



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



JoinMe!
Realización Casos de Uso
Version 1.0

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

Histórico

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

Índice

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

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

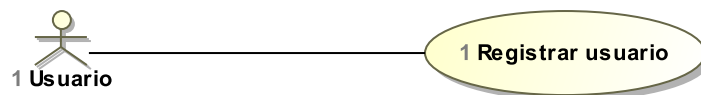
Las definiciones, acrónimos y abreviaturas se encuentran en el documento *Glosario*.

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

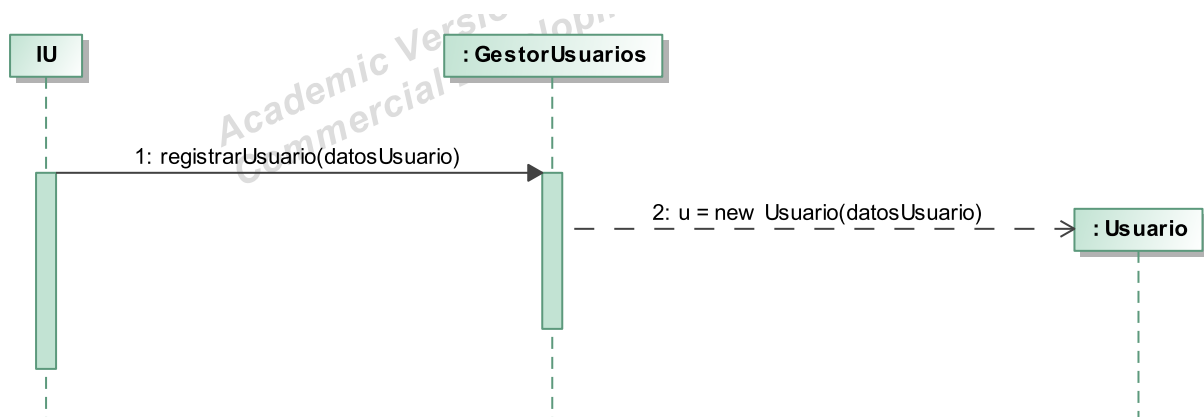
Este caso de uso permite a un futuro usuario poder registrarse en el sistema y así poder acceder a todas las funcionalidades disponibles en **JoinMe!**. Para ello el usuario tendrá que proporcionar sus datos personales o utilizar un certificado digital como puede ser el DNI-e.



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



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

2.5. Requisitos derivados

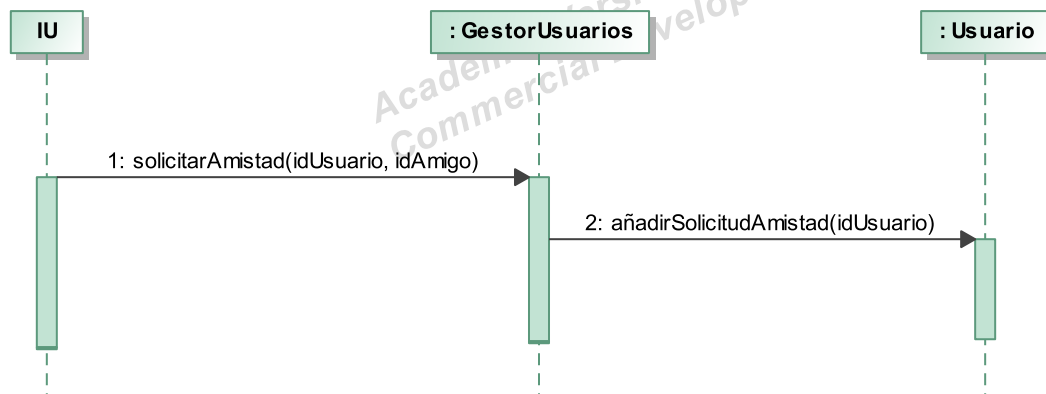
3. CU03 - Aceptar solicitud de amistad

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

3.2. Diagrama de interacción



3.3. Objetos participantes

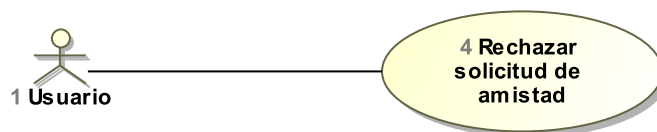
Clase	Descripción
GestorUsuarios	Clase que se encarga de realizar las operaciones permitidas sobre los usuarios, tales como registro, modificación y baja.
Usuario	Clase que representa al usuario.

