

Especificación de
Requisitos Software

CASOS DE USO

Nombre Proyecto
Alejandro Tauste Botella Ignacio Ferrer Sanz

HISTÓRICO

<i>NOMBRE</i>	<i>FECHA</i>	<i>CAMBIO</i>	<i>PAGINA</i>
Ignacio Ferrer Sanz	28/11/2019	Creación del documento.	*
Alejandro Tauste Botella	03/12/2019	Creada estructura del documento, primera versión del índice, añadidos actores(Usuario, empleado federación, balizador y llegadas)	1-9
Ignacio Ferrer Sanz	04/12/2019	Añadidos el resto de actores(Oficial principal,), índice actualizado, añadido apartado subsistemas	10-12, 5

TABLA DE CONTENIDOS

HISTÓRICO.....	2
TABLA DE CONTENIDOS	3
1. INTRODUCCIÓN	5
1.1 Objetivos	5
1.2 Bibliografía	5
2 Especificación de Casos de Uso	5
2.1 Subsistemas.....	5
2.2 Usuario	6
2.2.1 Seleccionar evento pasado.....	6
2.2.2 Seleccionar evento actual	7
2.2.3 Moverse a través de los datos temporales	7
2.2.4 Seleccionar embarcación	7
2.2.5 Modificar parámetros de vista	7
2.3 Encargado de la federación.....	8
2.3.1 Gestión de dispositivos	8
2.3.2 Gestión de eventos.....	8
2.3.3 Modificar número de vela	8
2.3.4 Especificar patrón.....	9
2.4 Balizador.....	9
2.4.1 Indicar que las balizas están posicionadas	9
2.5 Llegadas.....	9
2.5.1 Constatar hora de llegada de regatista	10
2.5.2 Finalizar prueba	10
2.6 Oficial Principal.....	10
2.6.1 Indicar distancia de Balizas.....	11
2.6.2 Indicar ángulo de baliza.....	11
2.6.3 Situar comité de regatas	11
2.6.4 Cambiar situación de balizas	11
2.6.5 Empezar procedimiento	12
2.6.6 Anular procedimiento	12

2.6.7	Anular regata.....	12
2.7	Estación meteorológica portátil.....	12
2.7.1	Enviar datos del viento.....	12

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Objetivos

El objetivo principal de este documento es documentar las diferentes funcionalidades (casos de uso) que tendrá el sistema (con sus diferentes subsistemas, que serán diferenciados más adelante).

También se describirán dichas funcionalidades, explicando los aspectos más relevantes y aportando para cada grupo de casos de uso, un diagrama que ayude a visualizar los diferentes subconjuntos de casos de uso existentes, con sus relaciones.

1.2 Bibliografía

2 Especificación de Casos de Uso

Para la especificación de los casos de uso, hemos decidido organizarlos por los diferentes actores que participan en el sistema. Así mismo, se listarán a continuación los diferentes subsistemas que hemos encontrado, identificando los actores pertenecientes a los mismos.

