

Elicitación de Requisitos

Capítulo 4

Documento de Elicitación del Sistema

4.1. Introducción

En este documento vamos a proporcionar una visión más detallada del Sistema Web que queremos desarrollar¹.

El proyecto a realizar consiste en desarrollar un Portal Web relacionado con el mundo de los videojuegos, en el que podemos clasificar los servicios que ofrece en dos partes:

1. Información sobre Videojuegos: los usuarios de internet podrán acceder al portal y obtener tanta información sobre los distintos videojuegos (actuales en el mercado y aquellos videojuegos antiguos o descatalogados)
2. Otros servicios web relacionados con los videojuegos y propios de un portal web, como son:
 - diferentes foros de discusión según la temática
 - acceso a recursos multimedia como imágenes, demos, tutoriales, herramientas de desarrollo de videojuegos, ...
 - encuestas
 - compra de juegos
 - desarrollo de videojuegos, etc.

Como conclusión, nuestros principales objetivos son ofrecer un centro de información y ocio referente al mundo de los videojuegos y desarrollar un Portal Web de calidad en cuanto a diseño y contenido.

¹emplearemos la metodología de elicitación [MERSS]

4.2. Participantes en el proyecto

En las siguientes tablas mostramos los diferentes participantes y organizaciones pertenecientes al proyecto:

Participante	José Carlos Requeijo Puente
Organización	Freelance
Rol	Desarrollador
Es desarrollador	Sí
Es cliente	No
Es usuario	No
Comentarios	Alumno de Ingeniería Informática por la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de Sevilla, el cual realizará el desarrollo completo del Portal Web.

Cuadro 4.1: Participante: José Carlos Requeijo Puente

Participante	José Mariano González Romano
Organización	Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos
Rol	Tutor
Es desarrollador	No
Es cliente	No
Es usuario	No
Comentarios	Profesor titular del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos por la Universidad de Sevilla, encargado de la supervisión y control de desarrollo completo del sistema.

Cuadro 4.2: Participante: José Mariano González Romano

Organización	Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos
Dirección	Avda. Reina Mercedes s/n. 41012 Sevilla
Teléfono	954 557 139
Fax	954 557 139
Comentarios	E-mail: lsi@lsi.us.es Web: www.lsi.us.es

Cuadro 4.3: Organización: Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos

4.3. Descripción del Sistema Actual

Actualmente existen una gran cantidad de portales web sobre videojuegos, pero éstos presentan alguna deficiencias que son suplidas por otros portales. Ejemplos son www.meristarion.com en el que ofrece una gran Base de Datos sobre videojuegos, pero que no ofrece otros servicios como son la compra y venta de videojuegos y no obtienen una implicación de los usuarios en el portal, como por ejemplo www.gamersco.com², como encuestas, foros, opiniones, etc.

Esto implica que un usuario, según sus necesidades (para obtener un tipo de recurso o información), primero debe determinar cuál portal vá a visitar y luego tener que conocer su contenido para saber si dicho portal seleccionado cumple con sus necesidades.

Es por esto, que nuestra intención es desarrollar un Portal Web completo, de tal forma que los usuarios obtengan cualquier tipo de información y de recursos multimedia sin tener que acceder a varias páginas web para conseguir sus objetivos.

4.4. Objetivos del Sistema

El objetivo principal y fundamental de nuestro Portal Web es ofrecer un centro de información y ocio referente al mundo de los videojuegos. Basándonos en este objetivo, se irá desglosando en los objetivos indicados a continuación.

OBJ-0001	Proporcionar información completa sobre Videojuegos
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	El sistema deberá ofrecer toda la información posible sobre videojuegos.
Subobjetivos	[OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas: El sistema deberá organizar la información vital sobre los videojuegos y plataformas en formato de ficha técnica, ofreciendo legibilidad y facilidad de uso. [OBJ-0003] Proporcionar información sobre Herramientas y Empresas de Desarrollo: El sistema deberá mostrar, como complemento a la información general, aquellas herramientas y empresas de desarrollo de videojuegos.

²véase 1.3 Análisis de lo Existente

	<p>[OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones: El sistema deberá mantener la información de los videojuegos actualizada, informando sobre aquellas novedades y actualizaciones de los mismos.</p> <p>[OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia: El sistema deberá dar acceso a un repositorio multimedia donde los usuarios, además de buscar información sobre videojuegos, también podrá descargarse material sobre el mismo, como son demos, trucos, imágenes y capturas de pantalla (screenshots), etc.</p> <p>[OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos: El sistema deberá proporcionar a los usuarios la forma de poder comprar los videojuegos que busca y mostrar el precio de salida. También se permitirá a aquellos usuarios que lo deseen la posibilidad de vender sus propios juegos.</p> <p>[OBJ-0007] Ofrecer información sobre Plataformas: El sistema deberá almacenar información sobre las plataformas bajo las que se ejecutan los videojuegos.</p>
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	La información general y vital es la ficha técnica sobre los videojuegos. El resto de elementos de información son complementos a la ficha técnica, que podrán existir o no según el videojuego.

Cuadro 4.4: Objetivos relacionados con proporcionar información completa sobre videojuegos

OBJ-0008	Conseguir Interactividad con el Usuario
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	El sistema deberá conseguir la atención del usuario, aumentando el interés y la interactividad de los mismo sobre el portal web.
Subobjetivos	<p>[OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión: El sistema deberá proporcionar a los usuarios diferentes foros de discusión según la temática: generales, por género, y sobre videojuegos en especial.</p> <p>[OBJ-0010] Ofrecer Encuestas de Opinión: El sistema deberá proporcionar encuestas para que los usuarios participen dando su opinión sobre el tema en cuestión.</p>

	<p>[OBJ-0011] Ofrecer Opiniones sobre Videojuegos: El sistema deberá proporcionar a los usuarios la posibilidad de dar su opinión específicamente sobre los videojuegos del Portal Web, usando formularios de opinión. Para dar su opinión general, el usuario dispone de los foros de discusión.</p> <p>[OBJ-0012] Ofrecer Novedades y Noticias: El sistema deberá proporcionar a los usuarios aquellas novedades y noticias actuales relativas al mundo de los videojuegos.</p> <p>[OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios: El sistema deberá proporcionar un mecanismo, externa al Portal Web, para ofrecer a los usuarios la lista de novedades, actualizaciones, noticias de interés y compra/venta de videojuegos.</p>
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Para conseguir la interactividad de los usuarios, debemos proporcionar los servicios que hemos indicado en el objetivo.

Cuadro 4.5: Objetivos relacionados con conseguir interactividad con el usuario

OBJ-0014	Mantener el Portal Web actualizada
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	El sistema deberá establecer mecanismos para mantener el portal web actualizado, mostrando las últimas noticias, descargas, videojuegos actuales, etc.
Subobjetivos	Ninguno
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Este es otro objetivo para conseguir y mantener el interés del usuario sobre el portal.

Cuadro 4.6: Objetivos relacionados con mantener el Portal Web actualizado

OBJ-0015	Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	El sistema deberá permitir a los usuarios registrados un método para obtener la información, noticias y recursos multimedia que más le interesan.
Subobjetivos	Ninguno
Importancia	quedaría bien
Urgencia	puede esperar
Estado	validado
Estabilidad	media
Comentarios	Este es un objetivo secundario para conseguir y mantener el interés del usuario sobre el portal.

Cuadro 4.7: Objetivos relacionados con permitir perfiles de usuario sobre el Portal Web

OBJ-0016	Establecer una Administración Remota vía Web
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	El sistema deberá ofrecer a los usuarios poder gestionar y configurar el Portal Web, mediante dos tipos de usuarios: - <i>Administrador: gestión total del Portal Web</i> - <i>Gestor de Contenidos: encargado de controlar ciertos aspectos y/o servicios del Portal Web</i> - <i>Moderadores de Foro: encargado de gestionar los foros de discusión, contestar preguntas, eliminarlas, etc.</i>
Subobjetivos	[OBJ-0017] Control de Usuarios: El sistema deberá ofrecer mecanismos al administrador para poder controlar y gestionar a los usuarios que acceden y participan en el Portal Web. [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web: El sistema deberá proporcionar al administrador información relativa a los accesos exitosos y fallidos, sesiones y su duración, número de visitantes, zonas más visitadas, descargas realizadas, utilización de los servicios, etc.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente

Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.8: Objetivos relacionados con establecer una administración remota vía web

4.5. Catálogo de Requisitos del Sistema

4.5.1. Requisitos de Información

Para describir los requisitos de información, vamos a dividirlos en los siguientes apartados con el fin de ofrecer una mejor legibilidad.

Videojuegos

A continuación indicamos la información a almacenar sobre los videjuegos:

IRQ-0001	Información sobre Videojuegos
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0003] Proporcionar información sobre Herramientas y Empresas de Desarrollo [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videjuegos [OBJ-0011] Ofrecer Opiniones sobre Videojuegos [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente a los videjuegos. En concreto:
Datos específicos	Datos del Videjuego: identificador, nombre, descripción, plataforma de desarrollo, género, fecha de salida, características, imagen principal y enlace a páginas web relacionados o de interés. Es la información fundamental a almacenar de los videjuegos.

	<p>Herramientas de Desarrollo: como complemento, se mostrarán herramientas de desarrollo asociados al videojuego en cuestión. Se necesita el nombre, descripción y enlace a la página web propietaria.</p> <p>Datos sobre empresas: se almacenará información sobre la empresa desarrolladora: nombre de la empresa y enlace a la página web corporativa.</p> <p>Repositorio Multimedia: el sistema almacenará como complemento a la información sobre videojuegos, recursos multimedia como demos, imágenes, trucos, guías, etc. Almacenaremos el nombre, descripción, tipo de recurso y enlace para su descarga.</p> <p>Compra/venta de Videojuegos: el sistema almacenará tanto el precio como el enlace a la página web donde se puede realizar la compra. Para el caso de la venta de videojuegos, se solicitará además una imagen y descripción de la venta.</p> <p>Opiniones sobre videojuegos: opcionalmente, los usuarios podrán comentar y/o criticar los videojuegos. Para ello se almacenará el nombre del usuario, comentario realizado y una valoración sobre el videojuego.</p>
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Esta información debe permanecer siempre en el sistema, puesto que podemos ofrecer al usuario buscar información sobre videojuegos descatalogados.

Cuadro 4.9: IRQ-0001: Requisitos de Información sobre Videojuegos

A continuación indicamos las restricciones a aplicar a este requisito:

CRQ-0001	Unicidad de Identificadores de Videojuego
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	La información almacenada por el sistema deberá satisfacer la siguiente restricción: los identificadores de videojuegos deberán ser únicos para cada videojuegos, es decir, no puede haber dos videojuegos distintos con el mismo identificador.
Importancia	vital

Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.10: CRQ-0001: Restricción sobre Unicidad de Identificadores de Videojuego

La información relativa a las plataformas se describe en la siguiente tabla:

IRQ-0002	Información sobre Plataformas
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0007] Ofrecer información sobre Plataformas
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente a datos sobre las plataformas sobre las que se ejecutan los videojuegos. En concreto:
Datos específicos	Datos de la Plataforma: identificador, nombre, descripción, detalles técnicos, imagen asociada y enlaces de interés.
Importancia	quedaría bien
Urgencia	puede esperar
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Aunque el Portal Web se centre principalmente en los Videojuegos, es aconsejable mostrar también información sobre aquellas plataformas sobre las que funcionan los videojuegos. No es vital, pero si necesaria.