3.4. Diagrama de clases

3.5. Requisitos derivados

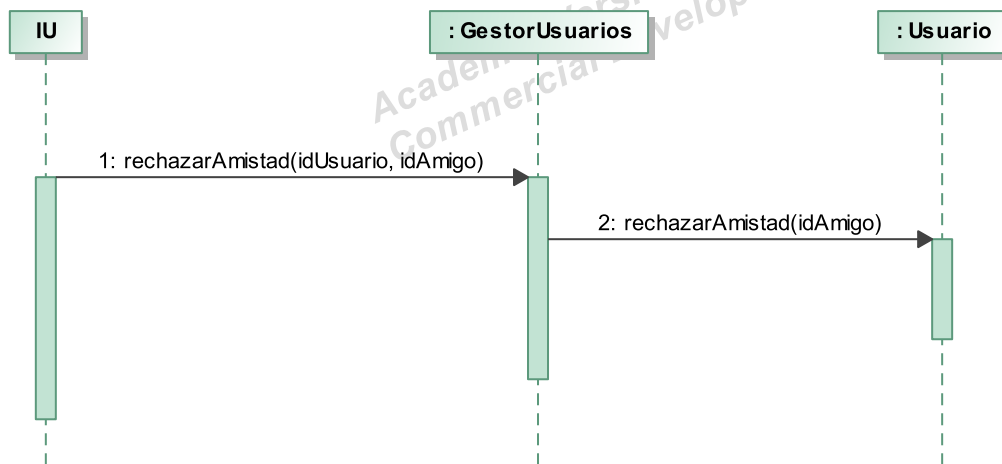
4. CU04 - Rechazar solicitud de amistad

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

4.2. Diagrama de interacción



4.3. Objetos participantes

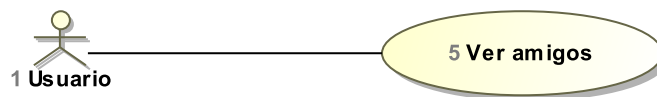
Clase	Descripción
GestorUsuarios	Clase que se encarga de realizar las operaciones permitidas sobre los usuarios, tales como registro, modificación y baja.
Usuario	Clase que representa al usuario.

