



CU03 – Importar mesas de examen

TEMPUS



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 4](#_Toc257615429)

[Actores del CU 4](#_Toc257615430)

[Precondiciones 4](#_Toc257615431)

[Flujo de Eventos Normal 4](#_Toc257615432)

[Poscondiciones 4](#_Toc257615433)

[Flujo de Eventos Alternativo 4](#_Toc257615434)

[Diagramas Asociados 4](#_Toc257615435)

[Diagrama de Casos de Uso 5](#_Toc257615436)

[Diagrama de Secuencia 5](#_Toc257615437)

[Diagrama de Colaboración 5](#_Toc257615438)

[Diagrama de Estados 5](#_Toc257615439)

CU03 – Importar mesas de examen

Descripción

Este caso de uso es iniciado por el actor. Tiene la opción de importar un archivo con mesas de examen.

Actores del CU

1. Administrador.
2. Secretaría Académica.

Precondiciones

El actor Administrador o Secretaria Académica ha solicitado ingresar al sistema y se le ha permitido el ingreso (ingreso correcto de usuario).

Flujo de Eventos Normal

1. El actor solicita “Importar” en la Interface Usuario.
2. La Interface Usuario despliega la Pantalla Importar Mesas.
3. La Pantalla Importar Mesas se despliega.
4. El actor presiona “Seleccionar” para elegir un archivo.
5. La Pantalla Importar Mesas muestra el nombre del archivo seleccionado.
6. El actor presiona “Cargar” sobre la Pantalla Importar Mesas.
7. La Pantalla Importar Mesas envía el evento “Cargar” al Manejador Mesas.
8. El Manejador Mesas lee el archivo seleccionado.
9. Mientras haya filas en el archivo:
   1. El Manejador Mesas lee fila.
   2. El Manejador Mesas solicita crear (MesaExamen) a Mesa Examen.
   3. Mesa Examen solicita crear mesa de examen a la base de datos.
   4. La base de datos envía el evento “ok” a Mesa Examen.
   5. Mesa Examen envía el evento “ok” al Manejador Mesas.
   6. El Manejador Mesas guarda la mesa de examen en un arreglo de éxito.
10. El Manejador Mesas solicita desplegar Pantalla Resultado Importar Mesas.
11. La Pantalla Resultado Importar Mesas se despliega mostrando las mesas de examen que se han guardado correctamente.

Poscondiciones

La instancia del caso de uso termina cuando el archivo se ha cargado satisfactoriamente. O bien si no se ha realizado ninguna modificación y seguirán vigentes las mesas cargadas anteriormente.

Flujo de Eventos Alternativo

[Descripción del flujo alternativo, en que punto se puede producir, que acciones se realizarán, etc.]

Diagramas Asociados

[Incluir aquí todos los diagramas UML asociados a este documento.]

Diagrama de Casos de Uso

Se observa a continuación una extracción del diagrama de casos de uso del sistema. Se puede ver como los actores interactúan con el presente caso de uso y la relación que este tiene con el caso de uso ingresar al sistema.

