



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



**JoinMe!**  
**Realización Casos de Uso**  
Version 1.0

José Antonio López Sebio  
Pablo Paz Varela  
Grupo ER-12-03

**Histórico**

<b>Fecha</b>	<b>Version</b>	<b>Descripción</b>	<b>Autor</b>
15/04/2014	1.0	Primera Revisión	ER-12-03

# Índice

<b>1. Introduction</b>	<b>2</b>
1.1. Objetivo . . . . .	2
1.2. Ámbito . . . . .	2
1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas . . . . .	2
1.4. Referencias . . . . .	2
<b>2. CU01 - Registrar usuario</b>	<b>2</b>
2.1. Flujo de Eventos . . . . .	2
2.2. Diagrama de interacción . . . . .	3
2.3. Objetos participantes . . . . .	3
2.4. Diagrama de clases . . . . .	3
<b>3. CU03 - Aceptar solicitud de amistad</b>	<b>3</b>
3.1. Flujo de Eventos . . . . .	4
3.2. Diagrama de interacción . . . . .	4
3.3. Objetos participantes . . . . .	5
3.4. Diagrama de clases . . . . .	5
<b>4. CU04 - Rechazar solicitud de amistad</b>	<b>5</b>
4.1. Flujo de Eventos . . . . .	5
4.2. Diagrama de interacción . . . . .	5
4.3. Objetos participantes . . . . .	6
4.4. Diagrama de clases . . . . .	6
<b>5. CU05 - Ver amigos</b>	<b>6</b>
5.1. Flujo de Eventos . . . . .	6
5.2. Diagrama de interacción . . . . .	7
5.3. Objetos participantes . . . . .	8
5.4. Diagrama de clases . . . . .	8
<b>6. CU06 - Enviar solicitud de amistad</b>	<b>8</b>
6.1. Flujo de Eventos . . . . .	9
6.2. Diagrama de interacción . . . . .	9
6.3. Objetos participantes . . . . .	9
6.4. Diagrama de clases . . . . .	9
<b>7. CU011 - Crear entrada</b>	<b>10</b>
7.1. Flujo de Eventos . . . . .	10
7.2. Diagrama de interacción . . . . .	10
7.3. Objetos participantes . . . . .	13
7.4. Diagrama de clases . . . . .	14
<b>8. Diagrama de clases</b>	<b>15</b>

# 1. Introduction

## 1.1. Objetivo

Este documento es una visión del sistema empleando diagramas, mostrando así la interacción entre las distintas partes del mismo.

## 1.2. Ámbito

**JoinMe!** es una red social, basado en una arquitectura cliente servidor que permite a los usuarios mantener el contacto con sus amigos, y a las empresas anunciarse de una manera más eficiente.

## 1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

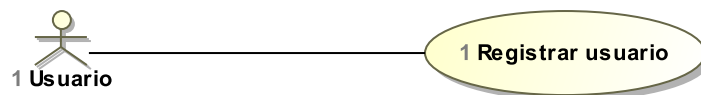
Las definiciones, acrónimos y abreviaturas se encuentran en el documento *Glosario*.

## 1.4. Referencias

1. JoinMe! - Glosario
2. JoinMe! - Modelo de casos de uso
3. JoinMe! - Especificación suplementaria
4. JoinMe! - Modelo del dominio
5. JoinMe! - Arquitectura lógica
6. JoinMe! - DSS

# 2. CU01 - Registrar usuario

Este caso de uso permite a un futuro usuario poder registrarse en el sistema y así poder acceder a todas las funcionalidades disponibles en **JoinMe!**. Para ello el usuario tendrá que proporcionar sus datos personales o utilizar un certificado digital como puede ser el DNI-e.



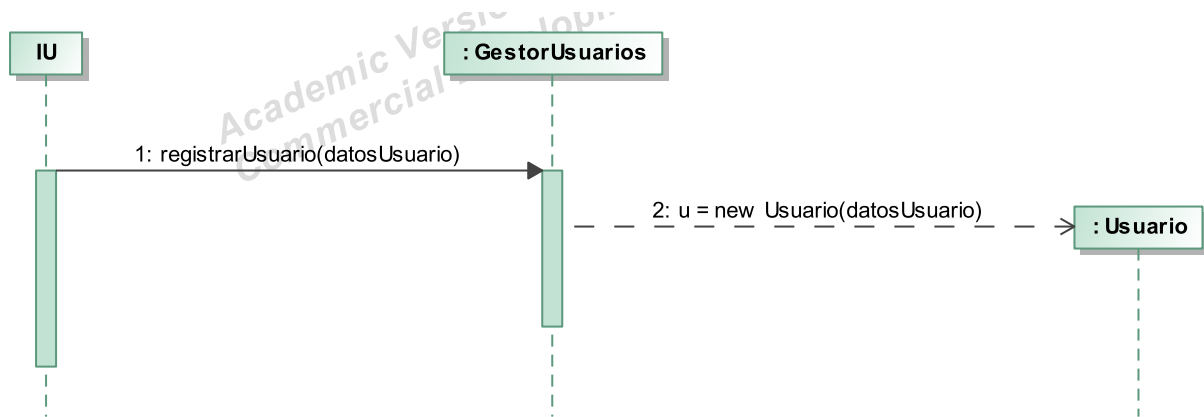
## 2.1. Flujo de Eventos

El usuario introduce sus datos personales necesarios para el registro o utilizar un certificado digital.

## 2.2. Diagrama de interacción

En el caso de REGISTRAR USUARIO se han identificado las siguientes operaciones:

- El usuario introduce sus datos y los envía al sistema mediante la operación **registrarUsuario**.



## 2.3. Objetos participantes

Clase	Descripción
GestorUsuarios	Clase que se encarga de realizar las operaciones permitidas sobre los usuarios, tales como registro, modificación y baja.
Usuario	Clase que representa al usuario.

## 2.4. Diagrama de clases

Se ha optado por realizar un diagrama de clases completo, éste, puede verse en la sección 8 Diagrama de Clases.

## 2.5. Requisitos derivados

- Recuperación robusta cuando el usuario inserta datos incorrectos.
- Información por pantalla en caso de error.

## 3. CU03 - Aceptar solicitud de amistad

Este caso de uso representa la acción de aceptar una solicitud de amistad enviada por otro usuario de la red social **JoinMe!** que quiere añadir al usuario en cuestión a su círculo de amistades.



