



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SINALOA

FACULTAD DE INGENIERIA MOCHIS

Ingeniería de Software

Bayesian Poker

Proyecto Web

Grupo: **3-02**

Desarrollo de aplicaciones web

Marzo 2022



Contenido

1.Registrar Scrum master	3
Flujo normal.....	3
Flujo alternativo	4
2.Añadir nueva historia	5
Flujo normal.....	5
Flujo alternativo	6
3. Calificar historia	7
Flujo normal.....	7
Flujo alternativo	7
4. Subdividir historia.....	8
Flujo normal.....	8
Flujo alternativo	9
5. Retroalimentar historia.....	10
Flujo normal.....	10
Flujo alternativo	11
6.Guardar historia	12
Flujo normal.....	12
Flujo alternativo	12
7. Dar de alta a miembros	13
Flujo normal.....	13
Flujo alternativo	13
8. Ver votaciones de historia	14
Flujo normal.....	14
Flujo alternativo	14
9. Incorporarse a un proyecto.....	15
Flujo normal.....	15
Flujo alternativo	15
10. Crear nuevo proyecto/sala	16
Flujo normal.....	16
Flujo alternativo	16
11. Registrar usuario a sistema.....	17
Flujo normal.....	17



Flujo alternativo	18
12. Ver historial de historias	19
Flujo normal.....	19
Flujo alternativo	19
13. Notificaciones.....	20
Flujo normal.....	20
Flujo alternativo	21
>>> Plantilla <<<.....	22

ERROR302 



1.Registrar Scrum master

Caso de uso	Registrar scrum master
Actores	Administrador, sistema
Propósito	Permite que el Administrador Registrar al scrum master en el Sistema
Post-condición	El sistema regresa al menú de Administrador.
resumen	Es necesario que los Scrum Master puedan ser definidos por una autoridad de rango superior o igual, como lo es un Administrador del sistema u otro Scrum Master
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Administrador	Sistema
1	El administrador solicita al sistema registrar un Scrum Master.	
2		El sistema despliega un formulario donde se le solicita al Administrador los siguientes datos: Nombre de usuario, contraseña y verificación de contraseña.
3	El Administrador llena y envía los campos solicitados por en el sistema en el formulario desplegado previamente.	
4		El sistema verifica los datos introducidos por el Administrador.
5	El sistema notifica al Administrador que el Scrum Master fue registrado con éxito.	
6		El sistema dará mensaje de que los datos se publicaron correctamente



Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
5.1		El sistema notifica al Administrador que uno de los campos no fue llenado correctamente.

ERROR302 



2. Añadir nueva historia

Caso de uso	Añadir nueva historia
Actores	Usuario, sistema
Propósito	el usuario podrá añadir una nueva historia
Post-condición	el usuario añade una nueva historia
resumen	El usuario añadirá una nueva historia en la cual publicará los requerimientos y el tiempo de desarrollo
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	El usuario dará clic a añadir nueva historia	
2		el sistema mostrará el usuario una nueva ventana para añadir nueva historia
3		El sistema le pedirá al usuario introducir los siguientes campos: Título, descripción, tiempo de desarrollo. sprint asociado y proyecto
4	El usuario introducirá los campos correspondientes, título, descripción, tiempo de desarrollo	
5	El usuario dará clic a publicar una vez terminó de ingresar los datos	
6		El sistema dará mensaje de que los datos se publicaron correctamente, envía a la bandeja de notificaciones



Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
2.1		El sistema avisa al usuario que ocurrió un error y no puede añadir historia por ahora
6.1		El sistema dará mensaje de que faltan o están incorrectos los datos que se quieren publicar

ERROR302 





3. Calificar historia

Caso de uso	calificar historia
Actores	Usuario, sistema
Propósito	el usuario podrá calificar una historia
Post-condición	el usuario añade una calificación a una historia
resumen	El usuario podrá añadir una calificación de una historia en la cual publicará los criterios y requerimientos del desarrollo de la historia respectiva.
Creado por	

Flujo normal

Paso	Usuario	Sistema
1	El usuario elegirá la historia que desea calificar	El sistema despliega una lista de números (secuencia Fibonacci) hasta el máximo muestra cartas.
2	El usuario selecciona la calificación	El sistema asigna la calificación a la historia