Cuadro 4.11: IRQ-0002: Requisitos de Información sobre las Plataformas

A continuación indicamos las restricciones a aplicar a este requisito:

CRQ-0002	Unicidad de Identificadores de la Plataforma
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente

	José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	La información almacenada por el sistema deberá satisfacer la siguiente restricción: los identificadores de plataformas deberán ser únicos para cada plataformas, es decir, no puede haber dos plataformas distintos con el mismo identificador.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.12: CRQ-0002: Restricción sobre Unicidad de Identificadores de la Plataforma

Usuarios

En este apartado vamos a describir la información que necesitamos sobre los diferentes tipos de usuarios que vamos a tratar: usuarios anónimos, usuarios registrados, usuarios gestores de contenidos, usuarios moderadores de foros de discusión y los administradores. Indicar que de los usuarios anónimos no almacenaremos ningún tipo de información.

IRQ-0003	Información sobre Usuarios
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión [OBJ-0010] Ofrecer Encuestas de Opinión [OBJ-0011] Ofrecer Opiniones sobre Videojuegos [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0017] Control de Usuarios [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web [OBJ-0012] Ofrecer Novedades y Noticias [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente a los datos de aquellos usuarios que acceden y se registran en al Portal Web. En concreto:

Datos específicos	Datos del Usuario: se necesita un nombre representativo, contraseña, imagen asociada y su dirección de correo para envío de información actualizada sobre las novedades del Portal Web. Además se necesita conocer el tipo de usuario.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Los usuarios registrados son aquellos usuarios con acceso restringido a los servicios y con participación pasiva en el Portal Web.

Cuadro 4.13: IRQ-0003: Requisitos de Información sobre los Usuarios

Las restricciones sobre los usuarios es la siguiente:

CRQ-0003	Unicidad de Nombre Representativo de Usuarios
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	La información almacenada por el sistema deberá satisfacer la siguiente restricción: los nombres representativos de los usuarios deberán ser únicos para cada usuario, es decir, no puede haber dos usuarios distintos con el mismo nombre representativo.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.14: CRQ-0003: Restricción sobre Unicidad de Nombre Representativo de Usuarios

Específicamente para los usuarios gestores de contenido, necesitamos registrar el contenido que introducen, en el siguiente requisito de información:

IRQ-0004	Información sobre los Contenidos
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente

	José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0012] Ofrecer Novedades y Noticias [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente a los contenidos (artículos, comentarios o recursos) que proporciona el usuario gestor de contenidos. En concreto:
Datos específicos	Datos del Contenido: se necesita almacenar un breve resumen sobre el contenido, el enlace relacionado y una imagen asociada.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.15: IRQ-0004: Requisito de Información sobre los Contenidos

CRQ-0004	Unicidad del Identificador del Contenido
Versión	1.0 (23/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	La información almacenada por el sistema deberá satisfacer la siguiente restricción: los nombres representativos de los usuarios deberán ser únicos para cada usuario, es decir, no puede haber dos usuarios distintos con el mismo nombre representativo.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.16: CRQ-0004: Restricción sobre Unicidad del Identificador del Contenido

Por último, para cada usuario registrado se crea un perfil donde podrá obtener la información que desee del Portal Web. Éste se describe a continuación:

IRQ-0005	Información sobre los Perfiles de Usuario
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente a la información que el usuario quiere obtener del Portal Web. En concreto:
Datos específicos	Datos del Perfil: necesitamos conocer que tipo de información desea recibir y consultar. El tipo de información a obtener serán aquellas noticias referidas a: <ul style="list-style-type: none"> - videojuegos específicos - género de videojuegos - plataforma del videojuego Además de esta, hay otra información que siempre se enviará al usuario, como es información relativa al Portal Web, mensajes respondidos en el foro y otro tipo de información especial que se considere relevante para los usuarios registrados.
Importancia	quedaría bien
Urgencia	hay presión
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	El perfil de un usuario consiste principalmente en que una vez que el usuario registrado entre en el Portal Web. se muestre la información que desea consultar, ocultando aquella información irrelevante y sin interés. Además, cada vez que haya alguna novedad, se determinará si se le envía un boletín con las novedades, según su preferencia.

Cuadro 4.17: IRQ-0005: Requisitos de Información sobre los Perfiles de Usuario

Otros Servicios Web

Uno de los servicios fundamentales en un Portal Web son los foros de discusión en las que el usuario podrá dar su opinión, hacer preguntas, etc.

IRQ-0006	Información sobre Foros de Discusión
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente a los foros de discusión del Portal Web que debe gestionar. En concreto:
Datos específicos	Datos sobre Foros: identificador de foro, nombre del foro, descripción, imagen asociada, nombre del usuario moderador, número de mensajes, temas del foro y el último mensaje que se ha publicado. Información sobre los mensajes del Foro: necesitamos conocer, además del mensajes, el autor y título del mismo, fecha de publicación y respuestas recibidas.
Importancia	importante
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Habrà diferentes tipos de foros: generales, por género y foros para ciertos juegos en particular por su grado de popularidad

Cuadro 4.18: IRQ-0006: Requisito de Información sobre Foros de discusión

CRQ-0005	Unicidad de Identificador de Foro
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno

Descripción	La información almacenada por el sistema deberá satisfacer la siguiente restricción: los identificadores de foros de los usuarios deberán ser únicos para cada foro, es decir, no puede haber dos foros distintos con el mismo identificador.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.19: CRQ-0005: Restricción sobre Unicidad de Identificador de Foro

Otro servicio en el que los usuarios puedan dar su opinión son las encuestas:

IRQ-0007	Información sobre Encuestas
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0010] Ofrecer Encuestas de Opinión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente a las encuestas empleadas en el Portal Web para que los usuarios puedan dar su opinión. En concreto:
Datos específicos	Datos sobre la Encuesta: para mantener una encuesta necesitamos: identificador de la encuesta, nombre y descripción del mismo (que normalmente será una pregunta), respuestas a seleccionar y el número de votos para cada respuesta.
Importancia	quedaría bien
Urgencia	puede esperar
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Las encuestas se mantendrán el tiempo que sea necesario, hasta que se estime oportuno cambiarlo por otro.

Cuadro 4.20: IRQ-0007: Requisitos de Información sobre las Encuestas

CRQ-0006	Unicidad de Identificador de Encuesta
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	La información almacenada por el sistema deberá satisfacer la siguiente restricción: los identificadores de encuestas deberán ser únicos para cada encuesta, es decir, no puede haber dos encuestas distintos con el mismo identificador.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.21: CRQ-0006: Restricción sobre Unicidad de Identificador de Encuesta

Para finalizar, para conseguir un Portal Web actualizado y de interés para los usuarios, necesitamos la introducción de noticias y novedades del mercado de los videojuegos, es por esto que introducimos el siguiente requisito:

IRQ-0008	Información sobre Noticias
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0012] Ofrecer Novedades y Noticias [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios
Descripción	El sistema deberá almacenar la información correspondiente a las noticias que se publicarán en el Portal Web. En concreto:

Datos específicos	Datos de un Noticia: para cada noticia tenemos que saber un nombre descriptivo de la noticia, contenido de la noticia, imagen asociada y enlaces relacionados con la noticia, además de un identificador de la noticia. También debemos almacenar las diferentes opiniones realizadas a la noticia, para ello se almacenará el nombre del usuario, comentario realizado y una valoración sobre la noticia.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.22: IRQ-0008: Requisito de Información sobre las Noticias

CRQ-0007	Unicidad de Identificador de Noticias
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	La información almacenada por el sistema deberá satisfacer la siguiente restricción: los identificadores de noticias deberán ser únicos para cada noticia, es decir, no puede haber dos noticias distintos con el mismo identificador.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	pendiente de verificación
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.23: CRQ-0007: Restricción sobre Unicidad de Identificador de Noticias

4.5.2. Requisitos Funcionales

Esta subsección contiene la lista de requisitos funcionales, expresados mediante casos de uso, que se hayan identificado, dividiéndose en los siguientes apartados que se describen a continuación.

Diagramas de Caso de Uso

A continuación mostramos los diferentes diagramas de casos de uso para este Portal Web. En primer lugar tenemos los diferentes subsistemas del Portal Web sobre Videojuegos, los cuales se muestran a continuación:

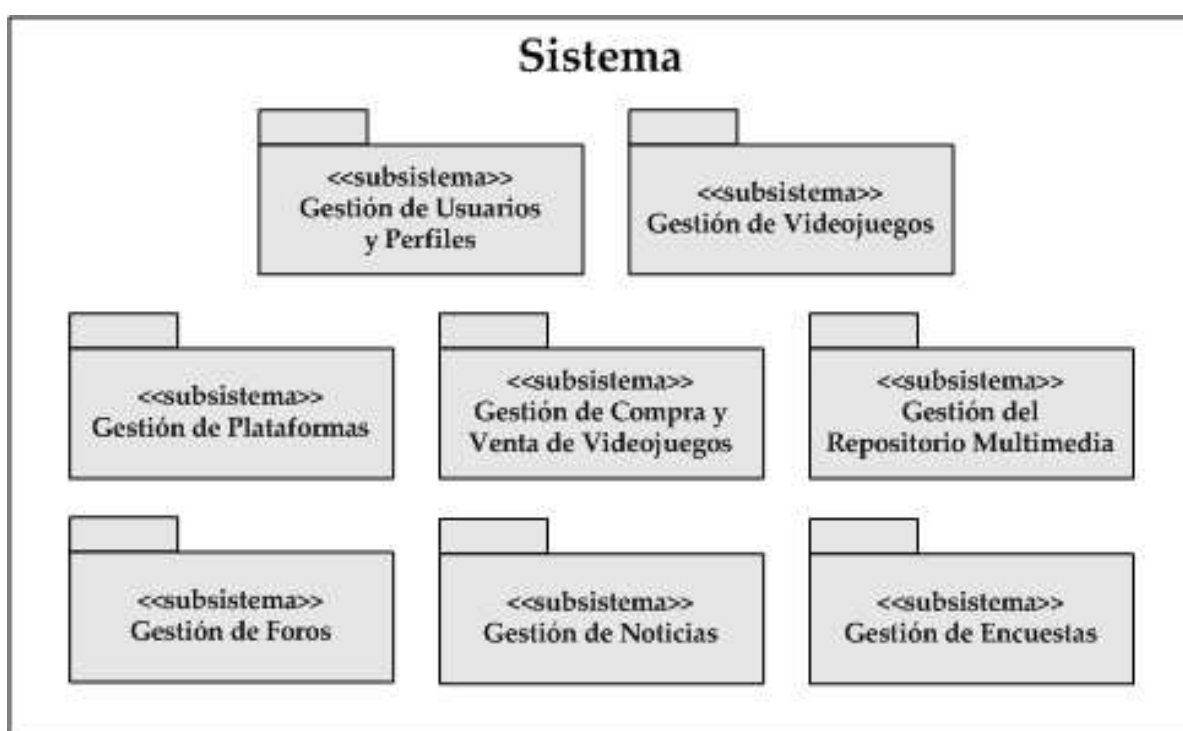


Figura 4.1: Diagrama de Subsistemas

A continuación mostramos los diferentes diagramas de caso de uso asociados a cada subsistema por separado, de tal forma que podemos obtener un mejor conocimiento del mismo.