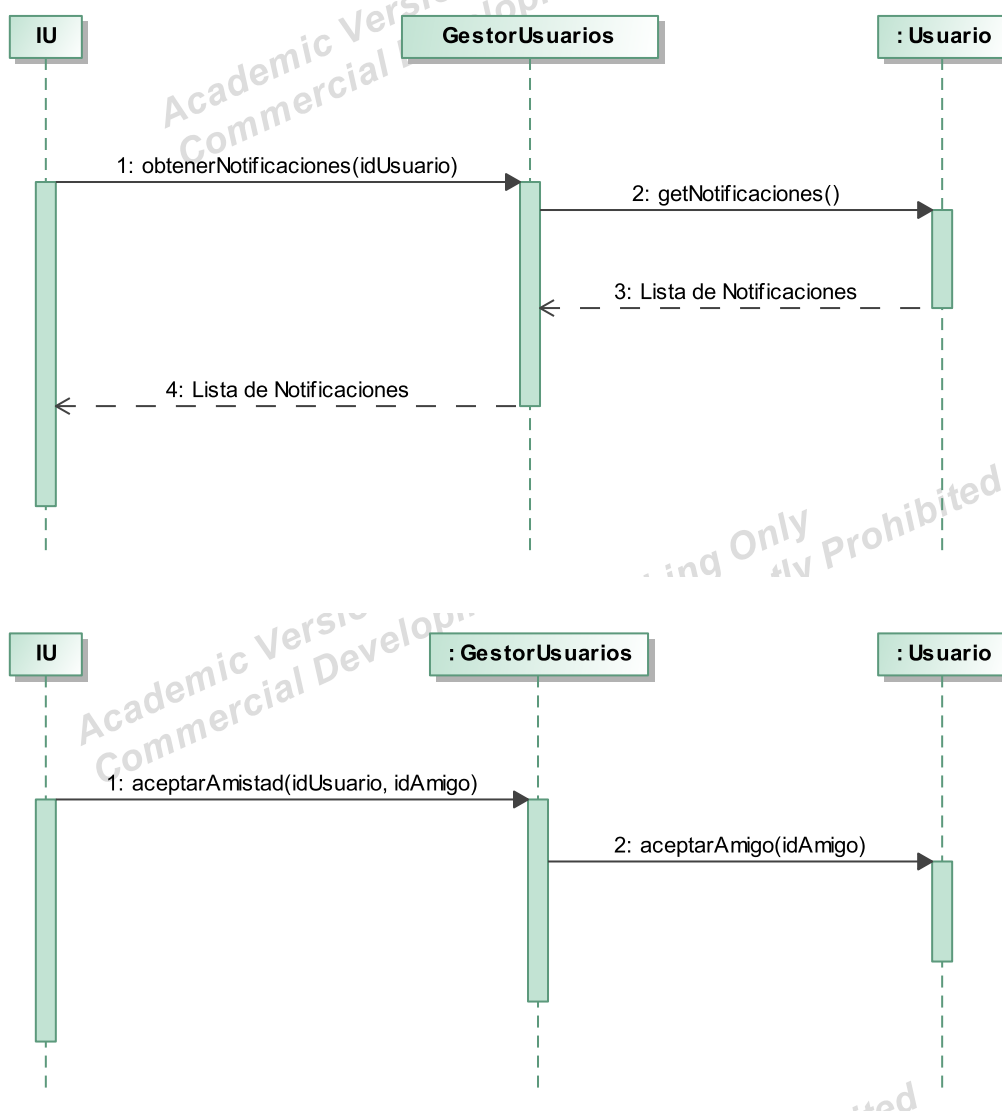
### 3.1. Flujo de Eventos

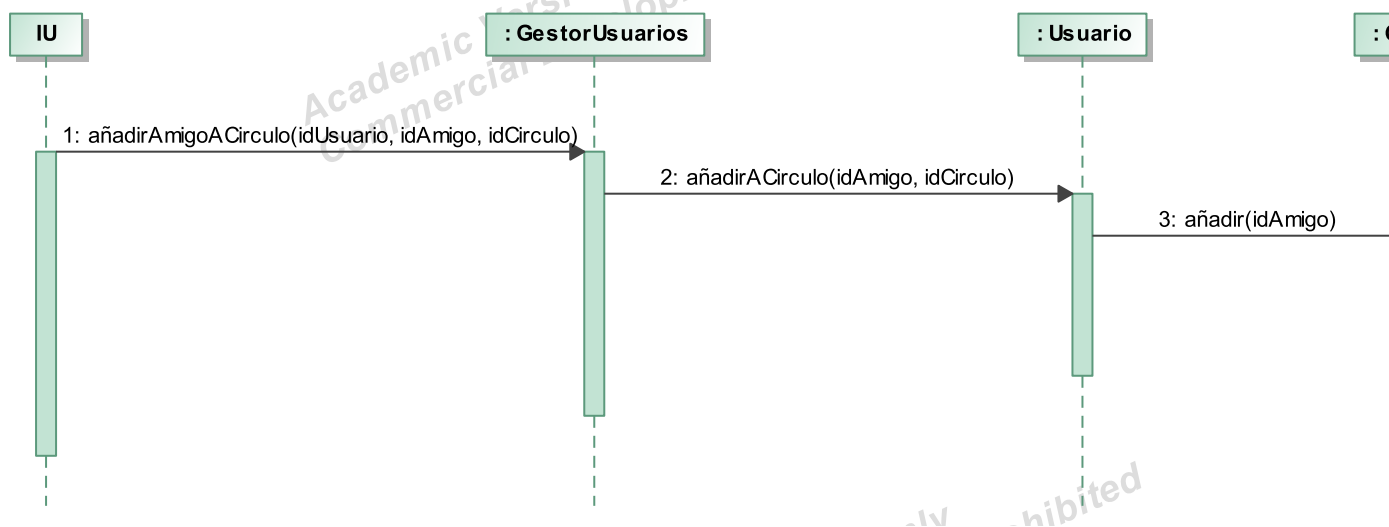
El usuario acepta la solicitud de amistad que tiene en su bandeja de solicitudes haciendo click en el botón oportuno.

### 3.2. Diagrama de interacción

En el caso de ACEPTAR SOLICITUD DE AMISTAD se han identificado las siguientes operaciones:

- El usuario acepta la petición de amistad a través de la operación **aceptarAmistad**.
- El sistema registra la aceptación y añade el amigo a lista de amigos con la operación **aceptarAmigo**.