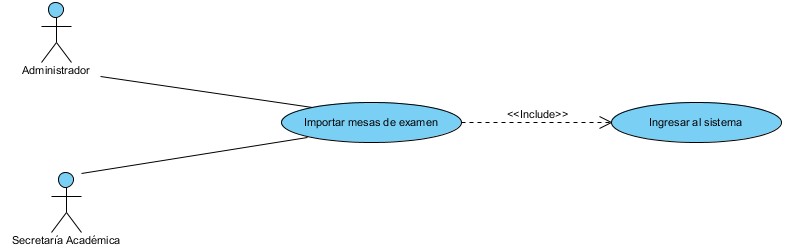


Diagrama de Secuencia

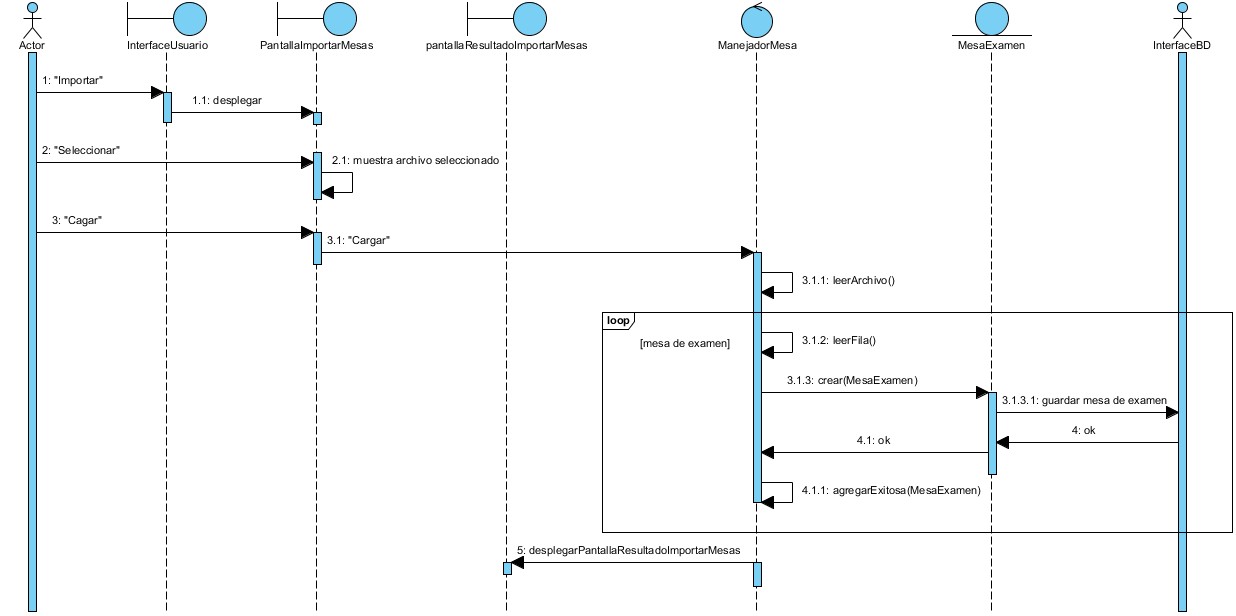


Diagrama de Colaboración

[Un diagrama de colaboración, se puede decir que es una forma alternativa al diagrama de secuencias a la hora de mostrar un escenario.

Este tipo de diagrama muestra las interacciones que ocurren entre los objetos que participan en una situación determinada. A diferencia del diagrama de secuencia, el diagrama de colaboración se enfoca en la relación entre los objetos y su topología de comunicación. En estos diagramas los mensajes enviados de un objeto a otro se representa mediante flechas, acompañado del nombre del mensaje, los parámetros y la secuencia del mensaje.

Estos diagramas están indicados para mostrar una situación o flujo de programa específico y son considerados uno de los mejores diagramas para mostrar o explicar rápidamente un proceso dentro de la lógica del programa. ]

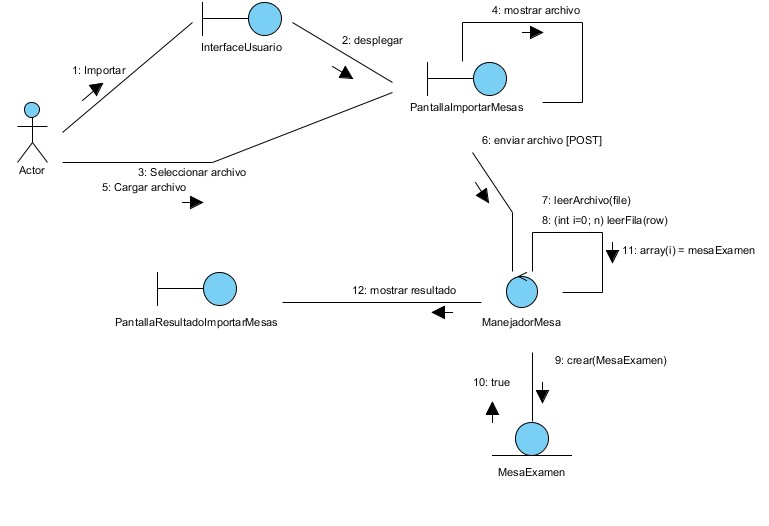


Diagrama de Estados

[Un estado es una condición durante la vida de un objeto, de forma que cuando dicha condición se satisface se lleva a cabo alguna acción o se espera por un evento. El estado de un objeto se puede caracterizar por el valor de uno o varios de los atributos de su clase, además, el estado de un objeto también se puede caracterizar por la existencia de un enlace con otro objeto.

El diagrama de estados engloba todos los mensajes que un objeto puede enviar o recibir, en otras palabras es un escenario que representa un camino dentro de un diagrama.

Como característica de estos diagramas siempre cuentan con dos estados especiales, el inicial y el final, con la particularidad que este diagrama puede tener solo un estado inicial pero varios estados finales. Una transición entre estados representa un cambio de un estado origen a un estado sucesor destino que podría ser el mismo que el estado origen, dicho cambio de estado puede estar aparejado con alguna acción. Además las acciones se asocian a las transiciones y se consideran que ocurre de forma rápida e ininterrumpible.]