2.1 Subsistemas

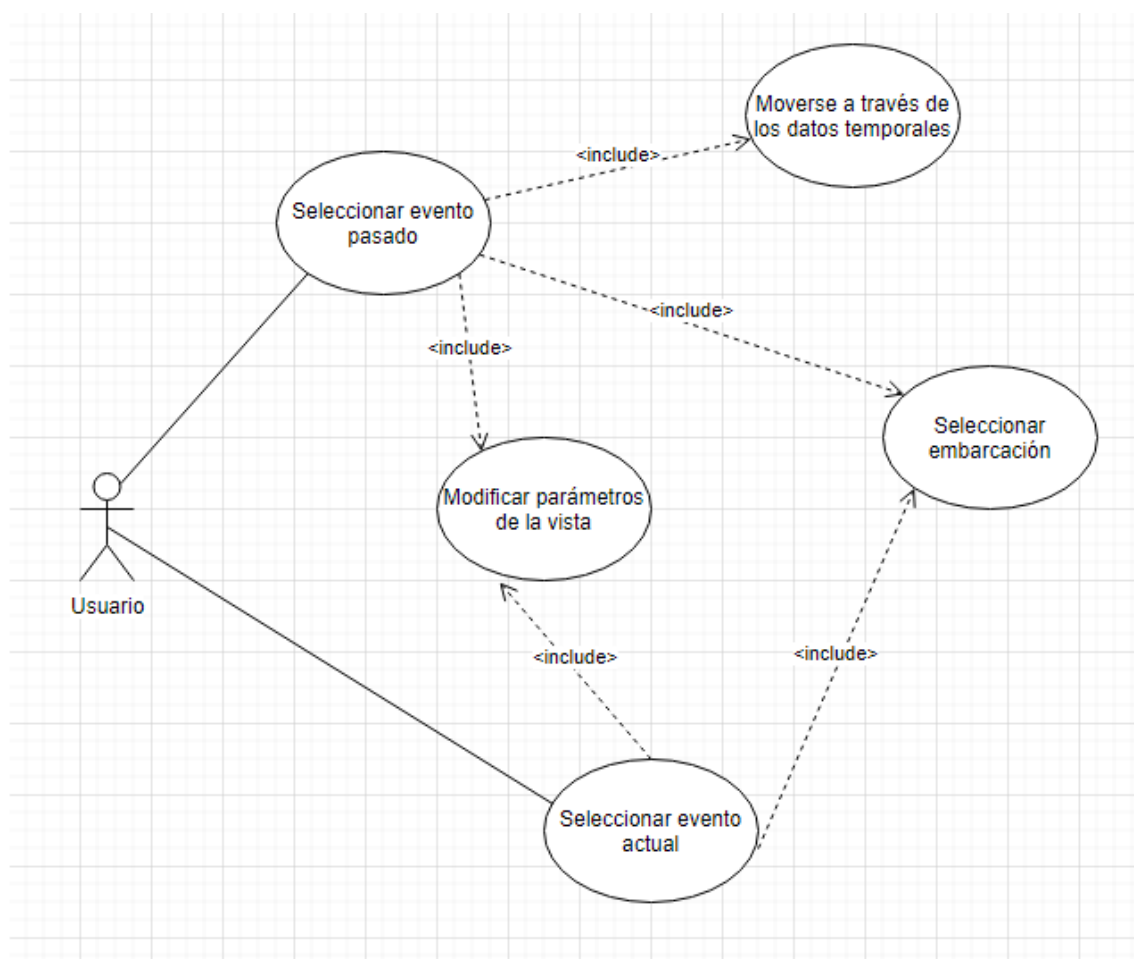
- **Visor de regatas:** Subsistema que permite a los actores implicados la visualización de eventos de vela tanto actuales (es decir, en curso), como de eventos pasados. Los actores identificados en este subsistema son:
 - **Usuario**
- **Aplicación para oficiales:** Subsistema que utilizan los oficiales encargados de la regata, para la organización y gestión de los eventos y del campo de regatas. Los actores identificados en este subsistema son:
 - **Oficial Principal**
 - **Balizador**
 - **Llegadas**
- **Aplicación para la administración y la gestión de la Federación:** Este subsistema recoge las funcionalidades orientadas a la administración y gestión de todo aquello relacionado con la federación (eventos, dispositivos, etc..). Los actores identificados en este subsistema son:

- **Empleado federación**

- **Servidor:** Subsistema que recoge los datos que recibe sobre la climatología que afecta a los eventos que se van a realizar. Los actores identificados en este subsistema son:

- **Estación meteorológica portátil**

2.2 Usuario



2.2.1 Seleccionar evento pasado

<u>Descripción</u>	<u>Permite al usuario seleccionar el tipo de evento “pasado” y, a su vez, seleccionar uno de los diferentes eventos ya ocurridos que estarán disponibles para su visión en el sistema. Una vez elegido un evento, se abrirá el visor de regatas con las embarcaciones, la barra de datos temporales y ajustes para modificar parámetros de la vista.</u>
<u>Precondición</u>	<u>-</u>

2.2.2 Seleccionar evento actual

<u>Descripción</u>	<u>Permite al usuario poder visualizar un evento actual. Al seleccionar un evento actual, se abrirá el visor que irá visualizando los datos conforme llegan al servidor.</u>
<u>Precondición</u>	<u>-</u>

2.2.3 Moverse a través de los datos temporales

<u>Descripción</u>	<u>Esta funcionalidad solo estará disponible en la visualización de eventos pasados. Se tratará de una barra posicionada en el margen inferior de la pantalla que mostrará al usuario la duración del evento y en el momento exacto en el que se encuentra del mismo, permitiéndole al usuario el poder avanzar o retroceder a otro punto del mismo.</u>
<u>Precondición</u>	<u>El evento a visualizar debe ser pasado.</u>