### 3.3. Objetos participantes

Clase	Descripción
<b>GestorUsuarios</b>	Clase que se encarga de realizar las operaciones permitidas sobre los usuarios, tales como registro, modificación y baja.
<b>Usuario</b>	Clase que representa al usuario.

### 3.4. Diagrama de clases

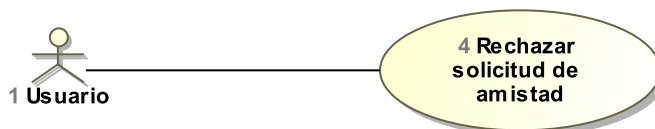
Se ha optado por realizar un diagrama de clases completo, éste, puede verse en la sección 8 Diagrama de Clases.

### 3.5. Requisitos derivados

- Recuperación robusta en caso de fallo del sistema.
- Información por pantalla en caso de error.

## 4. CU04 - Rechazar solicitud de amistad

Caso de uso que representa la acción de rechazar una petición de amistad enviada anteriormente por otro usuario de **JoinMe!**.



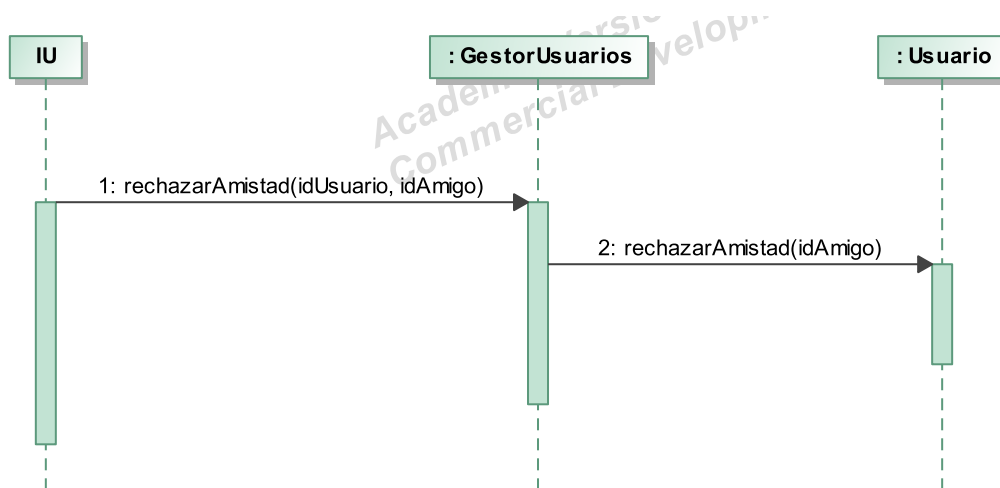
### 4.1. Flujo de Eventos

El usuario rechaza la solicitud de amistad que tiene en la bandeja de solicitudes de amistad haciendo uso del botón de rechazar solicitud.

## 4.2. Diagrama de interacción

En el caso de RECHAZAR SOLICITUD DE AMISTAD se han identificado las siguientes operaciones:

- El usuario rechazar la solicitud con la operación **rechazarAmistad**.



## 4.3. Objetos participantes

Clase	Descripción
<b>GestorUsuarios</b>	Clase que se encarga de realizar las operaciones permitidas sobre los usuarios, tales como registro, modificación y baja.
<b>Usuario</b>	Clase que representa al usuario.

## 4.4. Diagrama de clases

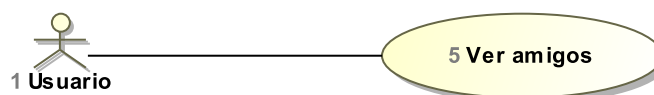
Se ha optado por realizar un diagrama de clases completo, éste, puede verse en la sección 8 Diagrama de Clases.

## 4.5. Requisitos derivados

- Recuperación robusta cuando el usuario inserta datos incorrectos.
- Información por pantalla en caso de error.

## 5. CU05 - Ver amigos

Caso de uso que representa la opción de listar todos los amigos que tiene un usuario en la red social.



