



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



JoinMe!

Especificación de casos de uso

Version 1.0

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

Histórico

Date	Version	Description	Author
04/03/2014	1.0	Borrador 1	ER-12-03
04/03/2014	1.1	Añadida resumen casos de uso	ER-12-03
06/03/2014	1.2	Añadidos casos de uso detallados	ER-12-03
06/03/2014	1.3	Añadidos diagramas	ER-12-03

Índice

1. Introducción	3
2. Actores	3
3. Resumen de casos de uso	3
4. Diagramas	7
5. Casos de Uso	10
5.1. CU01 - Registrar usuario	10
5.1.1. Actores	10
5.1.2. Breve descripción	10
5.1.3. Flujo básico	10
5.1.4. Flujo alternativo	10
5.1.5. Precondiciones	10
5.1.6. Postcondiciones	10
5.2. CU03 - Aceptar solicitud de amistad	10
5.2.1. Actores	10
5.2.2. Breve descripción	11
5.2.3. Flujo básico	11
5.2.4. Flujo alternativo	11
5.2.5. Precondiciones	11
5.2.6. Postcondiciones	11
5.3. CU04 - Rechazar solicitud de amistad	11
5.3.1. Actores	11
5.3.2. Breve descripción	11
5.3.3. Flujo básico	11
5.3.4. Flujo alternativo	12
5.3.5. Precondiciones	12
5.3.6. Postcondiciones	12
5.4. CU05 - Ver amigos	12
5.4.1. Actores	12
5.4.2. Breve descripción	12
5.4.3. Flujo básico	12
5.4.4. Flujo alternativo	12
5.4.5. Precondiciones	12
5.4.6. Postcondiciones	13
5.5. CU06 - Enviar solicitud de amistad	13
5.5.1. Actores	13
5.5.2. Breve descripción	13
5.5.3. Flujo básico	13
5.5.4. Flujo alternativo	13
5.5.5. Precondiciones	13
5.5.6. Postcondiciones	13
5.6. CU11 - Crear entrada	13
5.6.1. Actores	13
5.6.2. Breve descripción	14

5.6.3.	Flujo básico	14
5.6.4.	Flujo alternativo	14
5.6.5.	Precondiciones	14
5.6.6.	Postcondiciones	14
6.	Matrices de trazabilidad	14
6.1.	Matriz de trazabilidad Características-Casos de uso	14

1. Introducción

El objetivo de este documento es mostrar una breve descripción de la red social **JoinMe!** y describir los actores conocidos y su interacción con el sistema. Este documento muestra una visión de alto nivel, además de una visión más detallada de los casos de uso más importantes.

2. Actores

Usuario Usuario que inicia sesión dentro del sistema, para estar en contacto con sus amigos, participar en grupos, compartir fotos/ficheros/videos...

Empresa Usuario que representa a una empresa e inicia sesión dentro del sistema para gestionar sus anuncios.

3. Resumen de casos de uso

CU01 - Registrar usuario : Para que un usuario pueda utilizar las funcionalidades que ofrece la red social **JoinMe!** tiene que registrarse, bien proporcionando sus datos reales o bien un certificado digital o el DNIe. Pero siempre necesario un email y contraseña.

CU02 - Modificación de perfil : Un usuario registrado puede querer modificar alguno de los datos almacenados en la red social, como puede ser su email o contraseña.

CU03 - Aceptar solicitud de amistad : Los usuarios registrados pueden aceptar las solicitudes de amistad enviadas por otros usuarios. Estas solicitudes aparecerán en un área de notificaciones.

CU04 - Rechazar solicitud de amistad : Los usuarios registrados pueden rechazar las solicitudes de amistad que consideren oportunas y que tienen disponibles en el área de notificaciones.

CU05 - Ver amigos : Un usuario registrado puede consultar los amigos accediendo a la lista de los mismos. Haciendo click en el nombre de usuario, accederá al perfil del mismo.

CU06 - Enviar solicitud de amistad : Accediendo al perfil de un usuario después de haberlo buscado mediante el buscador, o bien por acceso directo mediante un link, el visitante puede enviar una petición de amistad haciendo click en el botón oportuno.

CU07 - Crear círculo : Los usuarios registrados pueden crear círculos para organizar sus amistades. En la creación del círculo es necesario introducir un nombre para el círculo y voluntariamente una descripción.