■ Gestión de Usuarios y Perfiles

En este subsistema realizamos el alta, baja, modificación de datos y su consulta de los usuarios que interactúan con el Portal Web. Además ofrecemos el control de los mismo mediante la obtención de estadísticas sobre el uso del Portal por parte de los mismos, y la creación automática de un perfil para cada usuario nuevo en el sistema, además de la consulta y modificación del mismo para usuarios registrados:

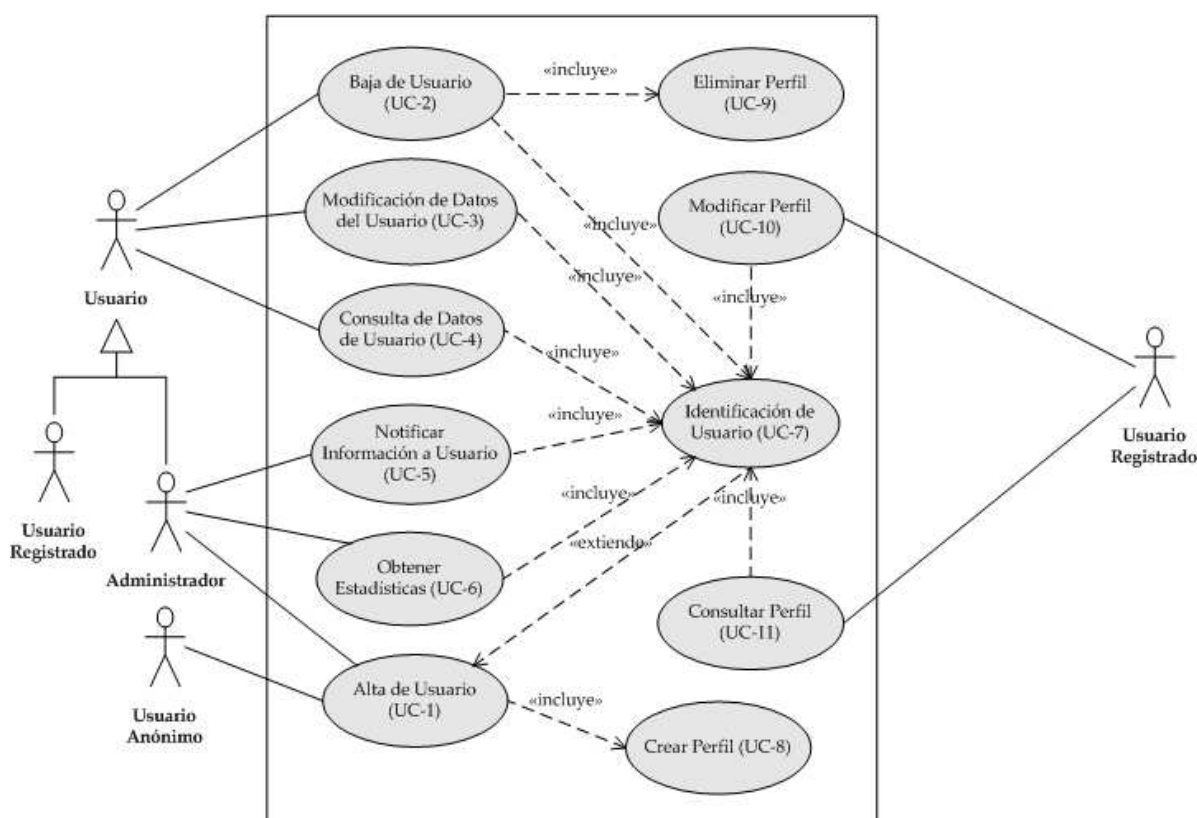


Figura 4.2: Diagrama de Casos del Subsistema Gestión de Usuarios y Perfiles

Hemos representado los diferentes tipos de usuarios mediante una jerarquía, de tal forma que podemos ver las funciones comunes que pueden realizar, además de las funciones particulares de cada tipo de usuario.

■ Gestión de Videojuegos

En este subsistema abordamos lo relativo a los videojuegos, tanto a la alta, baja, modificación y consulta de información almacenada sobre los mismos como las opiniones y material multimedia.

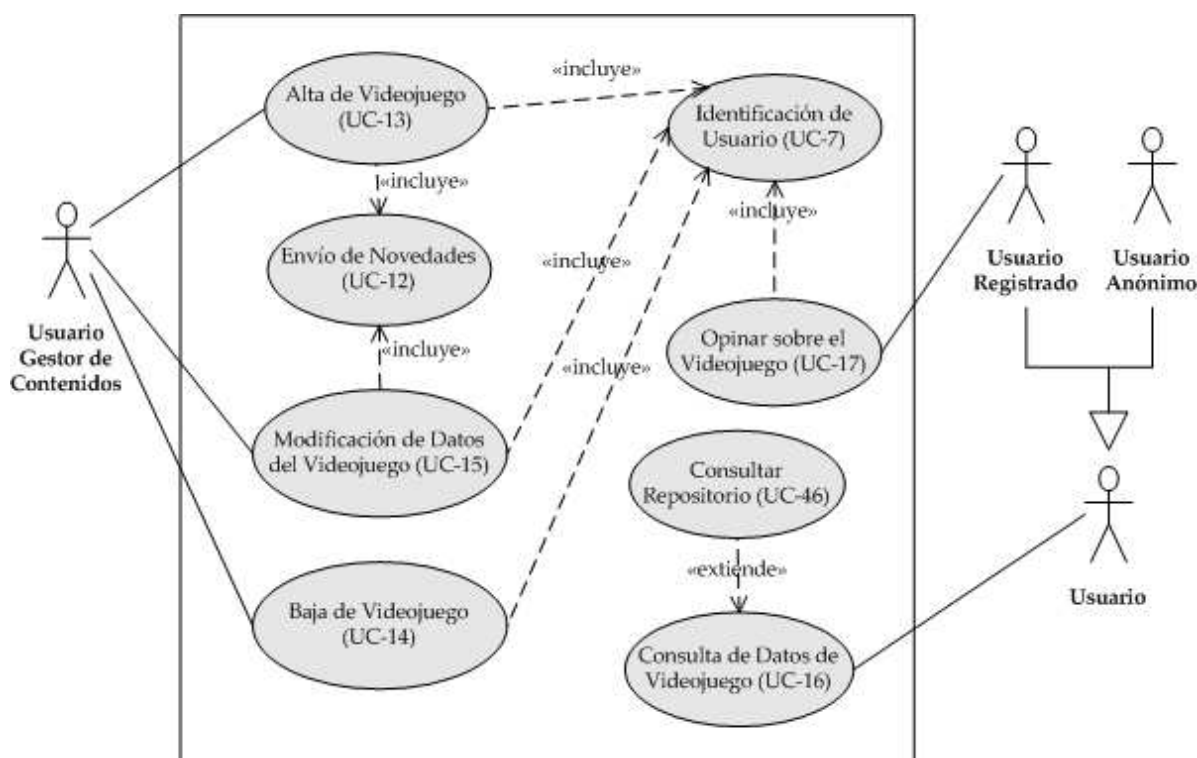


Figura 4.3: Diagrama de Casos del Subsistema Gestión de Videojuegos

Podemos ver que sólo los usuarios gestores de contenidos pueden ingresar dicha información, mientras que los usuarios registrados en el sistema pueden tanto consultarla como opinar sobre ella (mientras que los usuarios no registrados solamente pueden consultar toda la información sobre los videojuegos).

Como característica, cada vez que se dé de alta o se modifique un videojuego se realizará automáticamente el envío de esta novedad a aquellos usuarios registrados que tengan configurado el perfil para poder recibir dichas actualizaciones.

Volvemos a representar los diferentes tipos de usuarios mediante una jerarquía, de tal forma que podemos ver las funciones comunes que pueden realizar, además de las funciones particulares de cada tipo de usuario.

■ Gestión de Plataformas

Además de los videojuegos, nuestro Portal Web también ofrecerá información sobre las plataformas donde se ejecutan los videojuegos. En este subsistema abordamos las plataformas: alta, baja, modificación y consulta de los datos de las plataformas.

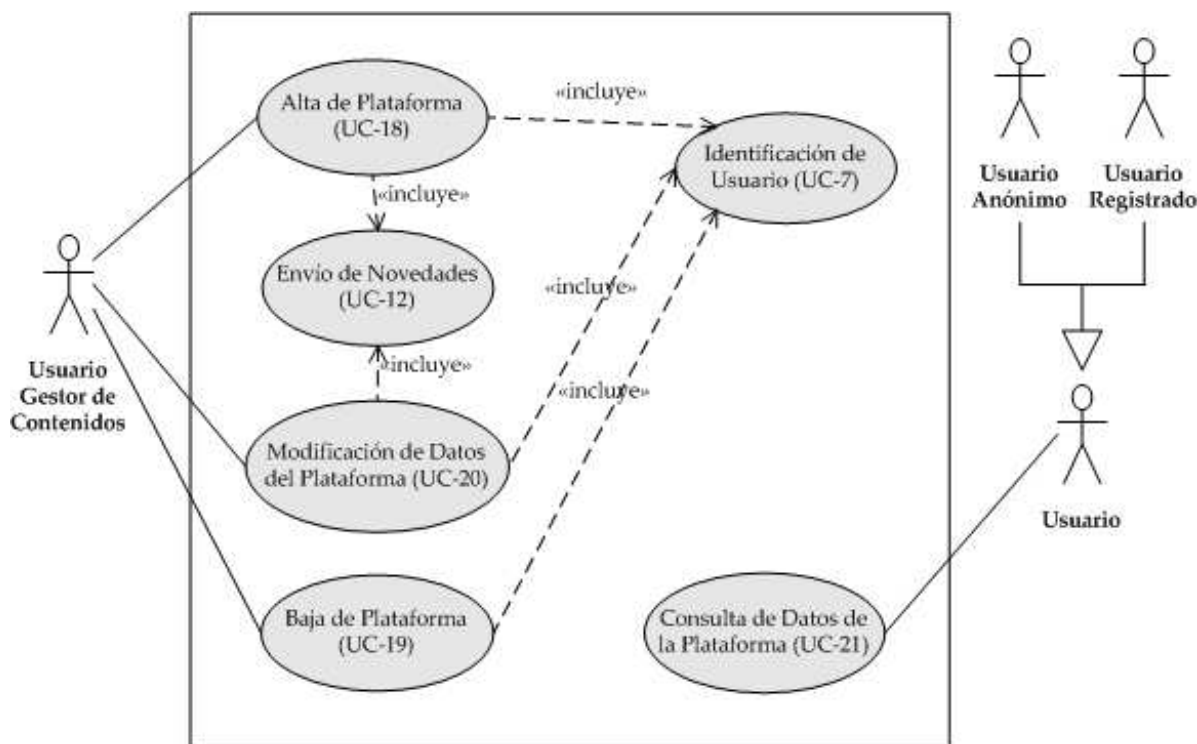


Figura 4.4: Diagrama de Casos del Subsistema Gestión de Plataformas

Es muy parecido al subsistema de gestión de videojuegos, excepto en que no permitimos que los usuarios registrados puedan opinar sobre los mismos.