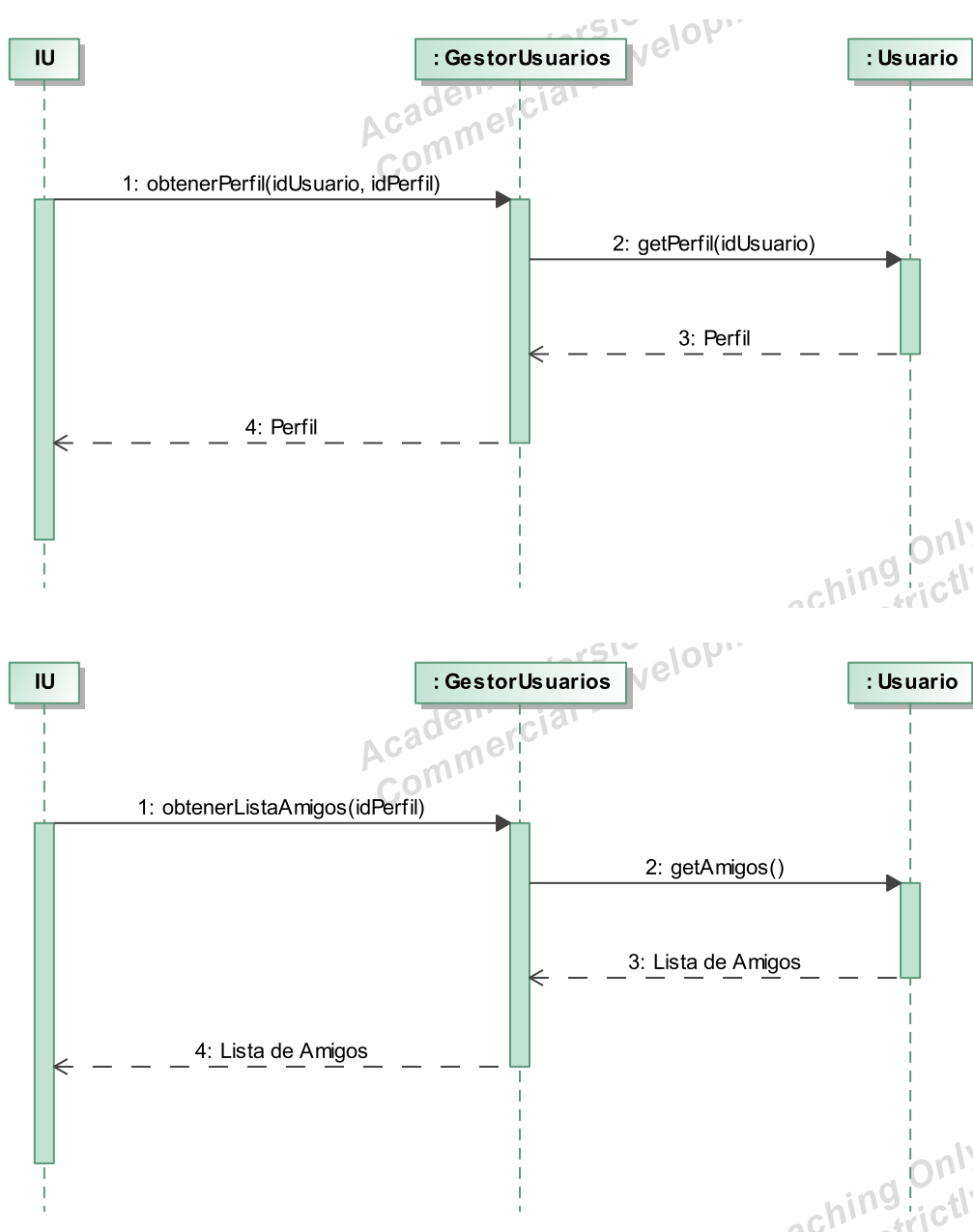
## 5.1. Flujo de Eventos

El usuario mediante la opción disponible en la interfaz, solicita consultar su lista de amigos.

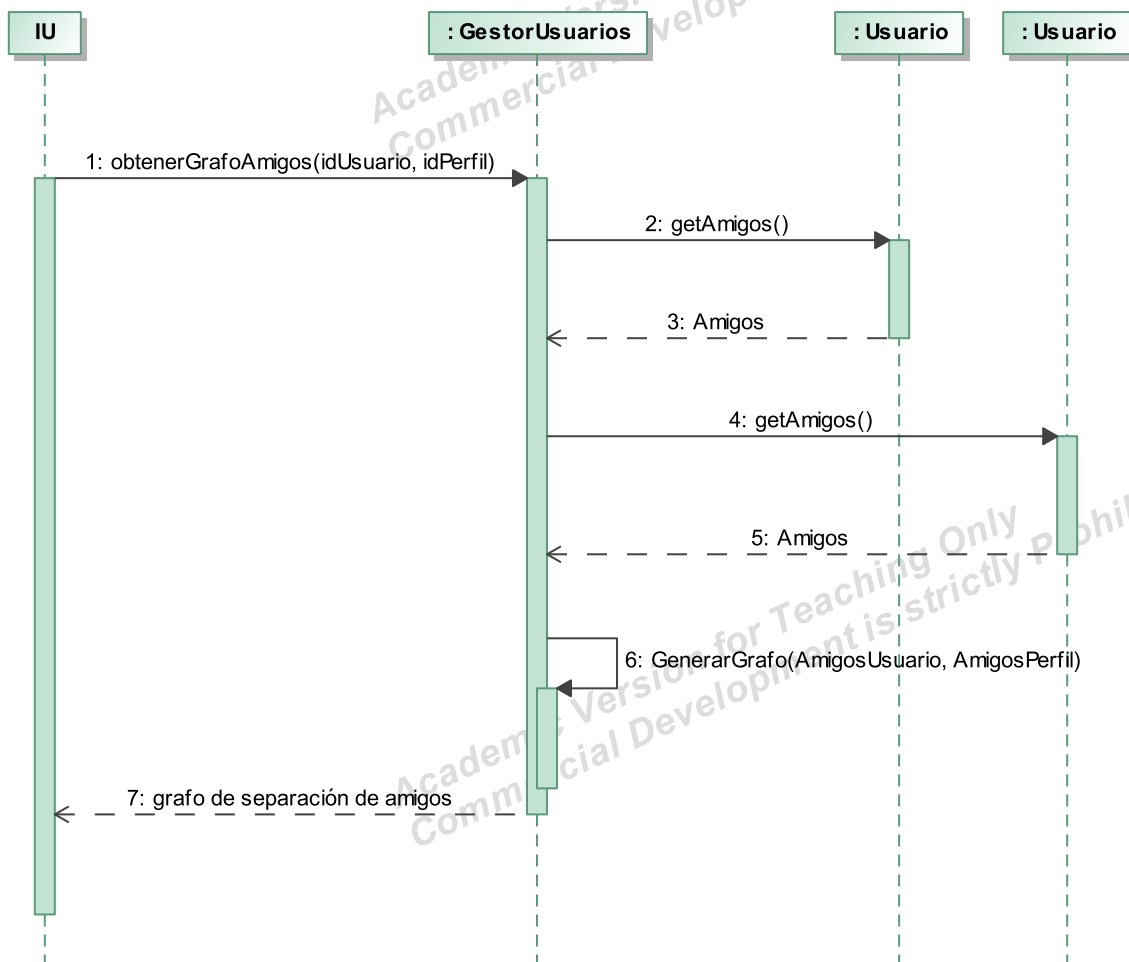
## 5.2. Diagrama de interacción

En el caso de VER AMIGOS se han identificado las siguientes operaciones:

- El usuario obtiene la lista de amigos haciendo uso de la operación **obtenerListaAmigos**.







### 5.3. Objetos participantes

Clase	Descripción
<b>GestorUsuarios</b>	Clase que se encarga de realizar las operaciones permitidas sobre los usuarios, tales como registro, modificación y baja.
<b>Usuario</b>	Clase que representa al usuario.

### 5.4. Diagrama de clases

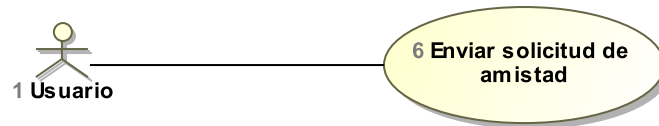
Se ha optado por realizar un diagrama de clases completo, éste, puede verse en la sección 8 Diagrama de Clases.

### 5.5. Requisitos derivados

- Recuperación robusta cuando el usuario inserta datos incorrectos.
- Información por pantalla en caso de error.

## 6. CU06 - Enviar solicitud de amistad

Caso de uso que representa la funcionalidad de enviar una solicitud a otro usuario de la red social que deseamos tener entre nuestros contactos en la red.