CU08 - Borrar círculo : Los usuarios pueden borrar los círculos que estimen oportunos sin afectar a las amistades que tengan incluidas en ellos.

- CU09 - Añadir amigo a círculo** : Los usuarios pueden incluir amigos en sus círculos, bien mediante un formulario donde intrucirán el nombre del amigo, o bien desde el perfil de su amigo donde existirán un botón **Añadir a círculo** que mostrará un desplegable con los círculos existentes y la posibilidad de crear uno nuevo.
- CU10 - Eliminar amigo de un círculo** : Los usuarios pueden eliminar amigos de los círculos, para ello tienen que acceder al círculo en cuestión y eliminar al amigo.
- CU11 - Cambiar frase de estado** : Los usuarios podrán cambiar su frase de estado las veces que estimen oportuno, para ello existirá un formulario con una entrada de texto donde el usuario tendrá que escribir la frase, y un botón para el envío de la misma.
- CU12 - Publicar acción en el muro** : Las acciones realizadas por el usuario registrado serán publicadas en el muro. Este caso de uso representa la publicación de cualquier acción en el muro (subida de fotografía/video, cambio de frase de estado, aceptación de petición de amistad, etc.).
- CU13 - Crear entrada** : Los usuarios registrados pueden crear una entrada que se verá reflejada en su muro. Esta entrada puede incluir fotografías, enlaces, videos y texto, apareciendo cada uno de ellos de una manera concreta, por ejemplo, el enlace incluirá una pequeña previsualización de texto e imágenes en el caso de que las contenta. Las imágenes tendrá una previsualización al igual que los vídeos.
- CU14 - Borrar entrada** : Los usuarios pueden borrar las entradas que crearon anteriormente, para ello tienen que hacer click en el botón correspondiente.
- CU15 - Editar entrada** : Los usuarios pueden editar el texto y los elementos de una entrada creada anteriormente.
- CU16 - Crear grupo** : Los usuarios registrados pueden crear un grupo para unir a personas afines al interés del grupo, para ello existirán un formulario accesible desde la página principal, donde el usuario, en adelante administrador del grupo, introducirá nombre y descripción y podrá invitar a sus contactos a unirse al mismo.
- CU17 - Eliminar grupo** : El administrador del grupo tiene la posibilidad de eliminar el mismo, con lo cual el grupo dejaría de existir y todos los miembros dejarían de serlo.
- CU18 - Ingresar en un grupo** : Un usuario registrado puede acceder a un grupo, para ello tiene que hacer click en el botón de Ingresar en grupo presente en la página principal del grupo.
- CU19 - Salir de un grupo** : Un usuario registrado miembro de un grupo puede salir, para ello tienen que hacer uso del botón Salir del grupo.
- CU20 - Publicar noticia en un grupo** : Los grupos cuentan con un grupo donde los usuarios miembros podrán publicar noticias al igual que pueden publicarlas en su muro, creando las mismas previsualizaciones para los enlaces, vídeos...
- CU21 - Crear hilo en un foro de discusión de grupo** : Los grupos disponen de un foro de discusión, donde los miembros podrán crear un hilo de discusión al hacer click en el botón correspondiente y rellenando el formulario con título, y una caja de texto donde intrudirá el texto de la discusión.