Flujo alternativo

Paso	Usuario	Sistema
1		el sistema no encuentra la historia a calificar
2	el usuario no selecciona	El sistema asigna un valor predeterminado





4. Subdividir historia

Caso de uso	subdividir historia.
Actores	usuario, sistema.
Propósito	subdividir historias de acuerdo a lo largo que puedan ser.
Post-condición	subdividir una historia que sea considerada larga por el usuario.
resumen	El usuario mediante el menú de añadir historia podrá elegir si subdividir una historia si para el usuario es larga la misma.
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	El usuario dará clic a subdividir historia en la pantalla de añadir historia después de haber terminado de escribir su historia.	
2		El sistema daba de mensaje: seguro que se quiere subdividir historia donde se le mostrará dos opciones: cancelar y aceptar.
3	El usuario deberá aceptar el mensaje dado por el sistema.	
4		El sistema mostrará al usuario un botón para desplazar donde podrá introducir de forma individual: título, subtítulo, descripción y tiempo de desarrollo.





Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
2.1		El sistema dará un mensaje de error debido a que el usuario no ha introducido todos los datos de la historia.
3.2	El usuario da a cancelar a la generación de subdividir historia	
4.3		el sistema dará error inesperado al momento de subdividir historia.

ERROR302 





5. Retroalimentar historia

Caso de uso	Retroalimentar historia
Actores	usuario, sistema
Propósito	un usuario ajeno a una historia podrá retroalimentar dicha historia
Post-condición	El usuario retroalimenta publicando un comentario a una historia de un usuario ajeno
resumen	Un usuario podrá publicar su retroalimentación para poder apoyar al usuario que publicó su historia
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	El usuario navegando en las historias podrá comentar retroalimentando la historia de un usuario	
2		El sistema le mostrará un espacio mostrando la historia donde podrá introducir un comentario para poder retroalimentar
3	El usuario introduce su comentario con un límite de caracteres	
4	El usuario da clic en el botón de publicar retroalimentación	
5		El sistema mostrará al usuario un mensaje de que su comentario fue enviado y publicado correctamente





Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
2.1		El sistema advierte al usuario que ha ocurrido un error y no puede retroalimentar la historia
5.1		El sistema advierte al usuario que no se pudo publicar su retroalimentación, mostrándole que tendrá que intentarlo más tarde

ERROR302 



6. Guardar historia

Caso de uso	Guardar historia
Actores	Scrum Master, sistema
Propósito	almacenar las historias de interés
Post-condición	Tener la historia generada
resumen	El scrum master podrá almacenar las historias que desee
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	El usuario seleccionara la historia a guardar y selecciona la opción guardar	el sistema tomará los datos: nombre, estatus, descripción.
2		El sistema almacena los datos recopilados de la historia

Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
1		Los datos de la historia no están completos o son incorrectos
		El sistema no pudo almacenar los datos correctamente





7. Dar de alta a miembros

Caso de uso	Dar de alta a miembros
Actores	Scrum master, sistema
Propósito	Dar de alta a miembros, junto con sus datos al sistema
Post-condición	dar de alta a miembros
resumen	Los miembros se darán de alta a la aplicación mediante el scrum master
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Scrum master	Sistema
1	El Scrum master va a dar de alta a usuarios	
2		El sistema le pide al scrum master dar de alta a los miembros de una mesa que se quieren unir al proyecto.
3	El Scrum master selecciona los usuarios que dará de alta a su proyecto	
4		El sistema avisa que los usuarios fueron dados de alta exitosamente

Flujo alternativo		
Paso	Scrum master	Sistema
2.1		El sistema manda mensaje de que no hay usuarios que se darán de alta.
4.1	El Scrum master dio de alta un usuario equivocado	El sistema avisa que no se pudieron dar de alta a los usuarios seleccionados.