Como ocurre con la Gestión de Videojuegos, cada vez que se dé de alta o se modifique una plataforma se realizará automáticamente el envío de esta novedad a aquellos usuarios registrados que tengan configurado el perfil para poder recibir dichas actualizaciones.

Volvemos a representar los diferentes tipos de usuarios mediante una jerarquía, de tal forma que podemos ver las funciones comunes que pueden realizar, además de las funciones particulares de cada tipo de usuario.

■ Gestión de Compra y Venta de Videojuegos

Otro servicio que ofrece el Portal Web sobre los videojuegos es la compra y venta de videojuegos, cuyo funcionamiento requiere de un mecanismo para que los usuarios registrados puedan consultar los precios de los videojuegos y/o poder comprarlos a otros usuarios registrados que los pongan en venta.

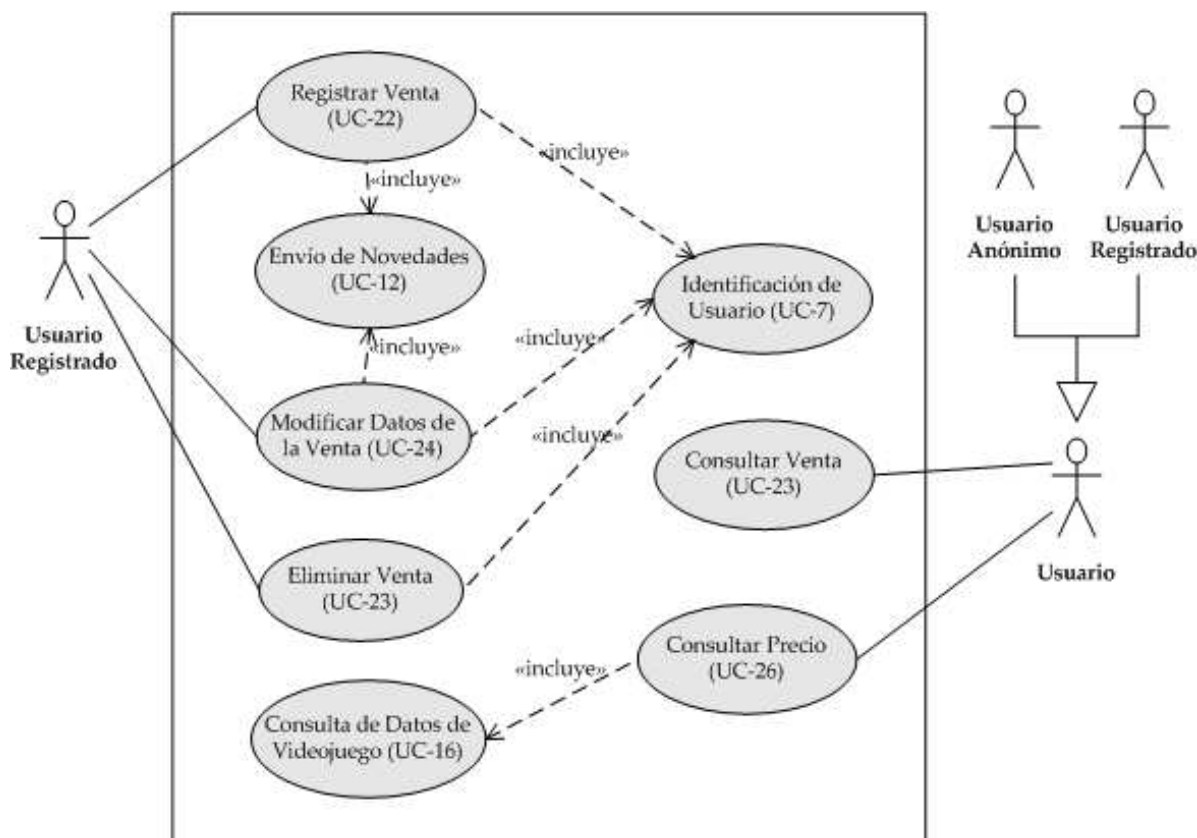


Figura 4.5: Diagrama de Casos del Subsistema Gestión de Compra y Venta de Videojuegos

Con este diagrama queremos representar que sólo los usuarios registrados pueden colgar en el sistema anuncios de venta de videojuegos, los cuales pueden ser consultados por todo tipo de usuarios. Además pueden consultar el precio de los videojuegos, puesto que se permite consultar los datos de los videojuegos (el precio es un complemento a su información).

Como característica adicional, cada vez que se registre o se modifique una venta de videojuego por parte de un usuario registrado, se realizará automáticamente el envío de esta novedad a aquellos usuarios que tengan configurado su perfil adecuadamente.

■ Gestión de Foros

Un servicio web imprescindible en sistemas web son los foros de discusión. Para ofrecer una mayor participación con los usuarios, realizaremos la gestión de diferentes foros diferenciados por temática. Podremos crear y eliminar foros, permitir y denegar el acceso al foro y envío de mensajes.

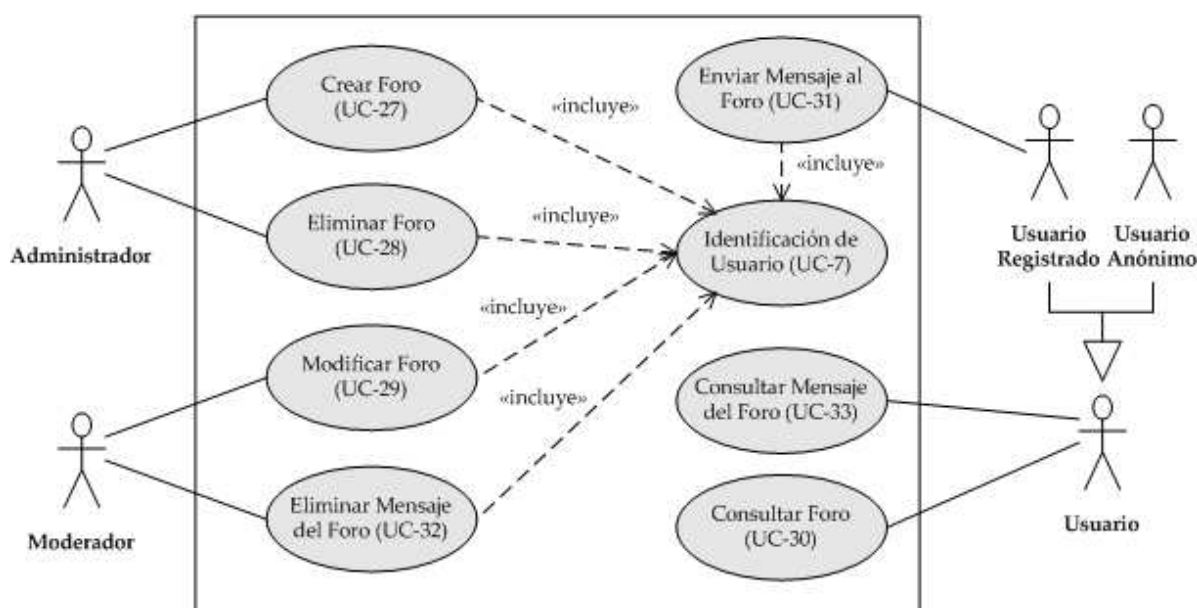


Figura 4.6: Diagrama de Casos del Subsistema Gestión de Foros

Los elementos fundamentales en un foro son el foro mismo y los mensajes que se almacenan en el mismo. Por ello hemos unido ambas gestiones en una sola, donde la eliminación del foro también implica la eliminación de sus mensajes. En los foros, existirá uno o varios usuarios registrados que la controlen, llamados usuarios moderadores, los cuales podrán eliminar mensajes que no consideren oportunos y/o modificar el foro.

■ Gestión de Noticias

En este subsistema englobaremos toda la información que haya sido o es relevante recientemente en el mercado de los videojuegos, sea cual sea la temática: noticias, reportajes, herramientas, empresas, etc. Su gestión consistirá en alta, baja, modificación y consulta de las noticias.

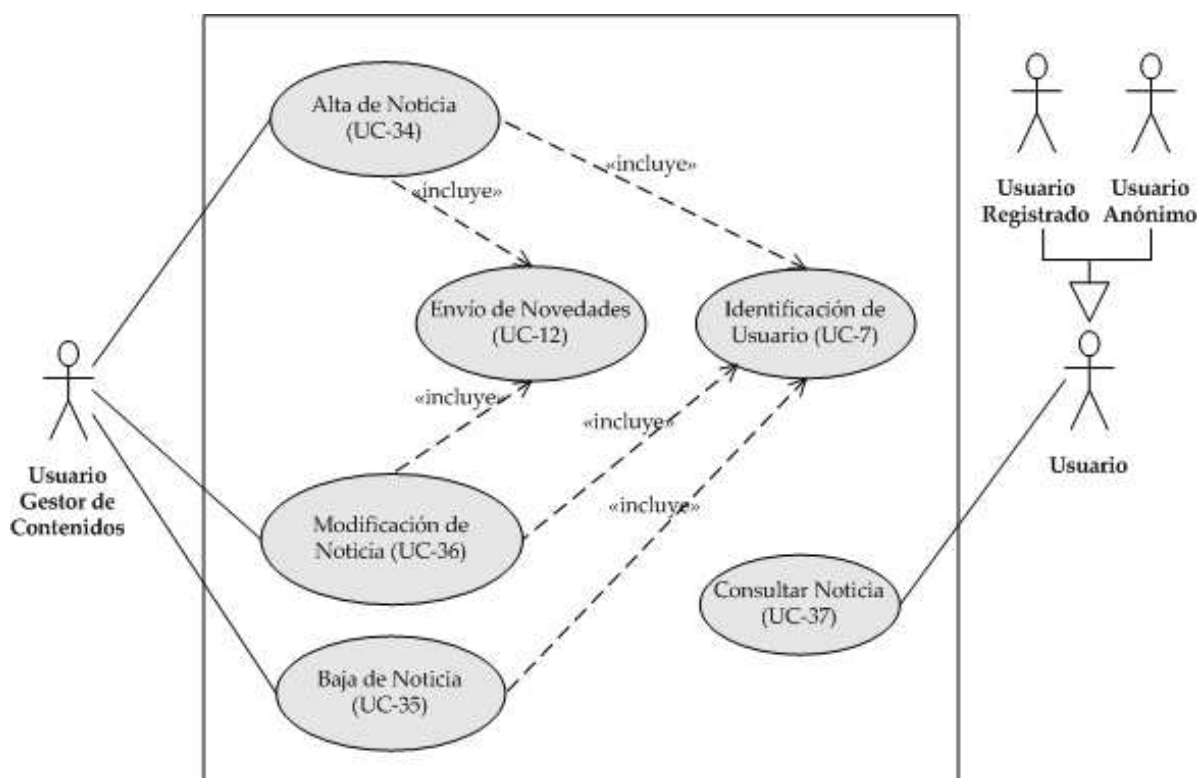


Figura 4.7: Diagrama de Casos del Subsistema Gestión de Noticias

Además de la gestión normal, cada vez que se ingresa una nueva noticia en el sistema, éste automáticamente consulta los perfiles de los usuarios y les envía la nueva noticia o novedad que se ha ingresado en el Portal Web. Indicar que sólo los usuarios gestores de contenidos pueden ingresar las nuevas noticias y/o novedades, mientras que los usuarios registrados o no pueden consultarla.