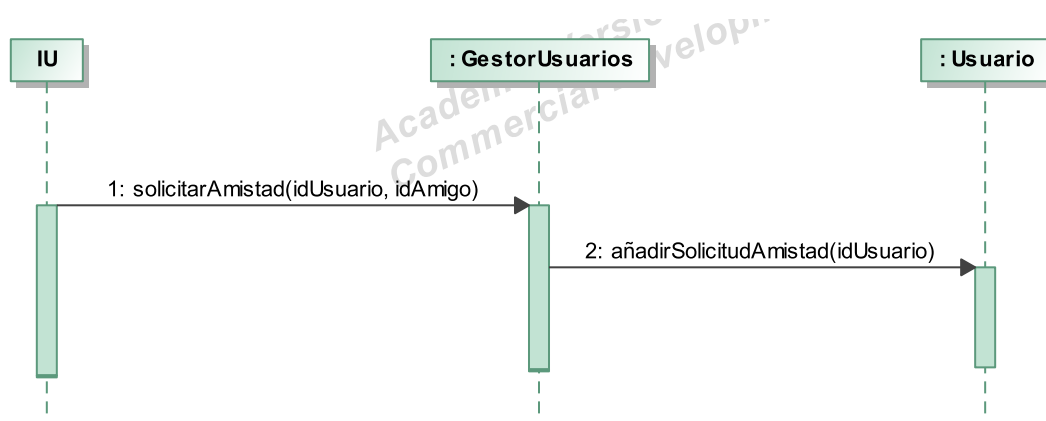
### 6.1. Flujo de Eventos

El usuario, envía una solicitud de amistad haciendo click en el botón de enviar solicitud que está en la interfaz del perfil del usuario que desea agregar.

### 6.2. Diagrama de interacción

En el caso de ENVIAR SOLICITUD DE AMISTAD se han identificado las siguientes operaciones:

- El usuario envía la solicitud de amistad al otro usuario haciendo uso de la operación `solicitarAmistad`.



### 6.3. Objetos participantes

Clase	Descripción
<b>GestorUsuarios</b>	Clase que se encarga de realizar las operaciones permitidas sobre los usuarios, tales como registro, modificación y baja.
<b>Usuario</b>	Clase que representa al usuario.

### 6.4. Diagrama de clases

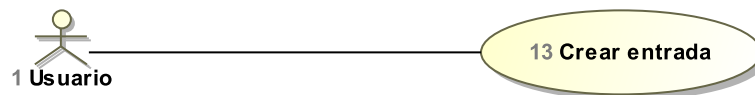
Se ha optado por realizar un diagrama de clases completo, éste, puede verse en la sección 8 Diagrama de Clases.

## 6.5. Requisitos derivados

- Recuperación robusta cuando el usuario inserta datos incorrectos.
- Información por pantalla en caso de error.

## 7. CU011 - Crear entrada

Este caso de uso muestra la funcionalidad de crear una entrada que será publicada en la red social. Una entrada que podrá contener, imágenes o vídeos y podrá ser comentada por otros usuarios.