8. Ver votaciones de historia

Caso de uso	Ver votaciones de historia
Actores	Scrum master, Sistema
Propósito	El scrum master pueda evaluar las historias
Post-condición	que la historia tenga una calificación dada por los participantes
resumen	El scrum master podrá ver la calificación actual de la historia seleccionada
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	El usuario seleccionara la historia a revisar	El sistema busca la historia y sus datos
2		El sistema muestra todas las votaciones

Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
		El sistema no encuentra ningún dato existente





9. Incorporarse a un proyecto

Caso de uso	Incorporarse a un proyecto.
Actores	Usuario, sistema.
Propósito	incorporarse a un proyecto de scrum.
Post-condición	El usuario será incorporado a un proyecto creado por un scrum.
resumen	El usuario tendrá que introducir los datos para incorporarse a un proyecto(sala) en el cual se dará de alta.
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	El usuario dará clic a incorporarse a un proyecto	
2		El sistema le pedirá una id al usuario de la sala para que se pueda incorporarse
3	El usuario introducirá los datos pedidos por el sistema	
4		El sistema dará aviso de que la solicitud para unirse al proyecto de scrum fue enviada, que espere a aceptación del scrum master

Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
4.1		El sistema da mensaje de que los datos de la sala son incorrectos, volver a introducir los datos





10. Crear nuevo proyecto/sala

Caso de uso	Crear nuevo proyecto/sala
Actores	Scrum Master, sistema
Propósito	Crear nueva sala para proyecto
Post-condición	Que se cree una nueva sala
Resumen	El Scrum Master crea una nueva sala donde registra a su equipo para un proyecto
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	El Scrum Master da clic a crear nuevo proyecto/sala	
2		El sistema pedirá los datos de nombre de la sala, descripción de la sala
3	El usuario introducirá los datos pedidos por el sistema	
4		El sistema genera una nueva sala
5		El sistema muestra el código para unirse

Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
5.1		El sistema muestra un mensaje de error al crear sala



11. Registrar usuario a sistema

Caso de uso	Registrar usuario a sistema
Actores	Usuario, sistema
Propósito	Registrar un nuevo usuario al sistema
Post-condición	Usuario registrado en el sistema
resumen	Un nuevo usuario podrá registrarse al sistema, donde se le pedirán sus datos para ser registrados
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	El usuario dará clic a registrarse en el sistema	
2		El sistema le pedirá al usuario su nombre, correo, nickname, contraseña y confirmación de contraseña. para poder registrarse al sistema
3	El usuario ingresa sus datos al sistema, y dará clic a registrar	
4		El sistema le avisa al usuario que se ha registrado correctamente al sistema





Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
4.1		El sistema le avisa al usuario que ha introducido uno o más datos de manera errónea
4.2		El sistema le avisa al usuario que no ha introducido ningún dato
4.3		El usuario ya existe

ERROR302 



12. Ver historial de historias

Caso de uso	Ver historial de historias
Actores	Scrum Master, usuario, sistema
Propósito	Que se pueda visualizar el historial de historias
Post-condición	
Resumen	Todos los usuarios pueden ver el historial de historias
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	Selecciona la opción de historial de historias	
2		El sistema muestra el registro de historias
3	El usuario elige la historia que desea ver	
4		El sistema muestra la historia

Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
4.1		El sistema muestra mensaje de error al cargar la historia



13. Notificaciones

Caso de uso	Ver Las Notificaciones
Actores	Usuario, Sistema
Propósito	Permitir que el sistema mande un mensaje pendiente al usuario.
Post-condición	El usuario debe de hacer una acción que contribuya al sistema
resumen	El usuario ve un mensaje mandado por el sistema
Creado por	

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1	El usuario pedirá que el sistema declare una notificación al mismo usuario de una función del sistema para notar irregularidades y/o modificaciones de estas mismas.	
2		El sistema mandará a declarar una notificación de confirmación de la acción.
3	El usuario mandara la confirmación de la declaración al sistema	
4		El sistema detectará la acción del usuario guardando la configuración de la declaración de la función que mandó a notificar
5	El usuario esperada la acción del sistema	
6		El sistema mandará un mensaje al usuario notificando la acción realizada a las funciones que se indicó dependiendo del caso en específico .





Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema
	El usuario no realizó las acciones correctamente.	El sistema detecta que las acciones del usuario están incompletas.
	El usuario no especificó las acciones de la función a notificar	El sistema muestra un mensaje de error al cargar la notificación de la acción del usuario.

ERROR302 



>>> Plantilla <<<

Caso de uso	
Actores	
Propósito	
Post-condición	
resumen	
Creado por	

Flujo alternativo		
Paso	Usuario	Sistema

Flujo normal		
Paso	Usuario	Sistema
1		
2		
3		
4		
5		

ERROR302