■ Gestión de Encuestas

En este subsistema tratamos otro aspecto a gestionar: las encuestas, donde los usuarios (ya sea anónimos o registrados) libremente podrán indicar su opinión. Básicamente consideramos la creación, eliminación, registro y visualización de resultados obtenidos.

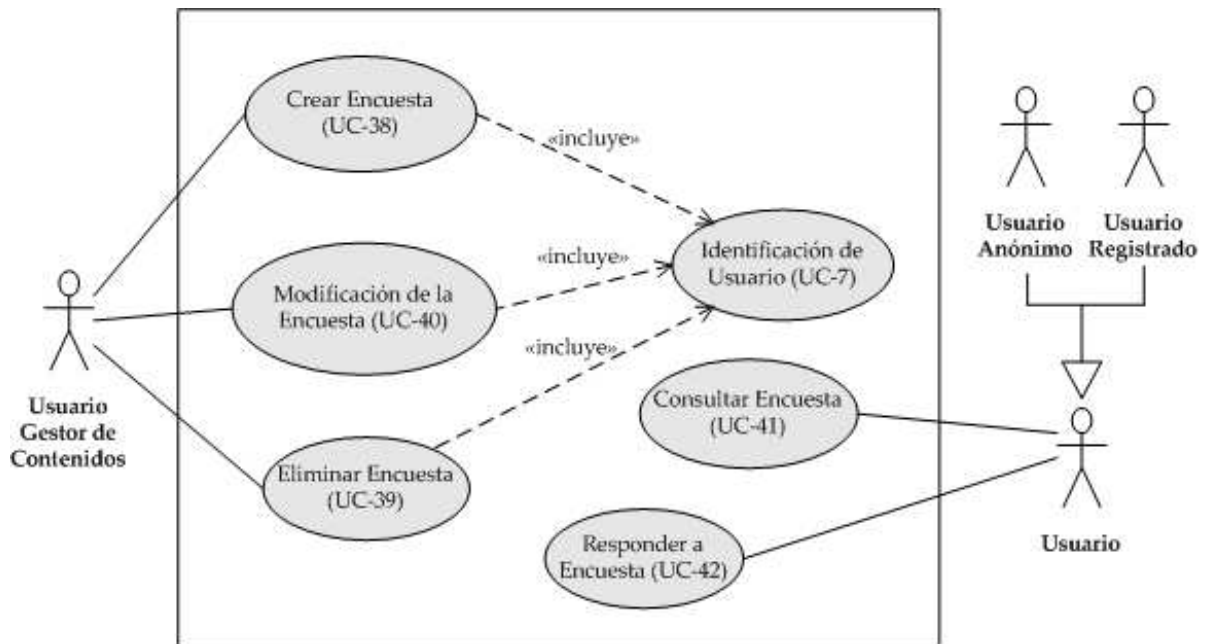


Figura 4.8: Diagrama de Casos del Subsistema Gestión de Encuestas

Sólo los usuarios gestores de contenidos pueden crear nuevas encuestas a responder por los usuarios, además de modificarla y eliminarla. El sistema también permite su almacenamiento para que los usuarios que lo deseen puedan consultar todas la encuestas almacenadas en el sistema. Como es normal, tanto los usuarios anónimos como los registrados pueden responder a las encuestas.

■ Gestión del Repositorio Multimedia

En este subsistema consideramos otro elemento importante en nuestro sistema: el repositorio multimedia. Con él, los usuarios podrán interactuar con los videojuegos a consultar accediendo a recursos como demos, imágenes, guías, trucos, etc. Básicamente consideramos la creación, eliminación, y modificación de recursos multimedia, y la consulta del repositorio que será mediante la consulta previa del videojuego.

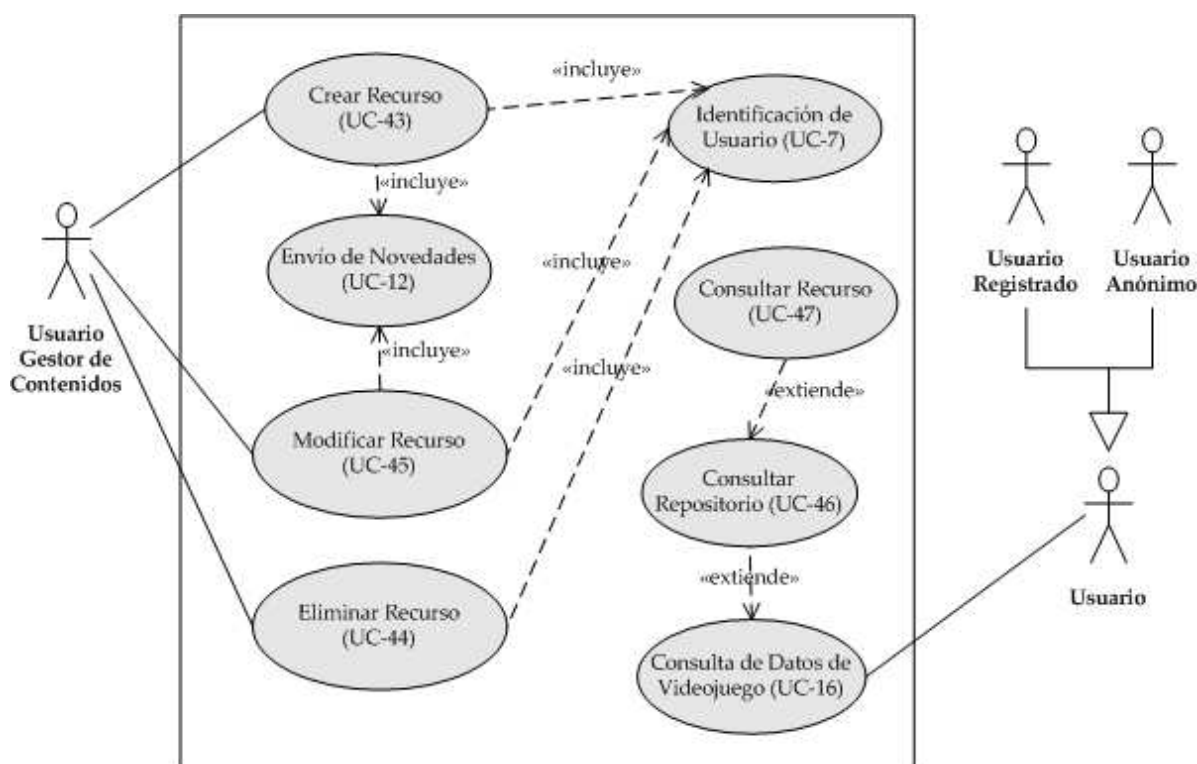


Figura 4.9: Diagrama de Casos del Subsistema Gestión del Repositorio Multimedia

Sólo los usuarios gestores de contenidos pueden crear, eliminar y modificar recursos multimedia, mientras que todo tipo de usuarios podrán acceder a él tras seleccionar el videojuego en concreto, puesto que cada videojuego posee sus propios recursos.

Definición de Actores

Vamos a especificar los diferentes actores del sistema, en las siguientes tablas:

ACT-0001	Usuario Anónimo
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	Este actor representa aquellos usuarios de internet que visitan el Portal Web y no se registran en nuestro sistema.
Comentarios	Estos usuarios tienen una participación pasiva en el Portal Web, porque su acceso a los servicios que ofrece el sistema son restringidos.

Cuadro 4.24: ACT-0001: Actor Usuario Anónimo

ACT-0002	Usuario Registrado
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	Este actor representa los usuarios conectados a internet que emplean el Portal Web para buscar información, participar y utilizar el sistema como punto de inicio sobre el mundo de los videojuegos.
Comentarios	Los usuarios registrados tienen participación activa en el Portal Web, mediante la cual podrán hacer uso de todos los servicios que ofrece el sistema. Este tipo de usuario es el básico en el sistema, del que se basan el resto de tipos de usuarios.

Cuadro 4.25: ACT-0002: Actor Usuario Registrado

ACT-0003	Usuario Gestor de Contenidos
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	Este actor representa aquellos usuarios registrados que incluyen información en el Portal Web, ya sea noticias, videojuegos, plataformas, etc.

Comentarios	Los usuarios gestores de contenidos son usuarios registrados con los permisos necesarios para gestionar servicios. No son usuarios administradores, puesto que solamente pueden actualizar información del Portal Web.
--------------------	--

Cuadro 4.26: ACT-0003: Actor Usuario Gestor de Contenidos

ACT-0004	Moderador de Foro
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	Este actor representa aquellos usuarios registrados que gestionan los foros del Portal Web.
Comentarios	Los usuarios moderadores de foros son usuarios registrados con capacidad de gestionar los foros. Serán asignados por el administrador o administradores.

Cuadro 4.27: ACT-0004: Actor Usuario Moderador de Foro

ACT-0005	Administrador
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	Este actor representa los usuarios con capacidad total para gestionar el Portal Web, desde la gestión y controlar de los usuarios registrados en el sistema, como el control de todos los servicios del sistema.
Comentarios	Los administradores tienen todos los permisos para gestionar el Portal Web. Hay que tener un especial cuidado con este tipo de usuario, y se deben asignar a la mínima cantidad posible de usuarios.

Cuadro 4.28: ACT-0005: Actor Usuario Administrador

ACT-0006	Usuario
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Descripción	Este actor representa al grupo de usuarios (anónimos, registrados, gestores de contenido y administradores) que interactúan con el Portal Web.
Comentarios	Este tipo se utiliza como simplificación del modelo, de tal forma que empleamos una jerarquía de actores, el cual dependerá según los usuarios que participen en el caso de uso

Cuadro 4.29: ACT-0006: Actor Usuario

Casos de Uso del Sistema

A continuación presentamos los casos de uso que se han identificado, especificados mediante plantillas para requisitos funcionales:

■ Gestión de Usuarios y Perfiles

UC-0001	Alta de Usuario	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0003] Información sobre Usuarios [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0017] Control de Usuarios [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario de internet desee registrarse en el Portal Web, permitiendo el acceso a servicios restringidos.	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema comenzar el proceso de registrar un nuevo usuario
	2	Si el usuario es un administrador, el sistema solicita al sistema realizar su alta como usuario registrado
	3	El sistema solicita los datos necesarios para registrar el nuevo usuario

	4	El actor Usuario (ACT-0006) proporciona al sistema los datos del nuevo usuario
	5	El sistema comprueba la validez de los datos introducidos
	6	El sistema almacena la información del nuevo usuario
	7	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El usuario se ha registrado en el sistema y tiene disponible su perfil de usuario.	
Excepciones	Paso	Acción
	4	Si el usuario es administrador, el actor Administrador (ACT-0005) proporciona el tipo del usuario, a continuación este caso de uso continúa
	5	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.30: UC-0001: Caso de Uso Alta de Usuario

UC-0002	Baja de Usuario
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[IRQ-0003] Información sobre Usuarios [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0017] Control de Usuarios [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere dar de baja a otro usuario.