4.4. Diagrama de clases

4.5. Requisitos derivados

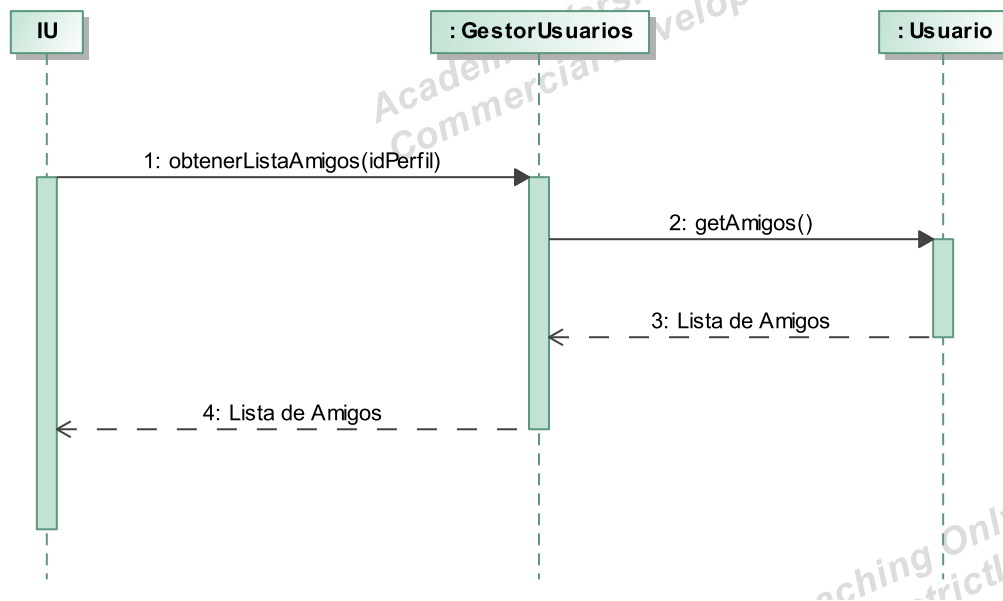
5. CU05 - Ver amigos

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

5.2. Diagrama de interacción



5.3. 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.

5.4. Diagrama de clases

5.5. Requisitos derivados

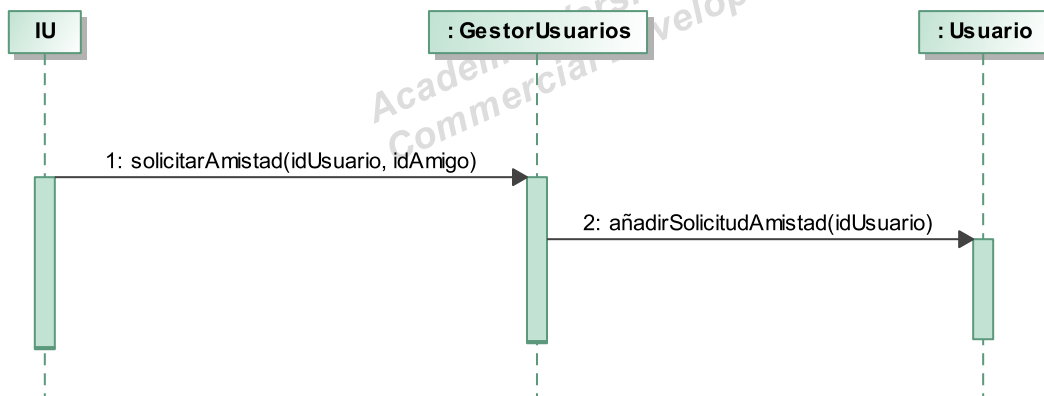
6. CU06 - Enviar solicitud de amistad

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

6.2. Diagrama de interacción



6.3. Objetos participantes

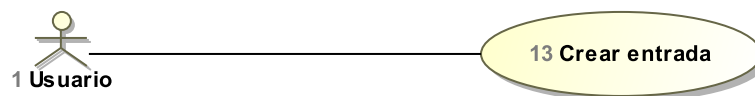
Clase	Descripción
GestorUsuarios	Clase que se encarga de realizar las operaciones permitidas sobre los usuarios, tales como registro, modificación y baja.
Usuario	Clase que representa al usuario.

