

# Plantilla Casos De Uso Requisitos Funcionales

Ingeniería de Requisitos 3º Grado Ing. en Informática Facultad de Ciencias Universidad de Cantabria



# PLANTILLA PARA LA ESPECIFICACIÓN DE HISTORIAS DE USUARIO

#### 1. Introducción

El objetivo de este documento es mostrar la especificación de historias de usuario en una aplicación TUS, y más concretamente en la historia de usuario de mostrar el menú principal. Dicha plantilla está fuertemente basada en el trabajo de Alistair Cockburn, "Writting Effective Use Cases".

## 2. Plantilla para la especificación de historias de usuario.

| Id + Nombre  | US-243441 Mostrar Menú Principal  |                 |                   |               |
|--------------|---|-----------------|-------------------|---------------|
| Historial de | Versión   | Autor           | Cambio Realizado  | Justificación |
| Cambios      | 1.0   | Santiago Sañudo | Primera creación  |               |
|              |   | Martínez        | de la historia de |               |
|              |   |                 | usuario           |               |
| Fuente       |   |                 |                   |               |
| Descripción  | Yo, como usuario,   |                 |                   |               |
|              | aplicación, de manera que me sea posible elegir cuál de ellas deseo ut  |                 |                   |               |
| Objetivo     | Desarrollar un menú principal de la aplicación de manera que el usuario pueda   |                 |                   |               |
|              | elegir entre las distintas funciones que esta posee y así navegar entre ellas.  |                 |                   |               |
| Prueba de    | Prueba 1: Acceso a Favoritos  |                 |                   |               |
| Aceptación   |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              | <ol> <li>El usuario abre la aplicación.</li> <li>El usuario selecciona el primer elemento de la lista de funciones del menú, Mostrar Favoritos.</li> <li>El sistema muestra una nueva ventana al usuario con la correspondiente información, en este caso la lista de paradas favoritas.</li> </ol> |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              | Prueba 2: Acceso a Líneas   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              | 1. El usuario abre la aplicación.   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              | 2. El usuario selecciona el primer elemento de la lista de funciones del menú, Mostrar Líneas.  |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              |   |                 |                   |               |
|              | 3. El sistema muestra una nueva ventana al usuario con la   |                 |                   |               |
|              | correspondiente información, en este caso las líneas del sistema.   |                 |                   |               |



## Plantilla Casos De Uso Requisitos Funcionales Ingeniería de Requisitos 3º Grado Ing. en Informática Facultad de Ciencias Universidad de Cantabria



#### Prueba 3: Acceso a Paradas

- 1. El usuario abre la aplicación.
- 2. El usuario selecciona el primer elemento de la lista de funciones del menú, Mostrar Paradas.
- 3. El sistema muestra una nueva ventana al usuario con la correspondiente información, en este caso, la lista completa de paradas del sistema.

#### Prueba 4: Acceso a Tarifas

- 1. El usuario abre la aplicación.
- 2. El usuario selecciona el primer elemento de la lista de funciones del menú, Mostrar Tarifas.
- 3. El sistema muestra una nueva ventana al usuario con la correspondiente información, en este caso, es un recopilatorio de todas las tarifas del servicio de autobuses de Santander

#### Prueba 5: Acceso a Restricciones

- 1. El usuario abre la aplicación.
- 2. El usuario selecciona el primer elemento de la lista de funciones del menú, Mostrar Restricciones.
- 3. El sistema muestra una nueva ventana al usuario con la correspondiente información, en este caso consiste en las restricciones a la hora de usar el servicio de autobuses de Santander.



## Plantilla Casos De Uso Requisitos Funcionales Ingeniería de Requisitos 3º Grado Ing. en Informática Facultad de Ciencias Universidad de Cantabria



#### Prueba 6: Acceso a Transportes Alternativos

- 1. El usuario abre la aplicación.
- 2. El usuario selecciona el primer elemento de la lista de funciones del menú, Mostrar Transportes Alternativos
- 3. El sistema muestra una nueva ventana al usuario con la correspondiente información, en este caso, se trata de la información asociada a otros servicios del ayuntamiento de Santander realcionados con el transporte.

#### Prueba 7: Acceso a Ajustes

- 1. El usuario abre la aplicación.
- 2. El usuario selecciona el primer elemento de la lista de funciones del menú, Mostrar Favoritos.
- 3. El sistema muestra una nueva ventana al usuario con la correspondiente información, en este caso, se trata de un menú con todas las opciones confugurables de la aplicación.

#### Prueba 8: Acceso a Actualizar correctamente

- 1. El usuario abre la aplicación.
- 2. El usuario selecciona el botón de actualizar situado en la barra de herramientas.
- 3. El sistema muestra una barra de progreso al usuario a la vez que notificaciones de texto indicando la carga de datos.



## Plantilla Casos De Uso Requisitos Funcionales Ingeniería de Requisitos 3º Grado Ing. en Informática Facultad de Ciencias Universidad de Cantabria



4. El sistema notifica al usuario al termina la carga exitosamente y retira la barra de progreso. Prueba 9: Acceso a Actualizar incorrectamente debido a problemas con el servicio web 1. El usuario abre la aplicación. 2. El usuario selecciona el botón de actualizar situado en la barra de herramientas. 3. El sistema muestra una barra de progreso al usuario a la vez que notificaciones de texto indicando la carga de datos. 4. El sistema notifica al usuario al termina la carga erroneamente y retira la barra de progreso. **Comentarios**