Precondición	El usuario está registrado en el sistema	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema comenzar el proceso de eliminar un usuario
	3	El sistema solicita el usuario a eliminar
	4	El actor Usuario (ACT-0006) proporciona al sistema el usuario a eliminar
	5	El sistema elimina los datos correspondientes al usuario
	6	El sistema indica que el proceso de eliminación ha terminado correctamente
Postcondición	el sistema ha eliminado al usuario indicado	
Excepciones	Paso	Acción
	4	Si el usuario es administrador, el actor Administrador (ACT-0005) proporciona el usuario a eliminar, a continuación este caso de uso continúa
	4	Si el usuario no es administrador, el sistema selecciona automáticamente al propio usuario, a continuación este caso de uso continúa
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.31: UC-0002: Caso de Uso Baja de Usuario

UC-0003	Modificación de Datos del Usuario
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[IRQ-0003] Información sobre Usuarios [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0017] Control de Usuarios

	[OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiera modificar sus datos almacenados en el sistema	
Precondición	El usuario está registrado en el sistema	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema comenzar el proceso de modificación de los datos
	3	El sistema muestra los datos del usuario
	4	El actor Usuario (ACT-0006) modifica los datos mostrados por el sistema
	5	El sistema comprueba la validez de los datos introducidos
	6	El sistema almacena la información actualizada
	7	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	el sistema ha modificado los datos del usuario	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.32: UC-0003: Caso de Uso Modificación de Datos del Usuario

UC-0004	Consulta de Datos de Usuario
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[IRQ-0003] Información sobre Usuarios

	[OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0017] Control de Usuarios [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario desea consultar sus datos almacenados en el sistema	
Precondición	El usuario está registrado en el sistema	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema comenzar el proceso de consulta de datos del usuario
	3	El sistema muestra los datos del usuario
	4	El actor Usuario (ACT-0006) consulta los datos mostrados por el sistema
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	3	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.33: UC-0004: Caso de Uso Consulta de Datos del Usuario

UC-0005	Notificar Información a Usuario
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[IRQ-0003] Información sobre Usuarios [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0017] Control de Usuarios [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web

Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el administrador quiere enviarle información a un usuario	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Administrador (ACT-0006) solicita al sistema comenzar el proceso de notificación al usuario
	3	El sistema muestra la lista de usuarios registrados en el sistema y solicita al administrador el texto de la notificación
	4	El actor Administrador (ACT-0005) proporciona al sistema el texto de la notificación
	5	El sistema envía la notificación al usuario e indica al administrador que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	el sistema envía un mensaje al usuario	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	quedaría bien	
Urgencia	puede esperar	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.34: UC-0005: Caso de Uso Notificar Información a Usuario

UC-0006	Obtener Estadísticas
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[IRQ-0003] Información sobre Usuarios [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0017] Control de Usuarios [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web

Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el administrador desea obtener datos de uso de los servicios del Portal Web y sus usuarios	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema comenzar el proceso de obtención de estadísticas sobre el Portal Web
	3	El sistema muestra la lista las estadísticas obtenidas sobre el Portal Web (las estadísticas se refieren a resúmenes sobre los usuarios, mostrando el uso de los servicios tales como foros, búsquedas de videojuegos, etc.)
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	3	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	importante	
Urgencia	hay presión	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.35: UC-0006: Caso de Uso Obtener Estadísticas

UC-0007	Identificación de Usuario
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[IRQ-0003] Información sobre Usuarios [OBJ-0017] Control de Usuarios

Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0002] Baja de Usuario, [UC-0003] Modificación de Datos del Usuario, [UC-0004] Consulta de Datos del Usuario, [UC-0005] Notificar Información a Usuario, [UC-0006] Obtener Estadísticas, [UC-0010] Modificar Perfil, [UC-0011] Consultar Perfil, [UC-0013] Alta de Videojuego, [UC-0014] Baja de Videojuego, [UC-0015] Modificación de Datos del Videojuego, [UC-0017] Opinar sobre el Videojuego, [UC-0018] Alta de Plataforma, [UC-0019] Baja de Plataforma, [UC-0020] Modificación de Datos del Plataforma, [UC-0022] Registrar Venta, [UC-0023] Eliminar Venta, [UC-0024] Modificar Datos de la Venta, [UC-0027] Crear Foro, [UC-0028] Eliminar Foro, [UC-0029] Modificar Foro, [UC-0031] Enviar Mensaje al Foro, [UC-0032] Eliminar Mensaje del Foro, [UC-0034] Alta de Noticia, [UC-0035] Baja de Noticia, [UC-0036] Modificación de Noticia, [UC-0038] Crear Encuesta, [UC-0039] Eliminar Encuesta, [UC-0040] Modificación de la Encuesta, [UC-0042] Responder a Encuesta, [UC-0043] Crear Elemento Repositorio, [UC-0044] Eliminar Elemento Repositorio, [UC-0045] Eliminar Elemento Repositorio, [UC-0046] Consultar Repositorio	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema solicita al usuario que se identifique
	2	El actor Usuario (ACT-0006) proporciona los datos de identificación
	3	El sistema valida la información de identificación proporcionada por el usuario
	4	El sistema confirma la identidad del usuario
Postcondición	el sistema conoce el usuario y le permite el acceso a zonas restringidas	
Excepciones	Paso	Acción
	3	Si la información no es correcta, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y solicita al usuario de nuevo la información de identificación, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	

Comentarios	Ninguno
--------------------	---------

Cuadro 4.36: UC-0007: Caso de Uso Identificación de Usuario

UC-0008	Crear Perfil	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0005] Información sobre los Perfiles de Usuario [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0001] Alta de Usuario	
Precondición	El usuario está registrado en el sistema	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema identifica al usuario al que se le creará el perfil
	2	El sistema solicita al usuario que indique inicialmente las preferencias en su perfil
	3	El actor Usuario (ACT-0006) proporciona los datos de su perfil
	4	El sistema crea un perfil al usuario identificado
Postcondición	El usuario está registrado en el sistema y tiene asignado un perfil	
Excepciones	Paso	Acción
	1	Si se produce algún tipo de error durante la identificación del usuario, el sistema informa al usuario de lo sucedido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
	4	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	quedaría bien	

Urgencia	hay presión
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	El proceso de alta consiste tanto en el almacenamiento de su información como de su perfil con la información que desea recibir. El proceso de alta termina con la creación de su perfil.

Cuadro 4.37: UC-0008: Caso de Uso Crear Perfil

UC-0009	Eliminar Perfil	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0005] Información sobre los Perfiles de Usuario [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: ?	
Precondición	El usuario está registrado en el sistema, junto con su perfil	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema identifica al usuario al que se eliminará el perfil
	2	El sistema elimina el perfil del usuario identificado
Postcondición	El usuario no está registrado en el sistema, es un usuario anónimo	
Excepciones	Paso	Acción
	1	Si se produce algún tipo de error durante la identificación del usuario, el sistema informa al usuario de lo sucedido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
	2	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto

Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	El proceso de baja consiste en dos pasos: eliminación de la información del usuario, y la eliminación de su perfil. Una vez concluido estos dos pasos, el usuario se convierte en anónimo.

Cuadro 4.38: UC-0009: Caso de Uso Eliminar Perfil

UC-0010	Modificar Perfil	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0005] Información sobre los Perfiles de Usuario [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario desee cambiar sus preferencias de información a recibir	
Precondición	El usuario está registrado en el sistema y tiene un perfil creado	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) solicita al sistema comenzar el proceso de modificación de su perfil
	3	El sistema muestra las preferencias actuales del perfil
	4	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) modifica su perfil, añadiendo y/o eliminando las noticias e informaciones que desea o no recibir
	5	El sistema actualiza el perfil del usuario con la nueva información proporcionada

	6	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema modificó las preferencias del perfil del usuario	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo en el proceso de modificación del perfil, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	quedaría bien	
Urgencia	hay presión	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.39: UC-0010: Caso de Uso Modificar Perfil

UC-0011	Consultar Perfil	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0005] Información sobre los Perfiles de Usuario [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario desea consulta su perfil con la información a recibir y/o consultar	
Precondición	el usuario está registrado en el sistema y tiene perfil creado	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) solicita al sistema el proceso de consulta del perfil del usuario
	3	El sistema muestra el perfil del usuario registrado
	4	El actor Usuario (ACT-0006) consulta los datos reflejados en su perfil
Postcondición	Ninguna	

Excepciones	Paso	Acción
	3	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	quedaría bien	
Urgencia	hay presión	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.40: UC-0011: Caso de Uso Consultar Perfil

UC-0012	Envío de Novedades	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0005] Información sobre los Perfiles de Usuario [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0015] Permitir Perfiles de Usuarios sobre el Portal Web [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso abstracto durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0013] Alta de Videojuego, [UC-0015] Modificación de Datos del Videojuego, [UC-0018] Alta de Plataforma, [UC-0020] Modificación de Datos del Plataforma, [UC-0034] Alta de Noticia, [UC-0036] Modificación de Noticia, [UC-0043] Crear Elemento Repositorio, [UC-0045] Modificar Elemento Repositorio	
Precondición	Se ha almacenado en el sistema una nueva noticia o información	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El sistema comprueba el tipo de la nueva noticia o información
	2	El sistema compara el tipo con cada uno de los perfiles de los usuarios registrados en el sistema

	3	Si el tipo de la noticia concuerda con el perfil de un usuario, el sistema envía dicha noticia o información al usuario con el perfil coincidente
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	3	Si el tipo de la noticia no concuerda con ningún perfil de los usuarios registrados, el sistema no envía la información a nadie, a continuación este caso de uso continúa
	3	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	quedaría bien	
Urgencia	hay presión	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Cada vez que algún Usuario Gestor de Contenidos introduce una nueva noticia, el sistema automáticamente comprueba los perfiles de los usuarios registrados y si el tipo de noticia o información corresponde con el perfil del usuario, el sistema le enviará dicha información.	