- CU22 - Responder en un hilo del grupo** : Todo hilo del foro de discusión de un grupo puede tener respuestas mientras este siga abierto, para que el usuario puede crear una respuesta tiene que hacer uso del botón correspondiente de **Responder** y cubrir el formulario.
- CU23 - Crear álbum de fotografías** : Los usuarios registrados pueden crear álbumes para tener organizadas sus fotografías, para ello desde su perfil tendrán un botón que les dará acceso a un formulario con título del álbum y una descripción voluntaria, así como más datos de información.
- CU24 - Subir fotografía** : Los usuarios registrados pueden subir una fotografía y asignarla a uno de sus álbumes creados o no.
- CU25 - Borrar álbum de fotografías** : Los usuarios registrados pueden borrar los álbumes creados. Para ello tienen que acceder al álbum en cuestión y hacer uso del botón **Eliminar álbum**.
- CU26 - Borrar fotografía** : Las fotografías subidas también pueden ser borradas, para ello cada fotografía contará con un botón para realizar esta acción.
- CU27 - Etiquetar contacto en fotografía** : En cada fotografía existirá la opción de etiquetar a tus amigos, para que se más fácil reconocerlos por otras personas.
- CU28 - Borrar etiqueta de fotografía** : Las etiquetas existentes en una fotografía pueden ser eliminadas, para ello el usuario tiene que ver todas las etiquetas y eliminar las que le interese.
- CU29 - Edición sencilla de fotos** : La red social **JoinMe!** cuenta con un pequeño editor de fotos. Para editar las fotos, el usuario puede ir a la foto ya subida, o bien después de subirla se le dará la opción de editarla. Esta edición permite corregir defectos de brillo, contraste y otras características básicas de una imagen.
- CU30 - Subir vídeo** : Los usuarios pueden subir vídeos, para ello tienen que seguir el mismo procedimiento que para subir una fotografía.
- CU31 - Borrar vídeo** : Los usuarios puede eliminar los vídeos subidos anteriormente, para ello cada video tiene un botón para realizar esta acción.
- CU32 - Comentar una publicación** : Las publicaciones pueden ser comentadas, bien por el usuario autor de la publicación o bien por los usuarios que pueden leer esa publicación. Para ello cada publicación dispone de un formulario y su correspondiente botón para enviar este comentario.
- CU33 - Borrar comentario** : Los comentarios creados en una publicación pueden ser borrados, para ello el autor del comentario tiene que pulsar en el botón correspondiente en el comentario.
- CU34 - Enviar mensaje privado** : La red social dispone de un sistema de Chat/Mensajes privados para la comunicación entre amigos. Para hacer uso de esta funcionalidad la red social dispone de un menú lateral de chat donde aparecerán los usuarios que están logueados en el sistema, donde pulsando en el nombre del contacto se abrirá una ventana de chat con su correspondiente caja de texto y botón de enviar

mensaje. Otra opción para enviar un mensaje es visitar el perfil de contacto donde existirá un botón **Enviar mensaje privado**, que abrirá un formulario de envío de mensaje privado.

CU35 - Mostrar página de inicio : Los usuarios tendrán una página de inicio donde verán todas las actividades relacionadas con sus amigos y grupos.

CU36 - Filtrar información en página de inicio : La página de inicio tiene una serie de filtros donde los usuarios podrán filtrar la información que quieren ver por categoría. Para usar los filtros los usuarios tienen que seleccionar que categorías quieren ver.

CU37 - Subir ficheros : Los usuarios tendrán disponible un formulario para subir ficheros a la red social.

CU38 - Borrar ficheros : Los usuarios tendrán disponibles una página de gestión de ficheros subidos, donde podrán eliminar los subidos.

CU39 - Comprar *JoinMe! Coins* : Desde el perfil del usuario podrá acceder a una página para poder comprar la moneda de la red social, para ello tendrá que seleccionar que cantidad de *JoinMe! Coins* quiere comprar mediante un formulario y seleccionar el método de pago.

CU40 - Regalar *JoinMe! Coins* : Desde el apartado de gestión de *JoinMe! Coins* el usuario podrá hacer transacciones del dinero virtual a sus contactos.