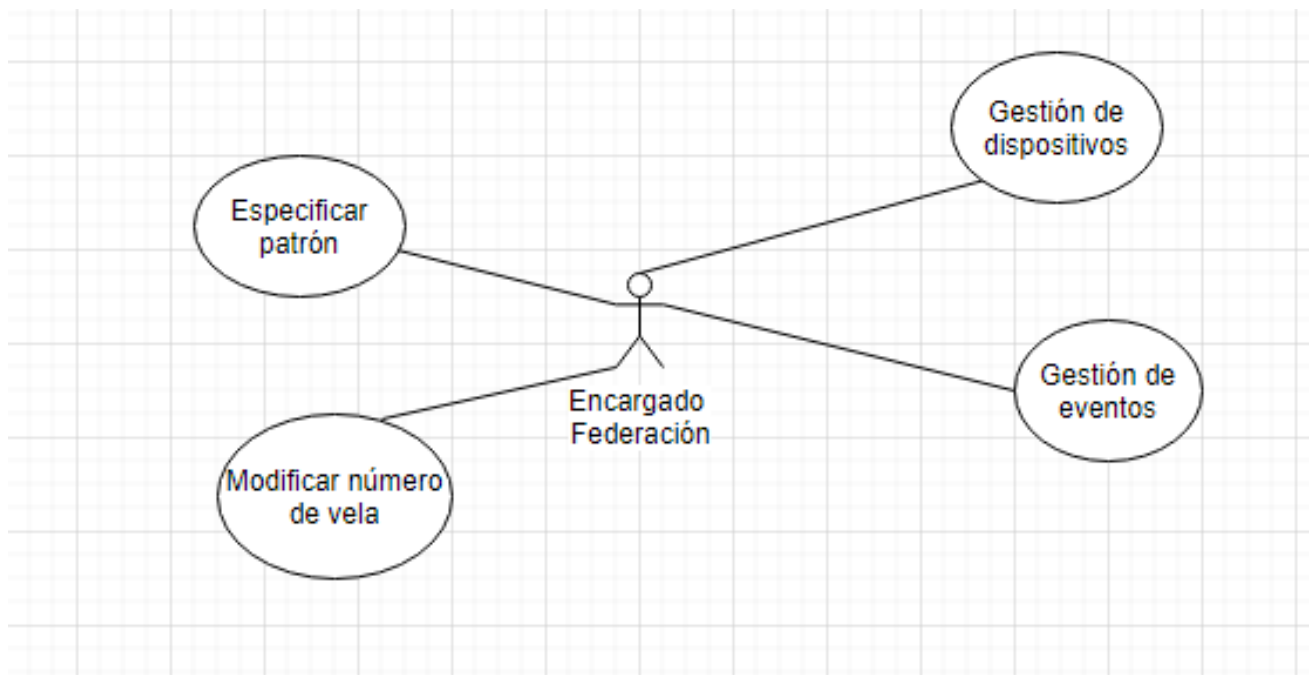
2.2.4 Seleccionar embarcación

<u>Descripción</u>	<u>En la visualización de un evento, el usuario podrá seleccionar cualquier embarcación para que se muestren sus datos (número de vela, tripulantes y posición actual)</u>
<u>Precondición</u>	<u>-</u>

2.2.5 Modificar parámetros de vista

<u>Descripción</u>	<u>El usuario podrá modificar los parámetros de la vista del visor. Parámetros a modificar: el escalado, la posición del observador.</u>
<u>Precondición</u>	<u>Debe estar el usuario en el visualización de un evento.</u>

2.3 Encargado de la federación



2.3.1 Gestión de dispositivos

Descripción	<u>Listado de dispositivos, alta, modificación, asignación y baja de dispositivos. Se ha de asignar dispositivos a las balizas que conforman el campo de regatas, a parte del equipo de viento asignado.</u>
Precondición	<u>-</u>

2.3.2 Gestión de eventos

Descripción	<u>Listado de eventos, alta, modificación y baja de eventos. Se obtendrá, a partir de una fuente en formato json, el nombre del evento, fechas de inicio y fin, lugar y la lista de participantes con un número de vela por embarcación y el/los tripulantes.</u>
Precondición	<u>-</u>

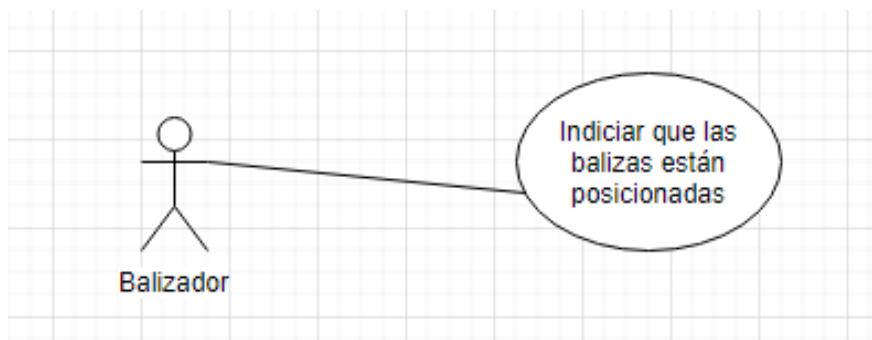
2.3.3 Modificar número de vela

Descripción	<u>El empleado podrá modificar el número de vela de una tripulación en caso de que sufra daños, pero en ningún caso la tripulación.</u>
Precondición	<u>Se podrá realizar la modificación solamente si está en un evento en curso y recibe daños.</u>