Cuadro 4.41: UC-0012: Caso de Uso Envío de Novedades

■ Gestión de Videojuegos

UC-0013	Alta de Videojuego	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0003] Proporcionar información sobre Herramientas y Empresas de Desarrollo [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0011] Ofrecer Opiniones sobre Videojuegos [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario gestor de contenidos desea registrar un nuevo videojuego en el Portal Web	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de alta un nuevo videojuego
	3	El sistema solicita al usuario los datos necesarios para dar de alta el videojuego
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) proporciona la información solicitada del videojuego
	5	El sistema verifica los datos introducidos del videojuego
	6	El sistema almacena la información proporcionada del videojuego
	7	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
	8	Se realiza el caso de uso Envío de Novedades (UC-0012)
Postcondición	El sistema ha registrado el videojuego	
Excepciones	Paso	Acción

	5	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.42: UC-0013: Caso de Uso Alta de Videojuego

UC-0014	Baja de Videojuego	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0003] Proporcionar información sobre Herramientas y Empresas de Desarrollo [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0011] Ofrecer Opiniones sobre Videojuegos [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando El usuario gestor de contenidos desea dar de baja a un videojuego	
Precondición	El videojuego está almacenado en el Portal Web	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de baja a un videojuego

	3	El sistema solicita al usuario el videojuego a eliminar
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona el videojuego a dar de baja
	5	El sistema elimina la información relativa al videojuego
	6	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema elimina la información del videojuego	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.43: UC-0014: Caso de Uso Baja de Videojuego

UC-0015	Modificación de Datos del Videojuego	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0003] Proporcionar información sobre Herramientas y Empresas de Desarrollo [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0011] Ofrecer Opiniones sobre Videojuegos [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario gestor de contenidos quiere modificar los datos de un videojuego	
Precondición	Existe el videojuego	
Secuencia normal	Paso	Acción

	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de modificación de datos del videojuego
	3	El sistema solicita al usuario el videojuego a modificar sus datos
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona el videojuego a modificar
	5	El sistema muestra los datos del videojuego seleccionado
	6	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) actualiza la información almacenada relativa al videojuego
	7	El sistema verifica los datos introducidos del videojuego
	8	El sistema almacena la información actualizada del videojuego
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
	10	Se realiza el caso de uso Envío de Novedades (UC-0012)
Postcondición	El sistema actualiza la información del videojuego	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.44: UC-0015: Caso de Uso Modificación de Datos del Videojuego

UC-0016	Consulta de Datos de Videojuego	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0003] Proporcionar información sobre Herramientas y Empresas de Desarrollo [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0011] Ofrecer Opiniones sobre Videojuegos [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere consultar los videojuegos registrados en el Portal Web o durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0026] Consultar Precio, [UC-0046 Consultar Reposir	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema consultar la información de un videojuego
	3	El sistema solicita al usuario los criterios de búsqueda del videojuego
	4	El actor Usuario (ACT-0006) proporciona los criterios de búsqueda del videojuego a consultar
	5	El sistema muestra los videojuegos que concuerdan con los criterios proporcionados
	6	El sistema solicita al usuario el videojuego a consultar
	7	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona el videojuego a consultar
	8	El sistema muestra los datos del videojuego seleccionado
	9	El actor Usuario (ACT-0006) consulta los datos del videojuego
Postcondición	Ninguna	

Excepciones	Paso	Acción
	5	Si no hay videojuegos en el sistema que concuerden con los criterios proporcionados, el sistema informa al usuario de que no hay videojuegos con los criterios proporcionados y solicita al usuario que introduzca nuevos criterios de búsqueda, a continuación este caso de uso continúa
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	9	Si la información a consultar consiste en el Repositorio Multimedia, se realiza el caso de uso Consultar Repositorio (UC-0046) , a continuación este caso de uso continúa
	vital	
	inmediatamente	
	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.45: UC-0016: Caso de Uso Consulta de Datos de Videojuego

UC-0017	Opinar sobre el Videojuego
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0003] Proporcionar información sobre Herramientas y Empresas de Desarrollo [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0011] Ofrecer Opiniones sobre Videojuegos [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web

Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario desea dar su opinión sobre el videojuego consultado	
Precondición	El usuario está registrado en el sistema y sabe el contenido a opinar sobre el videojuego	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) solicita al sistema consultar la información de un videojuego
	3	El sistema solicita al usuario el videojuego a opinar
	4	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona el videojuego a opinar
	5	El sistema solicita al usuario el comentario sobre el videojuego y su valoración
	6	El actor Usuario (ACT-0006) proporciona sus comentarios y la valoración del videojuego
	7	El sistema verifica los datos introducidos del videojuego
	8	El sistema almacena la información actualizada del videojuego
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema ha registrado la opinión del usuario	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación éste caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Sólo los usuarios registrados, incluidos gestores de contenido y administradores, pueden opinar sobre los videojuegos	

Cuadro 4.46: UC-0017: Caso de Uso Opinar sobre el Videojuego

■ **Gestión de Plataformas**

UC-0018	Alta de Plataforma	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0002] Información sobre Plataformas [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0007] Ofrecer información sobre Plataformas	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario gestor de contenidos desea registrar una nueva plataforma en el Portal Web	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de alta una nueva plataforma
	3	El sistema solicita al usuario los datos necesarios para dar de alta la plataforma
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) proporciona la información solicitada de la plataforma
	5	El sistema verifica los datos introducidos de la plataforma
	6	El sistema almacena la información proporcionada de la plataforma
	7	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
	8	Se realiza el caso de uso Envío de Novedades (UC-0012)
Postcondición	El sistema ha registrado la nueva plataforma	

Excepciones	Paso	Acción
	5	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.47: UC-0018: Caso de Uso Alta de Plataforma

UC-0019	Baja de Plataforma	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0002] Información sobre Plataformas [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0007] Ofrecer información sobre Plataformas	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario gestor de contenidos quiere dar de baja a una plataforma	
Precondición	La plataforma está registrada en el Portal Web	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de baja a una plataforma
	3	El sistema solicita al usuario la plataforma a eliminar
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona la plataforma a dar de baja
	5	El sistema elimina la información relativa a la plataforma seleccionada

	6	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema elimina la información de la plataforma seleccionada	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.48: UC-0019: Caso de Uso Baja de Plataforma

UC-0020	Modificación de Datos de Plataforma	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0002] Información sobre Plataformas [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0007] Ofrecer información sobre Plataformas	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario gestor de contenidos quiere modificar los datos de una plataforma	
Precondición	Existe la plataforma	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de modificación de datos de la plataforma
	3	El sistema solicita al usuario la plataforma a modificar sus datos
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona la plataforma a modificar

	5	El sistema muestra los datos de la plataforma seleccionada
	6	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) actualiza la información almacenada relativa a la plataforma
	7	El sistema verifica los datos introducidos de la plataforma
	8	El sistema almacena la información actualizada de la plataforma
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
	10	Se realiza el caso de uso Envío de Novedades (UC-0012)
Postcondición	El sistema actualiza la información de la plataforma	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.49: UC-0020: Caso de Uso Modificación de Datos de Plataforma

UC-0021	Consulta de Datos de la Plataforma	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0002] Información sobre Plataformas [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0007] Ofrecer información sobre Plataformas	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere consulta los datos de las plataformas registradas en el Portal Web	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema consultar la información de una plataforma
	3	El sistema solicita al usuario los criterios de búsqueda de la plataforma
	4	El actor Usuario (ACT-0006) proporciona los criterios de búsqueda de la plataforma a consultar
	5	El sistema muestra las plataformas que concuerdan con los criterios proporcionados
	6	El sistema solicita al usuario la plataforma a consultar
	7	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona la plataforma a consultar
	8	El sistema muestra los datos de la plataforma seleccionada
	9	El actor Usuario (ACT-0006) consulta los datos de la plataforma
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si no hay plataformas que concuerden con los criterios proporcionados, el sistema informa al usuario de que no hay videojuegos con los criterios proporcionados y solicita al usuario que introduzca nuevos criterios de búsqueda, a continuación este caso de uso continúa

	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.50: UC-0021: Caso de Uso Consulta de Datos de Plataforma

■ Gestión de Compra y Venta de Videojuegos

UC-0022	Registrar Venta	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario registrado desea colocar un anuncio de venta de un videojuego suyo	
Precondición	El usuario registrado tiene un videojuego a vender que quiere registrar	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de alta a una noticia sobre venta de videojuego
	3	El sistema solicita al usuario los datos necesarios para dar de alta la noticia de venta
	4	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) proporciona la información solicitada de la noticia de venta
	5	El sistema verifica los datos introducidos de la noticia de venta
	6	El sistema almacena la información proporcionada de la noticia de venta
	7	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema registra la noticia de venta de videojuego	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto

Importancia	quedaría bien
Urgencia	hay presión
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguna

Cuadro 4.51: UC-0022: Caso de Uso Registrar Venta

UC-0023	Eliminar Venta	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario gestor de contenidos quiere eliminar la noticia de venta que anteriormente creó	
Precondición	Existe la noticia de venta del videojuego	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de baja una noticia de venta de videojuegos
	3	El sistema solicita al usuario la noticia de venta a eliminar
	4	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) selecciona la noticia de venta a dar de baja
	5	El sistema elimina la información relativa a la noticia de venta seleccionada
	6	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema eliminar la noticia de venta del videojuego	

Excepciones	Paso	Acción
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	quedaría bien	
Urgencia	hay presión	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.52: UC-0023: Caso de Uso Eliminar Venta

UC-0024	Modificar Datos de la Venta	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario registrado quiere modificar los datos de la noticia de la venta del videojuego	
Precondición	Se conoce las modificaciones de la noticia de venta	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) solicita al sistema comenzar el proceso de modificación de datos de la noticia de venta
	3	El sistema solicita al usuario la noticia de venta a modificar
	4	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) selecciona la noticia a modificar
	5	El sistema muestra los datos de la noticia de venta seleccionada
	6	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) actualiza la información almacenada relativa a la noticia de venta

	7	El sistema verifica los datos introducidos de la noticia de venta
	8	El sistema almacena la información actualizada de la noticia de venta
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema modifica la noticia de venta del videojuego	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	quedaría bien	
Urgencia	hay presión	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.53: UC-0024: Caso de Uso Modificar Datos de la Venta

UC-0025	Consultar Venta	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere consultar las noticias de venta de videojuegos	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema consultar la información de una noticia de venta de videojuegos

	2	El sistema solicita al usuario la noticia de venta a consultar
	3	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona la noticia de venta a consultar
	4	El sistema muestra los datos de la noticia de venta del videojuego
	5	El actor Usuario (ACT-0006) consulta los datos de la noticia de venta
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	4	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	quedaría bien	
Urgencia	hay presión	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.54: UC-0025: Caso de Uso Consultar Venta

UC-0026	Consultar Precio	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0006] Proporcionar información sobre la compra y venta de videojuegos [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere conocer el precio de un videojuego	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema consultar el precio de un videojuego
	2	Se realiza el caso de uso Consulta de Datos de Videojuego (UC-0016)
	3	El sistema obtiene el precio de compra del videojuego

	4	El actor Usuario (ACT-0006) consulta el precio de compra del videojuego obtenido
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	3	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	quedaría bien	
Urgencia	hay presión	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	El sistema mostrará una cantidad aproximada sobre su precio y los enlaces a tiendas especializadas donde poder obtener más información y posibilidades de compra.	