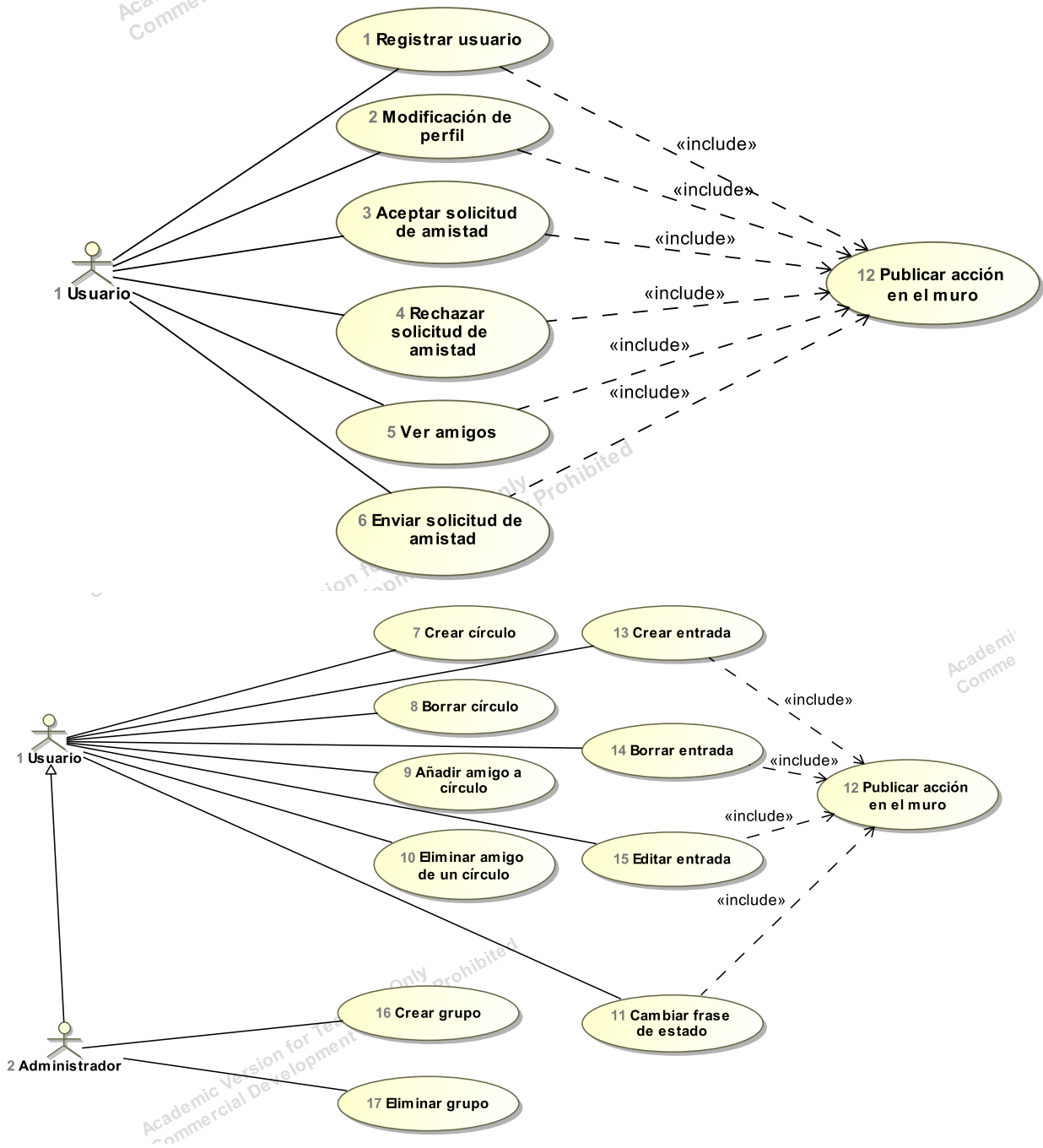
CU41 - Consultar catálogo de productos : Existirá un enlace para consultar todos los productos que se pueden comprar con la moneda virtual de la red social.