2.3.4 Especificar patrón

<u>Descripción</u>	<u>En caso de más de un tripulante en una embarcación, se ha de asignar un patrón de entre los diferentes tripulantes de dicha embarcación.</u>
<u>Precondición</u>	<u>Debe haber más de un tripulante asignado a una embarcación.</u>

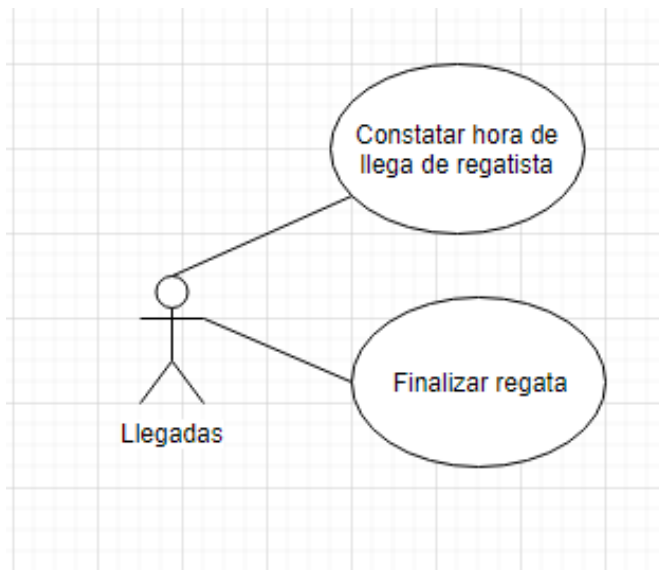
2.4 Balizador



2.4.1 Indicar que las balizas están posicionadas

<u>Descripción</u>	<u>El balizador tendrá una opción de confirmación de que las balizas organizadas por el oficial han sido colocadas en su sitio.</u>
<u>Precondición</u>	<u>=</u>

2.5 Llegadas



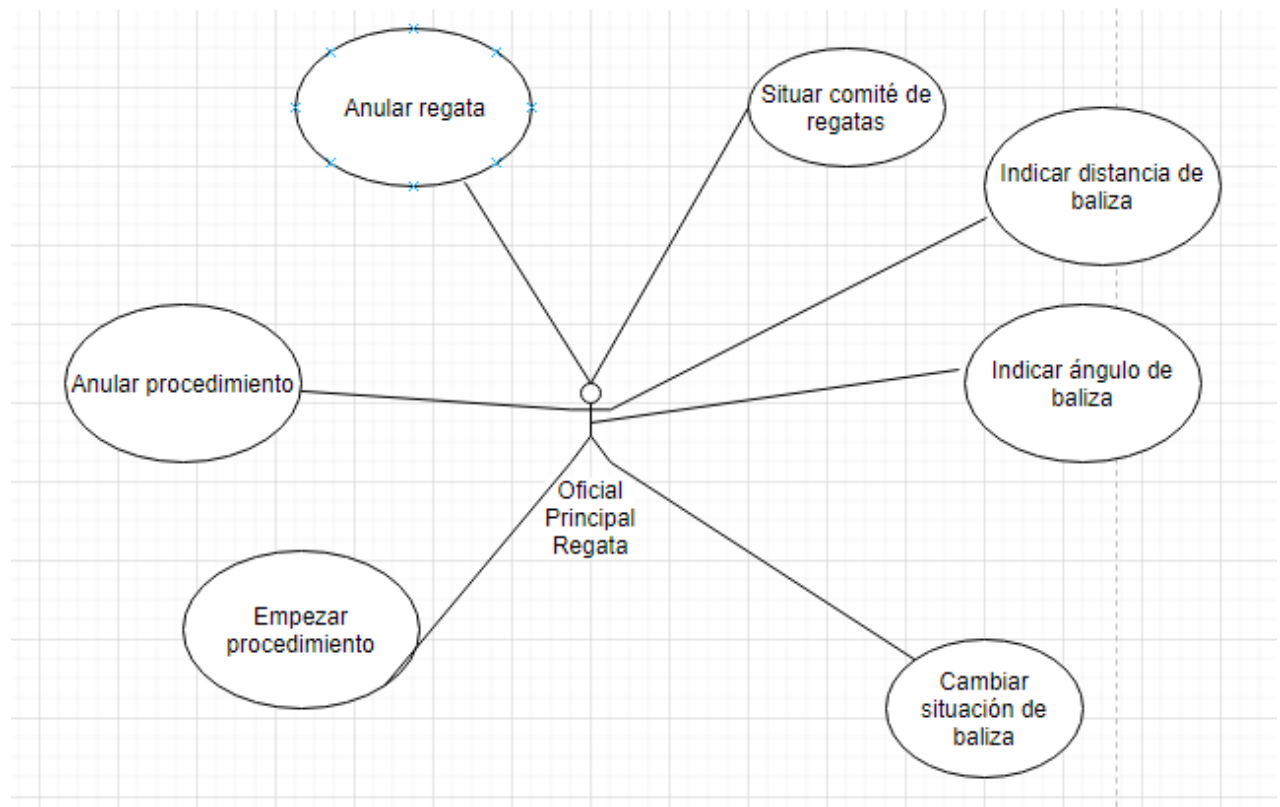
2.5.1 Constatar hora de llegada de regatista

