

### Actores Principales:

- Usuario común.

### Casos de Uso:

#### Use case 1

1. Título: Ingresar a la cuenta.
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

El usuario ingresa a su cuenta para poder hacer uso de las funcionalidades de la página.

#### Use case 2

1. Título: Registrarse
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

El usuario no tiene una cuenta preexistente, por lo tanto, se registra y crea su cuenta.

#### Use case 3

1. Título: modificar cuenta.
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

El usuario puede modificar los datos de su cuenta.

#### Use case 4

1. Título: Ver objetos más populares.
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

El usuario puede ver en la página de inicio los objetos(disponibles) más visitados por el resto de usuarios.

#### Use case 5

1. Título: Ver objetos de distintas categorías.
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

El usuario puede ver en la página de inicio el objeto(disponible) más visitado de cada una de las categorías existentes.

#### Use case 6

1. Título: Seleccionar un ítem entre los más vistos.
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

El usuario selecciona un ítem entre los objetos más vistos, esto lo lleva a la página relacionada a dicho objeto.

4. Flujos alternativos:
  - a. El usuario scrollea entre el resto de objetos más vistos.

#### Use case 7

1. Título: Seleccionar un ítem entre las categorías.
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

El usuario selecciona un ítem entre los objetos más vistos de cada categoría, esto lo lleva a la página relacionada a dicho objeto.

4. Flujos alternativos:
  - a. El usuario scrollea entre el resto de objetos más vistos.

#### Use case 8

1. Título: Comenzar negociación
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

En la página de un producto el usuario puede presionar el botón 'Comenzar Negociación', esto lo llevará a una página donde podrá llevar a cabo un intercambio de objetos con otro usuario.

#### Use case 9

1. Título: Negociar con otro usuario.
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

Un usuario puede negociar con otro usuario el objeto(u objetos) a intercambiar. Puede agregar objetos de su inventario de objetos o bien decidir quitar elementos del intercambio.

#### Use case 10

1. Título: Aceptar intercambio
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

Una vez que un usuario está satisfecho con el intercambio puede aceptarlo. Una vez que ambos involucrados hayan aceptado, el intercambio se concreta y se notifica que el proceso fue exitoso, además puede ver en pantalla la información de contacto del otro participante.

4. Flujos alternativos:
  - a. Si el usuario no está satisfecho con el intercambio puede detener la negociación.

#### Use case 11

1. Título: Chatear con el otro participante
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

Mientras se realiza la negociación los usuarios pueden conversar entre sí a través de una ventana de chat.

#### Use case 12

1. Título: Visitar perfil de otro usuario
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

Un usuario puede visitar el perfil de otro y ver la evaluación, datos, comentarios y objetos de dicho usuario.

### Use case 13

1. Título: Evaluar participante
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

Una vez que se haya llevado a cabo o no la negociación, el usuario puede evaluar al otro participante y dejar un comentario en su perfil.

### Use case 14

1. Título: Buscar por un objeto en específico
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

En la página de inicio un usuario puede seleccionar un buscador, esto lo llevará a una página donde puede buscar un objeto por su nombre y aplicar filtros sobre la búsqueda en los campos de: categoría y región del usuario que ofrece el objeto. Una vez lo encuentra puede seleccionar el objeto, esto lo llevará a la página relacionada a dicho objeto.

4. Flujos alternativos:
  - a. En caso que no exista un objeto con las características que busca el usuario, se deja un texto avisando que dicho objeto no está disponible.

### Use case 15

1. Título: Revisar notificaciones.
2. Actor: usuario común.
3. Descripción:

El usuario puede revisar notificaciones sobre el estado en el que se encuentran sus negociaciones en curso. Puede seleccionar la notificación, esto lo llevará a la página de la negociación.

### Use case 16

4. Título: Añadir objeto al inventario
5. Actor: usuario común.
6. Descripción:

El usuario, en su perfil, puede añadir objetos disponibles para intercambiar, presionando 'añadir objeto'. Esto lo llevará a una página donde puede especificar los datos de aquel objeto.