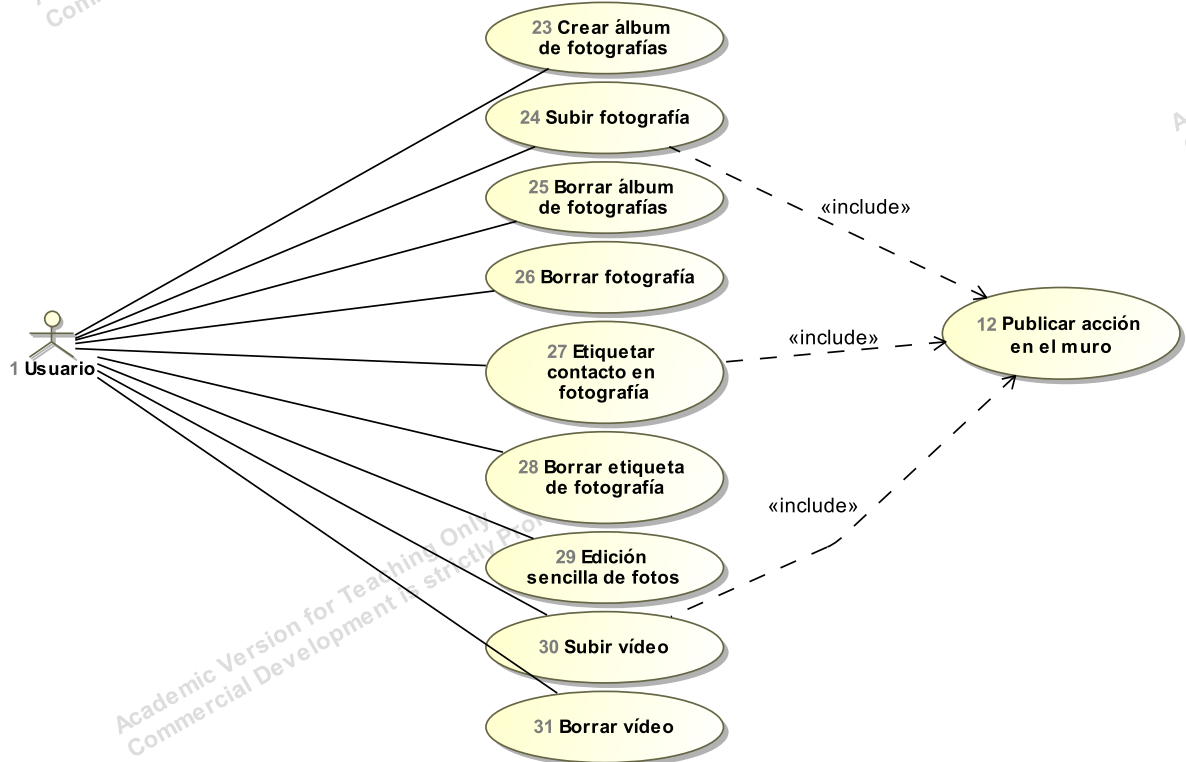
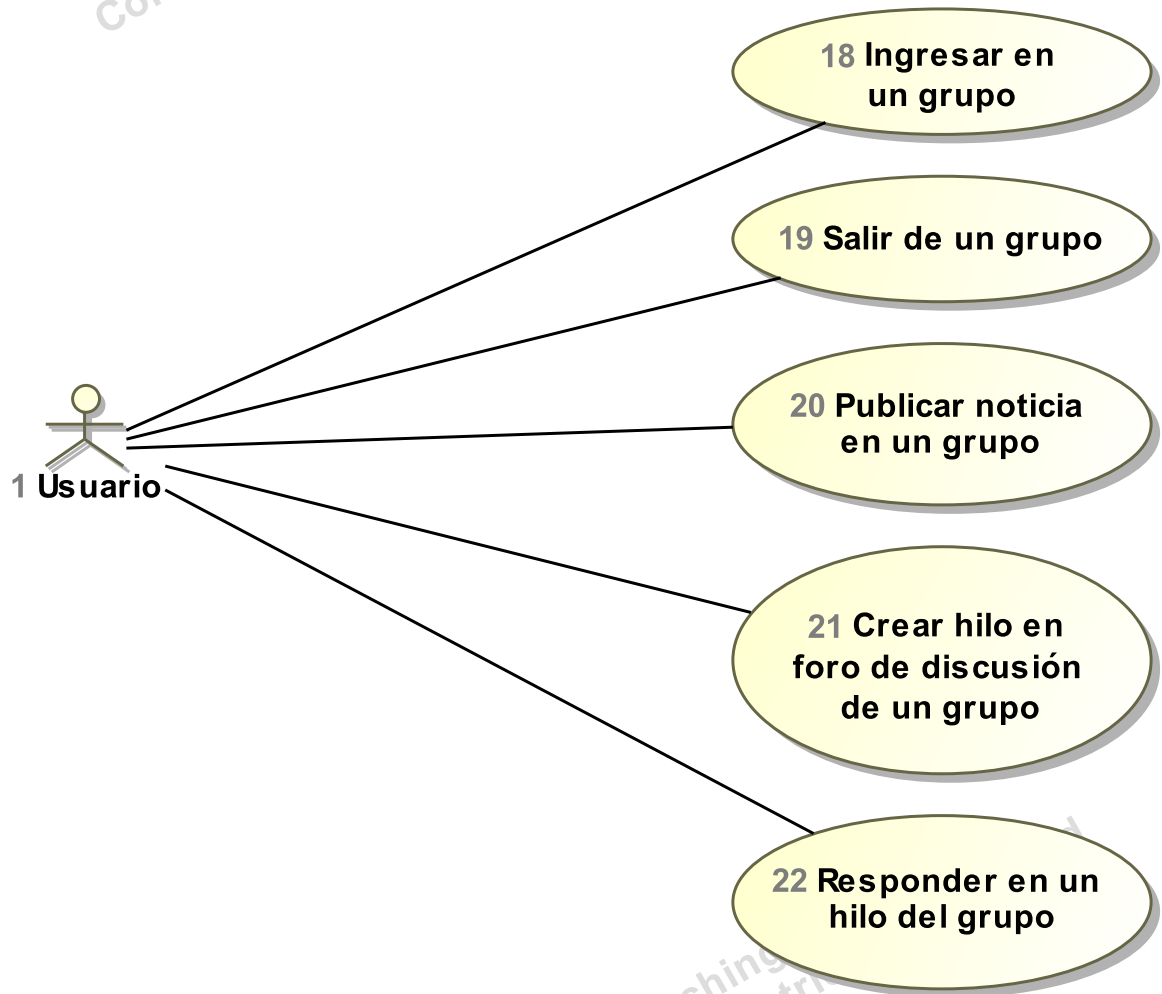
CU42 - Comprar un producto : Desde el catálogo de productos, el usuario podrá acceder a un producto en concreto y comprar pulsando el botón correspondiente después de seleccionar el número de unidades que desea.