<u>Descripción</u>	<u>Cuando una vela acaba la regata, Llegadas registra el tiempo en el sistema. Esta funcionalidad permite saber cuando llega el último regatista de una prueba para poder comenzar otra.</u>
<u>Precondición</u>	<u>=</u>

2.5.2 Finalizar prueba

<u>Descripción</u>	<u>Cuando constata la última hora, este actor podrá dar por concluida la prueba.</u>
<u>Precondición</u>	<u>Se han de constatar la hora de llegada de los regatistas que estén en activo en la prueba.</u>

2.6 *Oficial Principal*



2.6.1 Indicar distancia de Balizas

Descripción	Indica la distancia en millas náuticas de todas las balizas
Precondición	Debe haberse realizado previamente la funcionalidad de situar comité de regatas

2.6.2 Indicar ángulo de baliza

Descripción	Indica el ángulo respecto a la posición de la baliza
Precondición	Debe haberse realizado previamente la funcionalidad de situar comité de regatas

2.6.3 Situar comité de regatas

Descripción	Esta funcionalidad permite situar el comité de regatas en el campo, para poder realizar la acción de situar las balizas en el campo.
Precondición	=

2.6.4 Cambiar situación de balizas

Descripción	Permite al actor encargado cambiar la posición de la baliza en caso de que, por ejemplo, se vayan a realizar varias mangas y se necesite reorganizar las balizas para cada manga.
-------------	---

Precondición

-

2.6.5 Empezar procedimiento

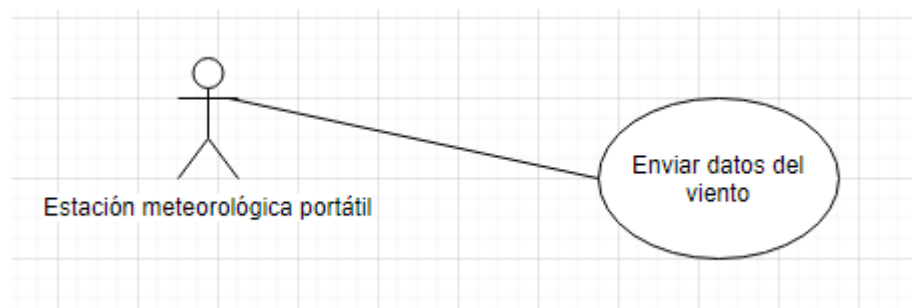
Descripción	<u>Dicha funcionalidad da comienzo al procedimiento que realiza la cuenta atrás para el comienzo de un evento. Los tiempos concretos de la cuenta atrás como son 5' antes de la salida o 4' antes preparación, se realizarán de forma automática.</u>
Precondición	-

2.6.6 Anular procedimiento

Descripción	<u>Permite anular un procedimiento ya comenzado en cualquier instante de tiempo en el que se encuentre el procedimiento activo a anular.</u>
Precondición	<u>Debe haber procedimientos activos para poder activar esta funcionalidad</u>

2.6.7 Anular regata

Descripción	<u>Una regata puede ser anulada aunque haya sido iniciada.</u>
Precondición	<u>Debe haber regatas creadas o iniciadas</u>

2.7 Estación meteorológica portátil**2.7.1 Enviar datos del viento**

Descripción	<u>Envía datos sobre el viento a una IP determinada que se configura previamente</u>
Precondición	<u>Debe tener una IP asignada.</u>