6.4. Diagrama de clases

6.5. Requisitos derivados

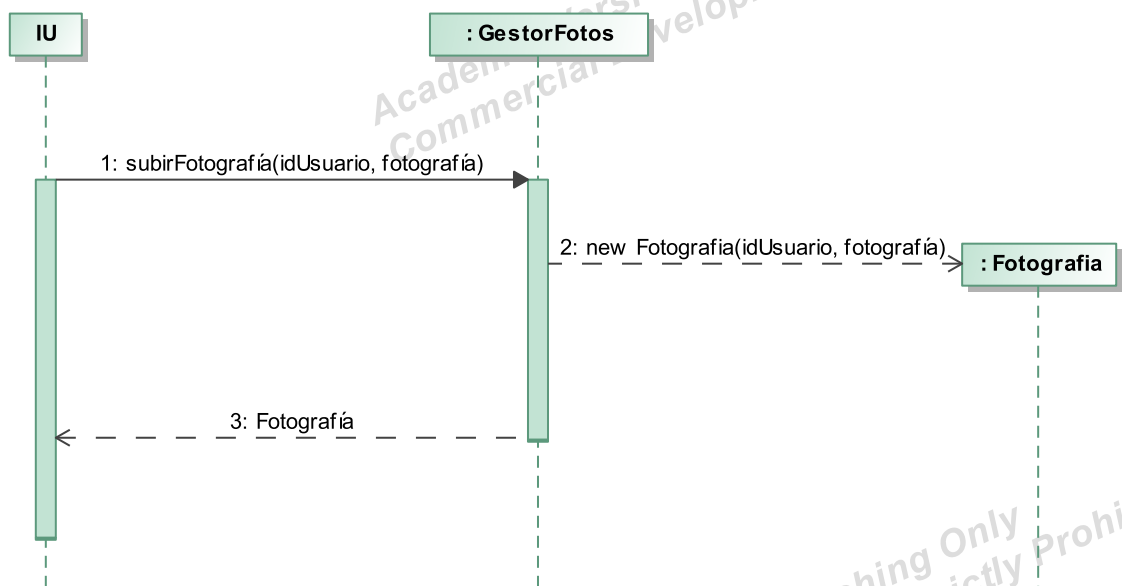
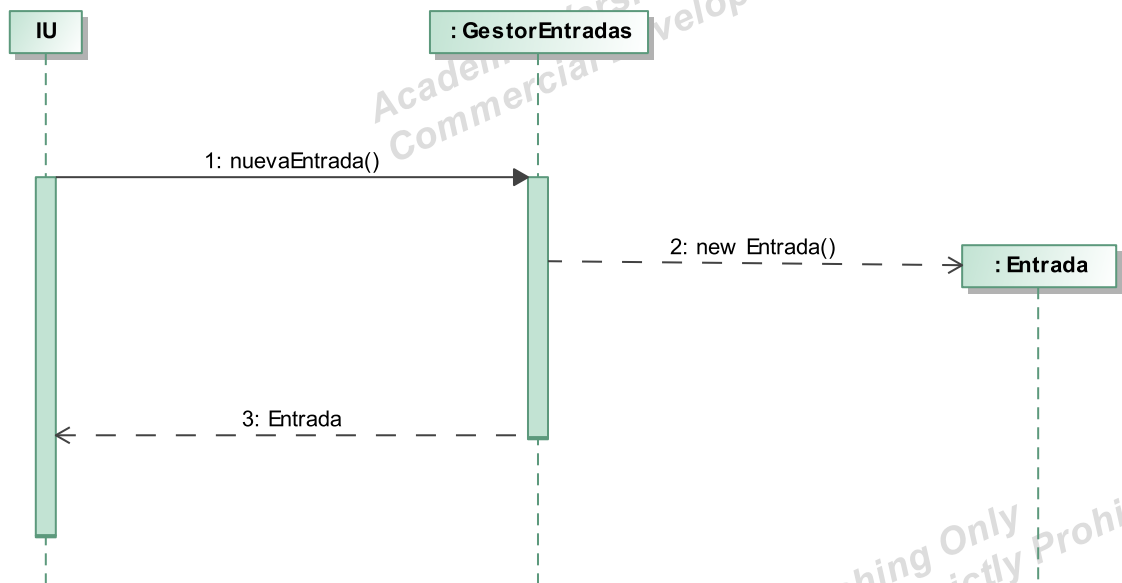
7. CU011 - Crear entrada