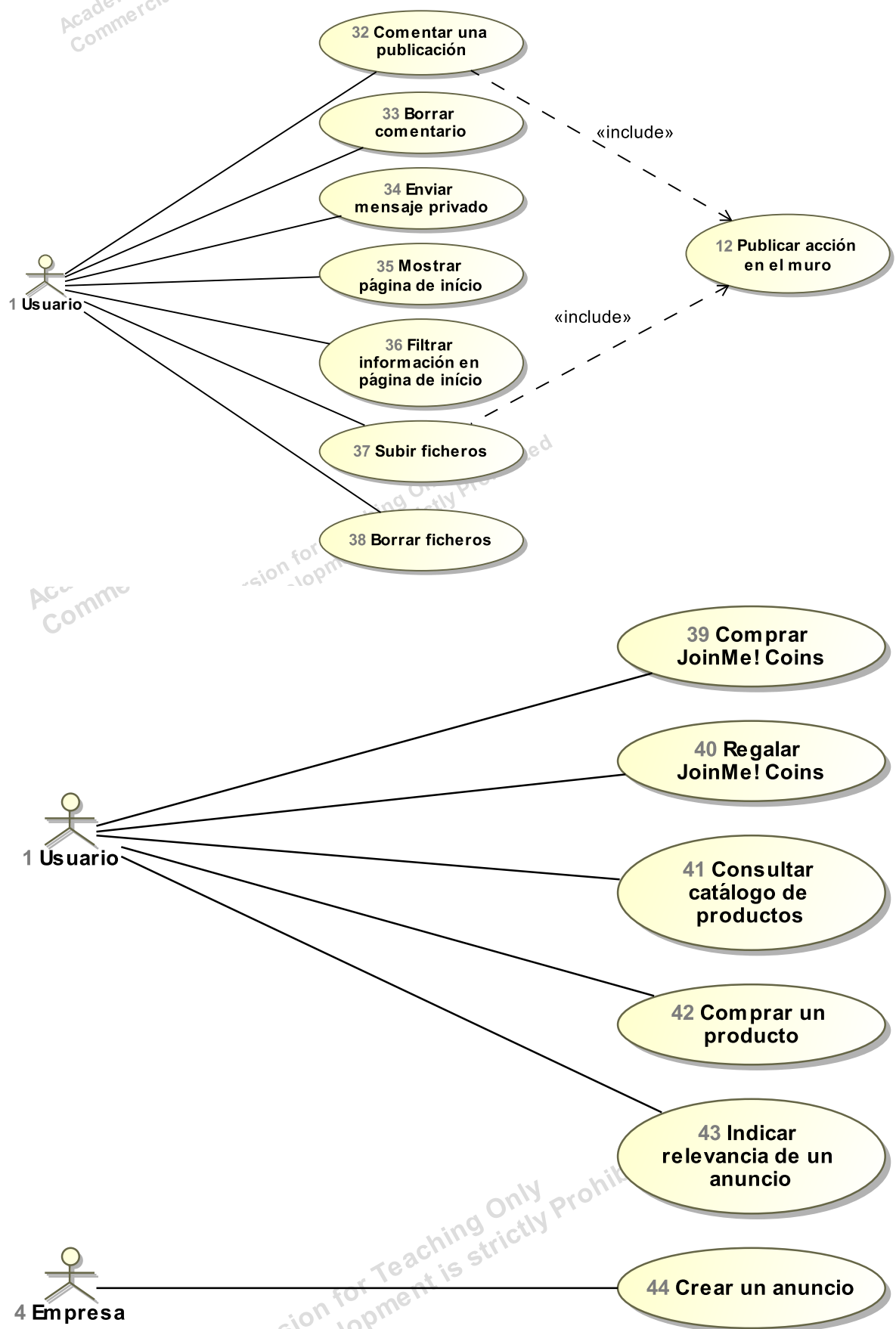
CU43 - Indicar relevancia de un anuncio : Los usuarios registrados pueden seleccionar la relevancia de los anuncios que les aparecen mientras navegan por la red social.