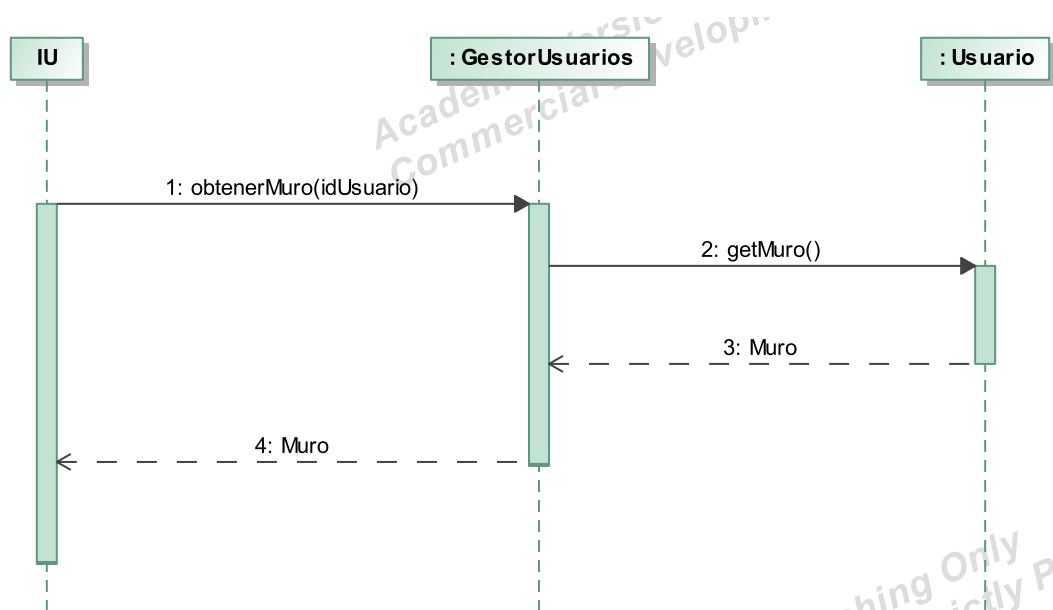


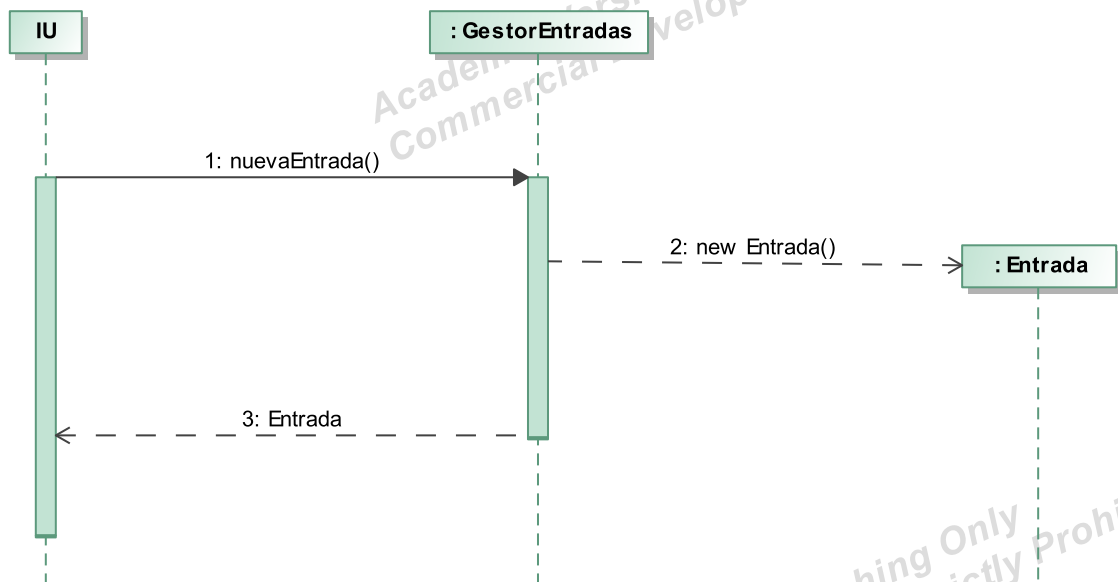
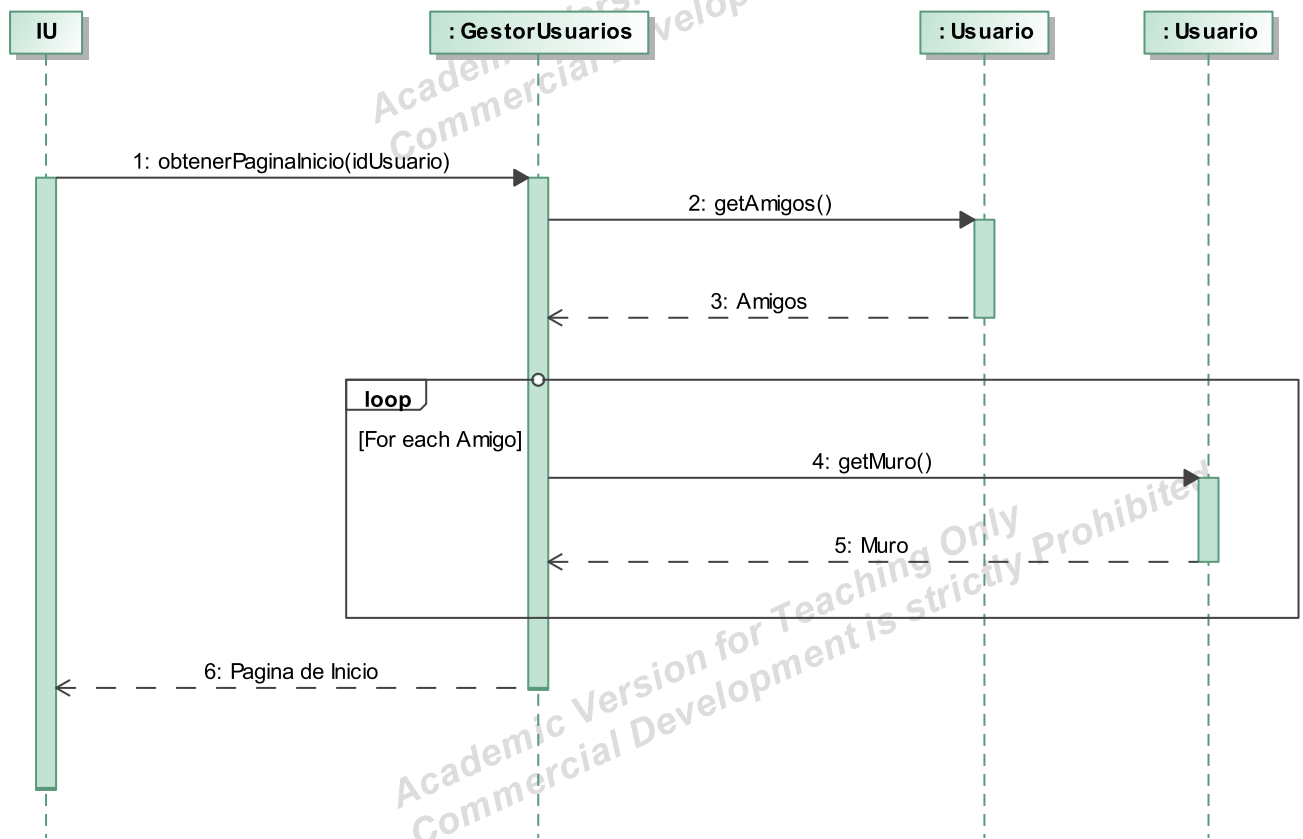
### 7.1. Flujo de Eventos

