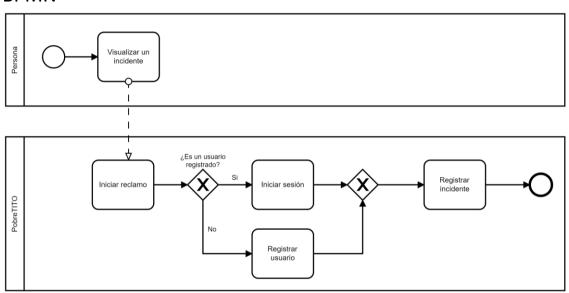
PobreTITO Iteración 1

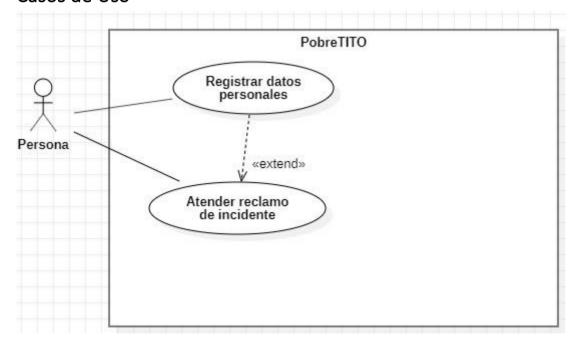
Requerimientos

- La solución debe permitir que los usuarios inicien sesión.
- La solución debe permitir registrar un nuevo usuario
- La solución debe registrar incidentes por parte del usuario.

BPMN



Casos de Uso



Diagramas de clases

	Persona			
+ + + + +	dni: String nombreApellido: String nacimiento: DateOnly teléfono: String email: String contraseña: String usuario: String			
+	Nuevo()			
Ī	1			
	1*			
	Reclamo			
	+fecha: DateTime +dirección: String +descripción: String			
	+Nuevo()			
	1*			
	1			
	Subincidente			
ро	o: String			
b	tenerSubIncidente(id:	Int		
$\overline{}$	1*			
	1			
ſ	1 Incidente	1		
		1		

Descripción Casos de Uso

Caso de Uso: Atender reclamo de incidente									
ID: 1				Fecha:					
Descripción: Una persona desea registrar un reclamo									
Actores Principales: Persona			Actores Secundarios:						
Observaciones:									
Precondiciones:									
Post- Condiciones		Éxito: El reclamo es registrado							
Fracaso:									
FLI	JJO PRINCIPAL			FLUJO ALTERNATIVO					
1-		comienza cuando una ncidente y necesita realiza							
2- Se verifican los datos de la persona y están registrados.				2-1 Los datos no están registrados, extender al caso de uso "Registrar datos personales".					
3-	Se ingresa el tipo de	e incidente y la dirección.							
4-	Se envía el reclamo.								
5-	Se toma la fecha y h	nora cuando se envía el re							
6-	Se registra una nuev	va instancia en Reclamo.							
7-	Fin CU.								

Caso de Uso: Registrar datos personales									
ID	: 2		Fecha:						
Descripción: Una persona desea registrar sus datos en la aplicación									
Actores Principales: Persona			Actores Secundarios:						
Ob	Observaciones:								
Precondiciones:									
Post- Condiciones		Éxito: Se registran los datos personales							
		Fracaso:							
FLUJO PRINCIPAL					FLUJO ALTERNATIVO				
1-	EL caso de uso o registrar sus datos.	comienza cuando una	desea						
2-	La persona carga su	s datos.							
3-	Se verifican los dato	s de la persona y son vei							
4-	Se crea una nueva i	nstancia en Persona							
5- Fin CU.									

Diagramas de secuencia