CU44 - Crear un anuncio : Una empresa anunciadora registrada en la red social puede crear anuncios y asignarlos a una categoría estándar, para ello tiene que iniciar sesión y rellenar el formulario con los datos correspondientes al anuncio.

4. Diagramas







5. Casos de Uso

5.1. CU01 - Registrar usuario

5.1.1. Actores

Primario: Usuario.

5.1.2. Breve descripción

Para que un usuario pueda utilizar las funcionalidades que ofrece la red social **JoinMe!** tiene que registrarse, bien proporcionando sus datos reales o bien un certificado digital o DNIE.

5.1.3. Flujo básico

1. El usuario accede al enlace de la red social **JoinMe!**.
2. El usuario accede pulsando en el enlace de nuevo usuario.
3. El usuario rellena los campos del formulario introduciendo sus datos reales.
4. El usuario comprueba que los datos están correctos y enviar el formulario.
5. El usuario es redireccionado a su perfil.

5.1.4. Flujo alternativo

3a El usuario selecciona registrarse con DNIE u otro certificado digital.

1. El usuario introduce su DNIE en el lector.
2. El sistema accede a los datos del DNIE.
3. El sistema guarda los datos del usuario
4. El sistema solicita un email y una contraseña.
5. El usuario rellena el formulario y lo envía.
6. El sistema redirecciona al usuario a su perfil.

5.1.5. Precondiciones

1. El usuario no debe estar registrado en el sistema.

5.1.6. Postcondiciones

1. Los datos del usuario deben quedar registrados en el sistema.
2. El usuario tiene que poder acceder al sistema.

5.2. CU03 - Aceptar solicitud de amistad

5.2.1. Actores

Primario: Usuario.

5.2.2. Breve descripción

Los usuarios registrados pueden aceptar las solicitudes de amistad enviadas por otros usuarios. Estas solicitudes aparecerán en un área de notificaciones.

5.2.3. Flujo básico

1. El usuario accede a su área de notificaciones.
2. El usuario consulta las peticiones de amistad.
3. El usuario hace click en el botón de aceptar solicitud de amistad.
4. La solicitud de amistad desaparece del área de notificaciones.
5. El usuario emisor de la solicitud se añade a la lista de amigos.
6. El sistema pregunta al usuario si quiere añadir al nuevo amigo a un círculo.

5.2.4. Flujo alternativo

No existe flujo alternativo.

5.2.5. Precondiciones

1. El usuario tiene la sesión iniciada en la red social.
2. El usuario tiene una solicitud de amistad en su bandeja de notificaciones.

5.2.6. Postcondiciones

1. El usuario receptor de la solicitud de amistad y el emisor se hacen amigos en la red social y pueden visitar sus perfiles sin limitaciones.

5.3. CU04 - Rechazar solicitud de amistad

5.3.1. Actores

Primario: Usuario.

5.3.2. Breve descripción

Los usuarios registrados pueden rechazar las solicitudes de amistad que consideren oportunas y que tienen disponibles en el área de notificaciones.

5.3.3. Flujo básico

1. El usuario accede a su área de notificaciones.
2. El usuario consulta las peticiones de amistad.
3. El usuario hace click en el botón de rechazar solicitud de amistad.
4. La solicitud de amistad desaparece del área de notificaciones.

