copiados por el propietario u otros diagramadores que tengan privilegios de edición sobre el mismo.

2.4 COMPARTIR DIAGRAMAS

Esta opción permite al propietario del diagrama, compartir sus diseños con otros diagramadores. El propietario selecciona un diagrama en la tabla y pulsa sobre el botón “*Compartir Diagrama*”, inmediatamente se abre un dialogo modal, que contiene el formulario para compartir diagramas. La figura 9 muestra dicho formulario:

Compartir Diagrama - "Prueba de Carga con Estudiantes"

Seleccionar Diagramador

Disponibile

Gilb

Gilberto Gomez Gualdron

Seleccionado

Yenni Liliana Rodriguez Perez

☐ Solo Lectura (Los diagramadores no podrán hacer cambios en el diagrama, incluyendo copiar o editar los datos básicos)

Guardar Cancelar

Figura 9. Formulario para compartir diagramas

En este formulario se listan todos los diagramadores registrados en la plataforma, excluyendo aquellos con los cuales el diagrama ya ha sido compartido anteriormente.

El propietario del diagrama solo debe seleccionar los diagramadores desde el listado de la parte izquierda y pasarlos a la lista en la parte derecha. Esta operación se puede realizar de 2 maneras; la primera, arrastrando el elemento de un lado al otro mediante clic sostenido; y la segunda, mediante los botones que se encuentran en la parte central, entre los dos listados.

Adicionalmente existen 2 cajas de texto en la parte superior de cada listado, las cuales permiten filtrar o buscar diagramadores por el nombre.

Por último, es posible seleccionar el privilegio que se le otorgará a los diagramadores seleccionados. Por defecto, todos los diagramadores tendrán acceso de escritura sobre el diagrama; sin embargo, el propietario puede chequear la opción de "Solo Lectura", con la cual, los diagramadores solo podrán abrir el diagramador y ver el diseño del diagrama sin realizar ningún cambio.

2.5 CAMBIAR O QUITAR PRIVILEGIOS

Una vez se comparte un diagrama, es posible cambiar o quitar los privilegios de acceso otorgados a otro diagramador.

3. DISEÑO DE DIAGRAMAS

3.1 ELEMENTOS

3.2 ATRIBUTOS

3.3 OPERACIONES

3.4 RELACIONES

3.5 HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

4. OPCIONES DE EXPORTACIÓN

4.1 GENERAR CODIGO

La generación de código se realiza mediante la opción del menú contextual o la barra principal de menú del diseñador de diagramas. El diagramador solo debe hacer clic sobre la opción y automáticamente el sistema inicia la generación del código fuente de todos los elementos disponibles en el diagrama.

El sistema genera un archivo de código separado por cada Clase, Interfaz o Enumeración creada dentro del diagrama.

4.2 GENERAR IMÁGENES