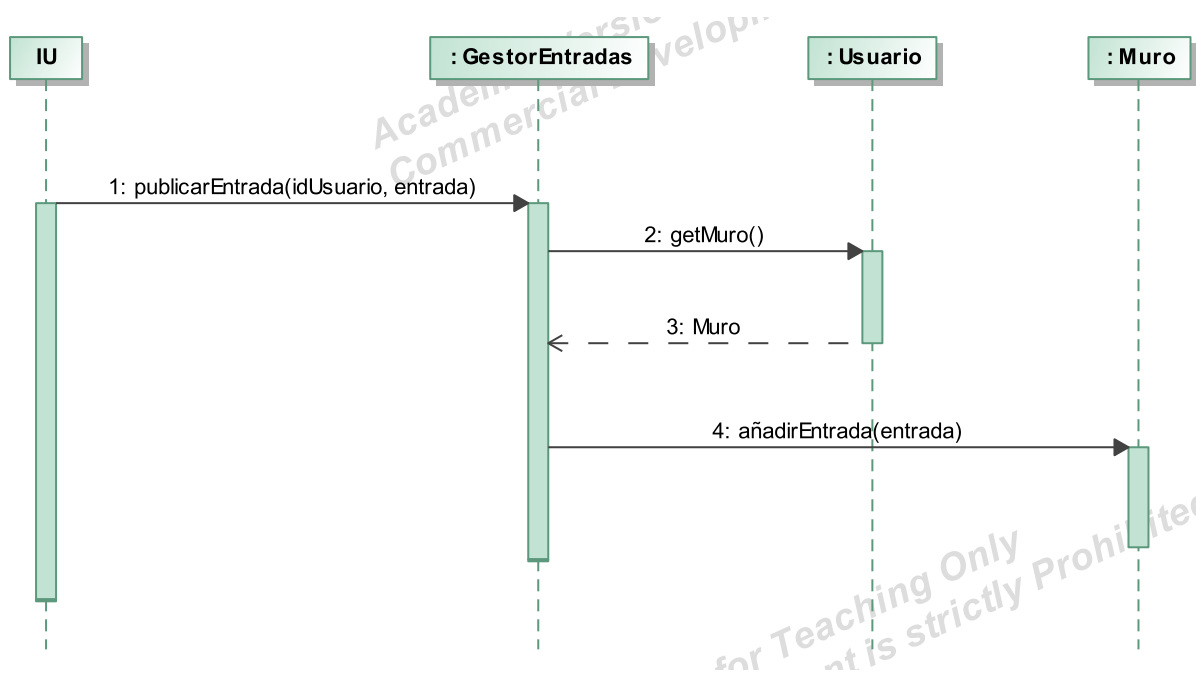
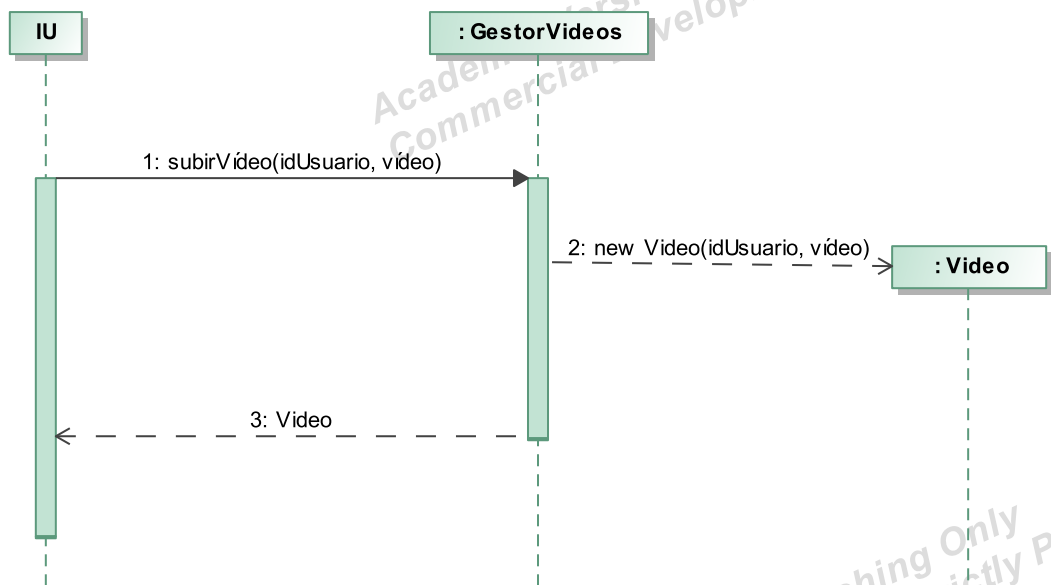
Este caso de uso muestra la funcionalidad de crear una entrada que será publicada en la red social. Una entrada que podrá contener, imágenes o vídeos y podrá ser comentada por otros usuarios.



7.1. Flujo de Eventos

7.2. Diagrama de interacción





7.3. Objetos participantes

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

7.4. Diagrama de clases

7.5. Requisitos derivados