5.3.4. Flujo alternativo

No existe flujo alternativo.

5.3.5. Precondiciones

1. El usuario tiene la sesión iniciada en la red social.
2. El usuario tiene una solicitud de amistad en su bandeja de notificaciones.

5.3.6. Postcondiciones

1. El usuario receptor de la solicitud de amistad y el emisor no se hacen amigos en la red social.

5.4. CU05 - Ver amigos

5.4.1. Actores

Primario: Usuario.

5.4.2. Breve descripción

Un usuario registrado puede consultar los amigos accediendo a la lista de los mismos. Haciendo click en el nombre de usuario, accederá al perfil del mismo.

5.4.3. Flujo básico

1. El usuario accede a su listado de amigos.
2. El sistema muestra la lista completa de sus amigos.
3. El usuario puede acceder al perfil de cualquiera de sus amigos pinchando en su nombre.

5.4.4. Flujo alternativo

1. El usuario accede a un perfil de usuario.
2. El usuario hace click en el enlace de amigos en el perfil.
3. El sistema muestra la lista de amigos del usuario cuyo perfil se está visitando.
4. Opcionalmente, el usuario puede escoger que la lista se muestre en forma de grafo, para comprobar el grado de separación entre ambos.
5. El usuario puede visitar los perfiles de la lista o el grafo a través del enlace en su nombre.

5.4.5. Precondiciones

1. El usuario tiene la sesión iniciada en la red social.

5.4.6. Postcondiciones

1. El sistema muestra la lista de amigos.

5.5. CU06 - Enviar solicitud de amistad

5.5.1. Actores

Primario: Usuario.

5.5.2. Breve descripción

Accediendo al perfil de un usuario después de haberlo buscado mediante el buscador, o bien por acceso directo mediante un link, el visitante puede enviar una petición de amistad haciendo click en el botón oportuno.

5.5.3. Flujo básico

1. El usuario accede al perfil de otro usuario.
2. El usuario pulsa el boton de solicitud de amistad.
3. El usuario será notificado si su solicitud es aceptada por el otro usuario.

5.5.4. Flujo alternativo

1. El usuario accede a la lista de amigos de otro usuario.
2. El usuario pulsa el boton de solicitud de amistad sin acceder a su perfil.
3. El usuario será notificado si su solicitud es aceptada por el otro usuario.

5.5.5. Precondiciones

1. El usuario tiene la sesión iniciada en la red social.
2. El usuario no es amigo del destinatario de la solicitud.

5.5.6. Postcondiciones

1. Se le notifica al destinatario la solicitud.
2. Se agrega a las peticiones de amistad del destinatario.

5.6. CU11 - Crear entrada

5.6.1. Actores

Primario: Usuario.

5.6.2. Breve descripción

Los usuarios registrados pueden crear una entrada que se verá reflejada en su muro. Esta entrada puede incluir fotografías, enlaces, videos y texto, apareciendo cada uno de ellos de una manera concreta, por ejemplo, el enlace incluirá una pequeña previsualización de texto e imágenes en el caso de que las contenga. Las imágenes tendrán una previsualización al igual que los videos.

5.6.3. Flujo básico

1. El usuario accede a su página de inicio o a su muro.
2. El usuario puede añadir o quitar texto en el formulario de creación de una entrada.
3. El usuario puede añadir o quitar fotografías.
4. El usuario puede añadir o quitar enlaces.
5. El usuario puede añadir o quitar videos.
6. El usuario previsualiza el aspecto final de la entrada mientras la edita, y puede repetir cualquiera de los 4 pasos anteriores.
7. El usuario selecciona el grado de privacidad de la entrada, con quién desea compartirla.
8. El usuario pulsa el botón correspondiente para publicar la entrada.
9. El sistema almacena la entrada y la añade al muro del usuario, mostrándola de acuerdo al tipo de su contenido.

5.6.4. Flujo alternativo

No existe flujo alternativo.

5.6.5. Precondiciones

1. El usuario tiene la sesión iniciada en la red social.

5.6.6. Postcondiciones

1. La entrada queda almacenada y agregada al muro del usuario.

6. Matrices de trazabilidad

6.1. Matriz de trazabilidad Características-Casos de uso