



CU04 – Buscar horario de cursada

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)

CU04 – Buscar horario de cursada

Descripción

El objetivo del caso de uso es realizar la búsqueda de horario de cursada. Este caso de uso se relaciona con los casos de uso borrar y modificar horario de cursada. Además, puede ser invocado por todos los actores del sistema.

Una característica importante de este caso de uso es que se puede invocar desde la aplicación móvil y el sitio web del sistema Tempus. En el caso del Administrador y Secretaría Académica se otorga el acceso desde el sitio web, mientras que el actor público accede desde la aplicación móvil.

Actores del CU

1. Público.
2. Administrador.
3. Secretaría Académica.

Precondiciones

Se debe haber accedido al sistema Tempus. En el caso del Administrador y Secretaría Académica mediante el ingreso al sistema. Para el caso del actor Público abriendo la aplicación en un dispositivo móvil.

Flujo de Eventos Normal

## Página web

1. El actor selecciona “Borrar/Modificar” en la Interface Usuario.
2. La Interface Usuario despliega la Pantalla Buscar Mesas.
3. La pantalla Buscar Mesas se despliega. Esta pantalla contiene el campo de texto “Asignatura” para realizar la búsqueda.
4. El actor presiona “Buscar” en la Pantalla Buscar Mesas.
5. La Pantalla Buscar Mesas envía el evento “Buscar” al Manejador Mesa.
6. El Manejador Mesa solicita buscar (asignatura) a Mesa Examen.
7. Mesa Examen solicita buscar (asignatura) a la Base de Datos.
8. La Base de Datos devuelve resultado de la búsqueda a Mesa Examen.
9. Mesa Examen envía un arreglo a Manejador Mesa.
10. El Manejador Mesa solicita desplegar Pantalla Resultado Buscar Mesa Examen.
11. La pantalla Resultado Buscar Mesa Examen se despliega. Esta pantalla contiene una tabla donde se muestra: Cuadro de selección, Nombre de Carrera, Nombre de Asignatura, Presidente, Vocal 1, Vocal 2, Suplente, Primer Llamado, Segundo Llamado (si tuviera), Lugar y Hora.
12. El caso de uso finaliza.

## Aplicación móvil.

1. El actor presiona “Mesas de examen” en la Interface Usuario.
2. La Interface Usuario solicita desplegar Pantalla Buscar Mesas.
3. La Pantalla Buscar Mesas se despliega. Esta pantalla contiene el formulario con los siguientes elementos:

* Carrera: Se puede seleccionar “Todas” o una Carrera determinada.
* Asignatura: Se puede seleccionar “Todas” o una Asignatura determinada.
* Docente. Se puede escribir el Apellido y/o Nombre de un Docente. Si se ha indicado “Todas” en alguno de los campos anteriores, este campo será obligatorio. En caso contrario el campo será opcional.

1. El actor presiona “Buscar” en la Pantalla Buscar Mesas.
2. La Pantalla Buscar Mesas envía el evento “Buscar” al Manejador Mesas.
3. El Manejador Mesa solicita buscar (carrera, asignatura, docente) a Mesa Examen.
4. Mesa Examen solicita buscar (carrera, asignatura, docente) a la Base de Datos.
5. La Base de Datos devuelve el resultado de la consulta a Mesa Examen.
6. Mesa Examen devuelve un arreglo al Manejador Mesa.
7. El Manejador Mesa solicita desplegar Pantalla Resultado Buscar Mesa.
8. La Pantalla Resultado Buscar Mesa se despliega. Esta pantalla contiene la información de la mesa de examen: Primer llamado, Segundo Llamado (Si tuviera) junto con Presidente, Vocal 1, Vocal 2 (Si tuviera), Suplente (Si tuviera), Fecha y Lugar.
9. El caso de uso finaliza.

Poscondiciones

[Efectos que de forma inmediata tiene la realización del Caso de Uso sobre el estado del sistema]

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

[El diagrama de casos de usos representa gráficamente los casos de uso que tiene un sistema. Se define un caso de uso como cada interacción supuesta con el sistema a desarrollar, donde se representan los requisitos funcionales. Es decir, se está diciendo lo que tiene que hacer un sistema y cómo. En la figura se muestra un ejemplo de casos de uso, donde se muestran tres actores (los clientes, los taquilleros y los jefes de taquilla) y las operaciones que pueden realizar (sus roles).]



Diagrama de Secuencia

[En el diagrama de secuencia se muestra la interacción de los objetos que componen un sistema de forma temporal.

Un diagrama de secuencia muestra la interacción de un conjunto de objetos en una aplicación a través del tiempo y se modela para cada método de la clase]



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.]