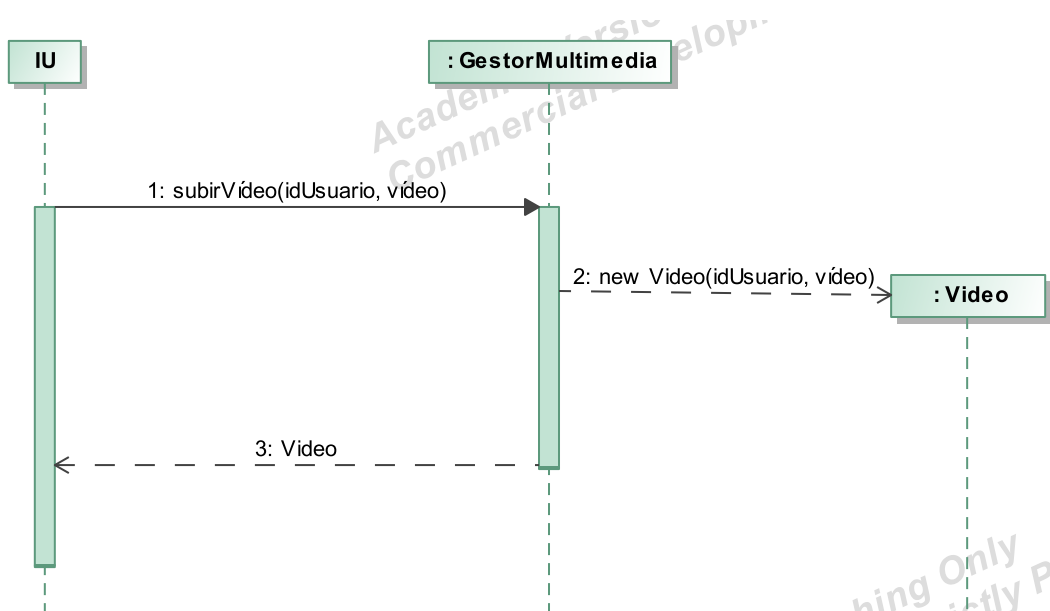
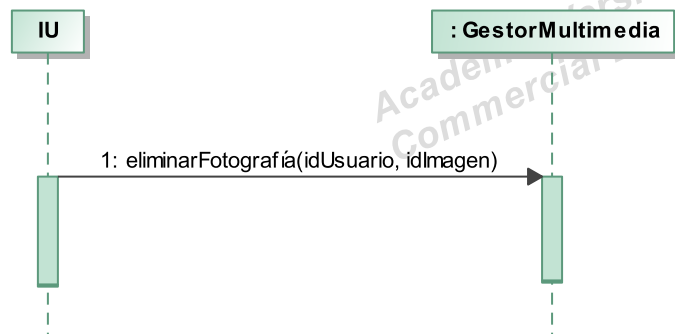
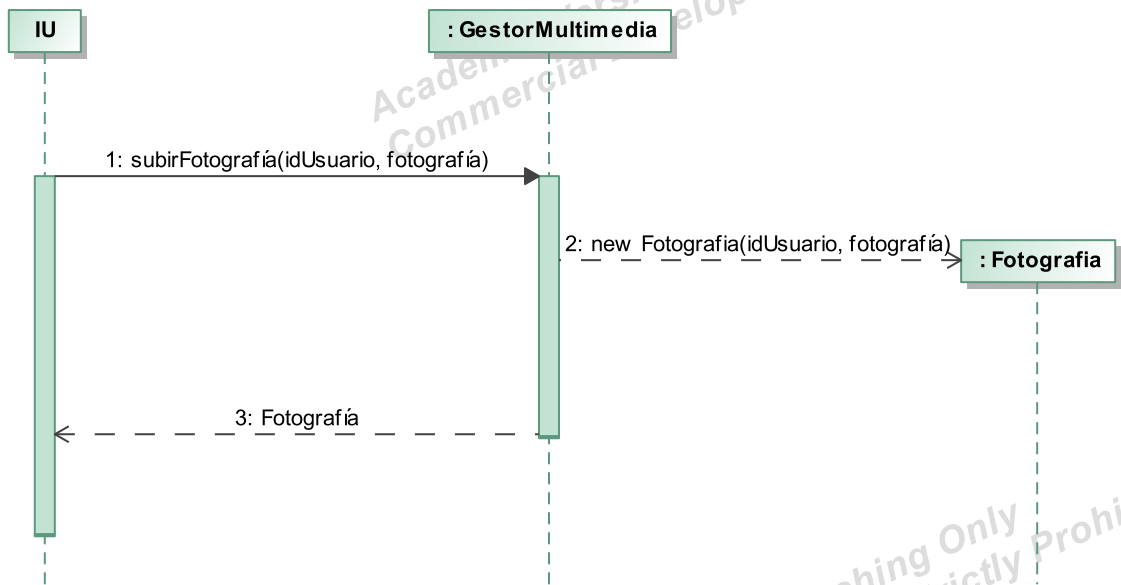
### 7.2. Diagrama de interacción

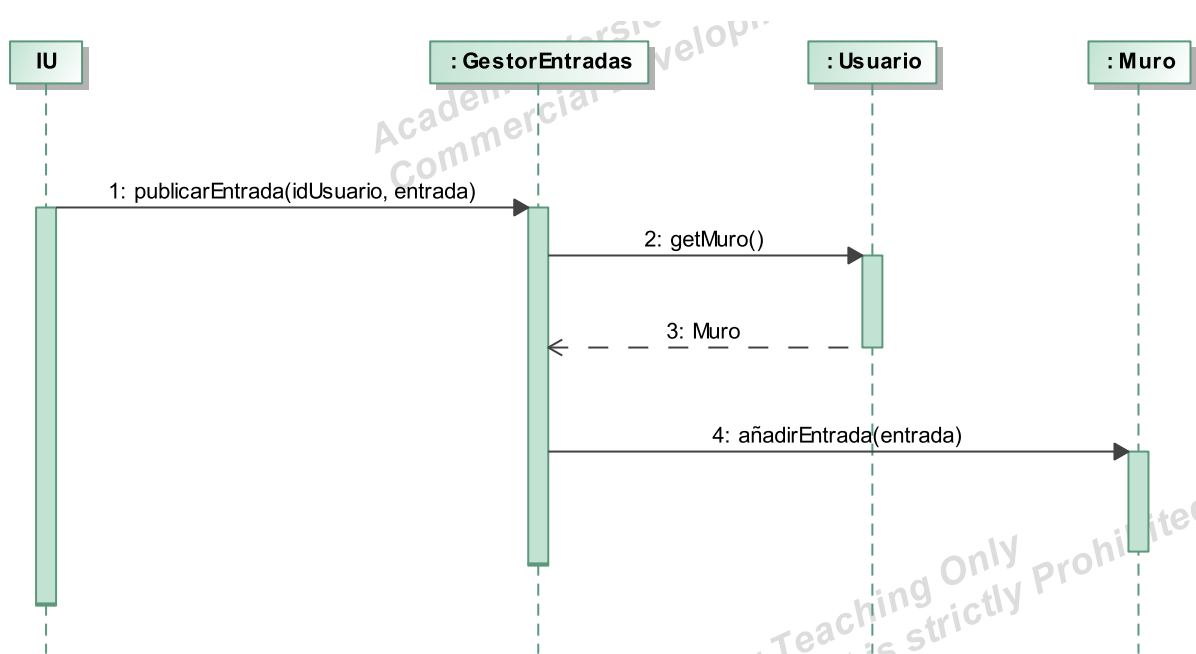
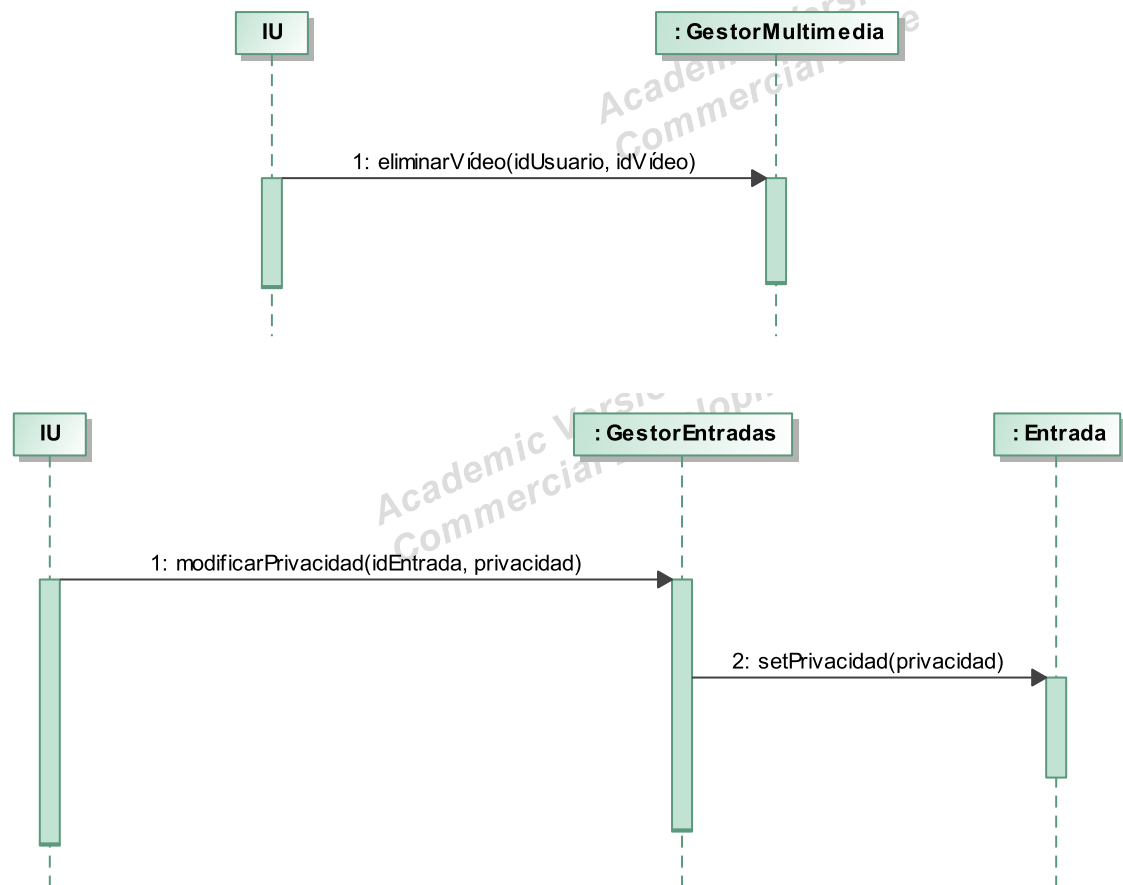
En el caso de CREAR ENTRADA se han identificado las siguientes operaciones:

■









### 7.3. Objetos participantes

Clase	Descripción
-------	-------------

## **7.4. Diagrama de clases**

Se ha optado por realizar un diagrama de clases completo, éste, puede verse en la sección 8 Diagrama de Clases.

## **7.5. Requisitos derivados**

- Recuperación robusta cuando el usuario inserta datos incorrectos.
- Información por pantalla en caso de error.

## 8. Diagrama de clases

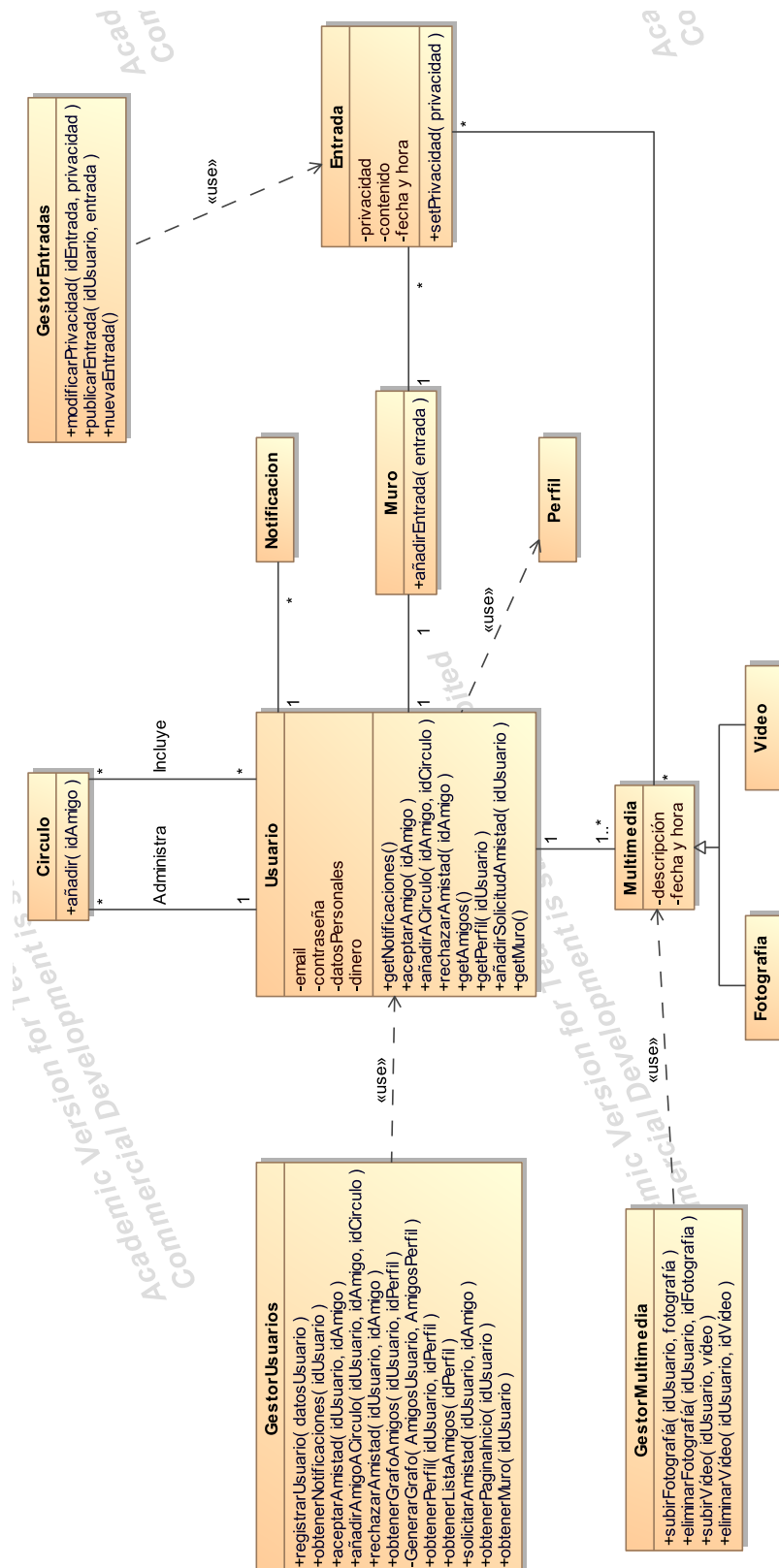


Figura 1: Diagrama de clases