Cuadro 4.55: UC-0026: Caso de Uso Consultar Precio

■ Gestión de Foros

UC-0027	Crear Foro	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0006] Información sobre Foros de Discusión [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario administrador decide crear un foro de discusión	
Precondición	El usuario registrado sabe que tipo de foro quiere crear	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Administrador (ACT-0005) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de alta un nuevo foro
	3	El sistema solicita al administrador los datos necesarios para crear el foro
	4	El actor Administrador (ACT-0005) proporciona la información necesaria para crear el foro
	5	El sistema verifica los datos introducidos sobre el foro
	6	El sistema almacena la información proporcionada sobre el foro
	7	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema crea un nuevo foro	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	

Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.56: UC-0027: Caso de Uso Crear Foro

UC-0028	Eliminar Foro	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0006] Información sobre Foros de Discusión [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario administrador decide eliminar un foro	
Precondición	El foro existe en el sistema	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Administrador (ACT-0005) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de baja un foro
	3	El sistema solicita al usuario el foro de discusión a eliminar
	4	El actor Administrador (ACT-0005) selecciona el foro a dar de baja
	5	El sistema elimina los mensajes relacionados con el foro seleccionado
	6	El sistema elimina la información relativa al foro
	7	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema elimina el foro y sus mensajes	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto

Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.57: UC-0028: Caso de Uso Eliminar Foro

UC-0029	Modificar Foro	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0006] Información sobre Foros de Discusión [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario moderador quiere actualizar la información de un foro de discusión y sabe la modificación a aplicar	
Precondición	Se conoce los datos del foro a modificar	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Moderador de Foro (ACT-0004) solicita al sistema la modificación de la información de un foro
	3	El sistema solicita al usuario el foro a actualizar su información
	4	El actor Moderador de Foro (ACT-0004) selecciona el foro de discusión a actualizar
	5	El sistema muestra los datos almacenados del foro seleccionado
	6	El actor Moderador de Foro (ACT-0004) actualizar la información del foro
	7	El sistema verifica los datos introducidos del foro
	8	El sistema almacena la información actualizada del foro
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente

Postcondición	El sistema actualiza la información almacenada en el foro	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.58: UC-0029: Caso de Uso Modificar Foro

UC-0030	Consultar Foro	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0006] Información sobre Foros de Discusión [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere consultar la información almacenada de un foro	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema consultar un foro de discusión
	2	El sistema solicita al usuario el foro a consultar
	3	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona el foro de discusión a consultar
	4	El sistema muestra los datos almacenados del foro seleccionado

	5	El actor Usuario (ACT-0006) consulta la información del foro
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	4	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.59: UC-0030: Caso de Uso Consultar Foro

UC-0031	Enviar Mensaje al Foro	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0006] Información sobre Foros de Discusión [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario registrado quiere participar en un foro, dando su opinión sobre algún tema, respondiendo a otros mensajes o preguntando sobre alguna duda o noticia reciente o durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0032] Eliminar Mensaje del Foro, [UC-0039] Eliminar Encuesta	
Precondición	El usuario registrado conoce qué mensaje enviar a qué foro	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) solicita al sistema acceder al foro de discusión donde quiere insertar su mensaje
	3	El sistema le permite el acceso al foro de discusión seleccionado

	4	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) solicita al sistema comenzar el proceso de crear un nuevo mensaje en el foro
	5	El sistema solicita al usuario los datos necesarios para crear o responder el mensaje en el foro
	6	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) proporciona la información necesaria para crear el mensaje
	7	El sistema verifica los datos introducidos sobre el mensaje
	8	El sistema almacena la información del mensaje proporcionado en el foro indicado
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema almacena el mensaje del usuario en el foro	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.60: UC-0031: Caso de Uso Enviar Mensaje al Foro

UC-0032	Eliminar Mensaje del Foro
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[IRQ-0006] Información sobre Foros de Discusión [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web

Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario moderador quiere eliminar un mensaje del foro	
Precondición	Hay mensajes en el foro	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Moderador de Foro (ACT-0004) solicita al sistema comenzar el proceso de eliminar un mensaje del foro
	3	El sistema solicita al usuario gestor de contenidos el foro en el cual eliminar el mensaje
	4	El actor Moderador de Foro (ACT-0004) selecciona el foro de discusión donde eliminará el mensaje
	5	El sistema solicita al usuario gestor de contenidos la lista de mensaje que existen en el foro
	6	El actor Moderador de Foro (ACT-0004) selecciona el o los mensajes a eliminar del foro
	7	El sistema elimina los mensajes seleccionados del foro
	8	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema elimina el mensaje del foro	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si existen mensajes en el foro, se realiza el caso de uso Enviar Mensaje al Foro (UC-0031) , a continuación este caso de uso continúa
	7	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.61: UC-0032: Caso de Uso Eliminar Mensaje al Foro

UC-0033	Consultar Mensaje del Foro
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente

	José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0006] Información sobre Foros de Discusión [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0009] Ofrecer Foros de Discusión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere consultar los mensajes de un foro	
Precondición	El foro tiene mensajes	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema consultar un foro de discusión
	2	El sistema solicita al usuario el foro a consultar sus mensajes
	3	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona el foro de discusión a consultar
	4	El sistema solicita al usuario el mensaje a consultar
	5	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona el mensaje a consultar
	6	El sistema muestra el mensaje almacenado del foro seleccionado
	7	El actor Usuario (ACT-0006) consulta el mensaje del foro
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.62: UC-0033: Caso de Uso Consultar Mensaje del Foro

■ Gestión de Noticias

UC-0034	Alta de Noticia	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0008] Información sobre Noticias [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0012] Ofrecer Novedades y Noticias [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario gestor de contenidos desea insertar una nueva noticia en el Portal Web	
Precondición	El usuario registrado tiene una noticia nueva e importante sobre el mundo de los videojuegos	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de alta una nueva noticia
	3	El sistema solicita al usuario los datos necesarios para almacenar la noticia
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) proporciona la información relativa a la noticia
	5	El sistema verifica los datos introducidos sobre la noticia
	6	El sistema almacena la noticia proporcionada
	7	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
	8	Se realiza el caso de uso Envío de Novedades (UC-0012)
Postcondición	El sistema almacena la nueva noticia	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto

Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.63: UC-0034: Caso de Uso Alta de Noticia

UC-0035	Baja de Noticia	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0008] Información sobre Noticias [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0012] Ofrecer Novedades y Noticias [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario gestor de contenidos quiere eliminar una noticia del Portal Web	
Precondición	La noticia existe en el sistema	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de baja una noticia
	3	El sistema solicita al usuario la noticia a eliminar
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona la noticia a dar de baja
	5	El sistema elimina la información relativa a la noticia
	6	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema eliminar la noticia	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	

Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.64: UC-0035: Caso de Uso Baja de Noticia

UC-0036	Modificación de Noticia	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0008] Información sobre Noticias [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0012] Ofrecer Novedades y Noticias [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando el usuario gestor de contenidos estima oportuno modificar la noticia previamente almacenada en el sistema	
Precondición	La noticia existe	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de modificación de la noticia
	3	El sistema solicita al usuario la noticia a modificar
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona la noticia a modificar
	5	El sistema muestra los datos de la noticia seleccionada
	6	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) actualiza la información almacenada sobre la noticia
	7	El sistema verifica los datos introducidos sobre la noticia
	8	El sistema almacena la información actualizada de la noticia
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
	10	Se realiza el caso de uso Envío de Novedades (UC-0012)

Postcondición	El sistema actualiza la información sobre la noticia seleccionada	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.65: UC-0036: Caso de Uso Modificación de Noticia

UC-0037	Consultar Noticia	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0008] Información sobre Noticias [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0012] Ofrecer Novedades y Noticias [OBJ-0013] Envío de Información de Interés a los Usuarios	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere consultar una noticia del Portal Web	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema consultar la información de una noticia
	2	El sistema solicita al usuario la noticia a consultar
	3	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona el videojuego a consultar
	4	El sistema muestra los datos de la noticia seleccionada
	5	El actor Usuario (ACT-0006) consulta la noticia
Postcondición	Ninguna	

Excepciones	Paso	Acción
	4	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.66: UC-0037: Caso de Uso Consultar Noticia

■ Gestión de Encuestas

UC-0038	Crear Encuesta	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0007] Información sobre Encuestas [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0010] Ofrecer Encuestas de Opinión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario gestor de contenidos quiere crear una encuesta para que los usuarios puedan dar su opinión	
Precondición	El usuario registrado tiene una nueva encuesta a insertar	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de dar de alta una nueva encuesta
	3	El sistema solicita al usuario los datos necesarios para crear la encuesta
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) proporciona la información necesaria para crear la encuesta
	5	El sistema verifica los datos introducidos sobre la encuesta
	6	El sistema almacena la información proporcionada sobre la encuesta
	7	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema crea la nueva encuesta	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	6	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto

Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.67: UC-0038: Caso de Uso Crear Encuesta

UC-0039	Eliminar Encuesta	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0007] Información sobre Encuestas [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0010] Ofrecer Encuestas de Opinión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario gestor de contenidos desea eliminar la encuesta	
Precondición	La encuesta existe	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de eliminar una encuesta
	3	El sistema solicita al usuario la encuesta a eliminar
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona la encuesta a eliminar
	5	El sistema elimina la información relativa a la encuesta
	6	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema eliminar la encuesta	
Excepciones	Paso	Acción
	5	Si existen mensajes en el foro, se realiza el caso de uso Enviar Mensaje al Foro (UC-0031) , a continuación este caso de uso continúa

	5	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.68: UC-0039: Caso de Uso Eliminar Encuesta

UC-0040	Modificación de la Encuesta	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0007] Información sobre Encuestas [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0010] Ofrecer Encuestas de Opinión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario gestor de contenidos decide modificar la información sobre la encuesta	
Precondición	La encuesta existe	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de modificación de la encuesta
	3	El sistema solicita al usuario la encuesta a modificar
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona la encuesta a modificar
	5	El sistema muestra los datos de la encuesta seleccionada
	6	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) actualiza la información almacenada sobre la encuesta
	7	El sistema verifica los datos introducidos sobre la encuesta
	8	El sistema almacena la información actualizada de la encuesta

	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema actualiza la información sobre la encuesta	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.69: UC-0040: Caso de Uso Modificación de la Encuesta

UC-0041	Consultar Encuesta	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0007] Información sobre Encuestas [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0010] Ofrecer Encuestas de Opinión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere consulta una encuesta	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema consultar una encuesta
	2	El sistema solicita al usuario la encuesta a consultar
	3	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona la encuesta a consultar
	4	El sistema muestra la información de la encuesta y los resultados obtenidos

	5	El actor Usuario (ACT-0006) consulta la encuesta y los resultados obtenidos
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción
	4	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.70: UC-0041: Caso de Uso Consultar Encuesta

UC-0042	Responder a Encuesta	
Versión	1.0 (14/12/2004)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0007] Información sobre Encuestas [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0010] Ofrecer Encuestas de Opinión [OBJ-0016] Establecer una Administración Remota vía Web [OBJ-0018] Obtener Estadísticas sobre el Portal Web	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario desea dar su opinión en una encuesta	
Precondición	El usuario sabe qué encuesta quiere responder	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema acceder a la encuesta donde quiere dar su opinión
	3	El sistema le permite el acceso a la encuesta seleccionada
	4	El actor Usuario Registrado (ACT-0002) solicita al sistema comenzar el proceso de dar su opinión en la encuesta seleccionada
	5	El sistema solicita al usuario que seleccione una de las opciones posibles

	6	El actor Usuario (ACT-0006) selecciona la opción que más se adapte a su opinión
	7	El sistema registra la opción seleccionada por el usuario
	8	El sistema muestra la encuesta y los resultados obtenidos
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema almacena la respuesta	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.71: UC-0042: Caso de Uso Responder a Encuesta

■ Gestión del Repositorio Multimedia

UC-0043	Crear Recurso	
Versión	1.0 (23/03/2005)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente	
	José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario gestor de contenidos quiera añadir un nuevo recurso multimedia de un videojuego	
Precondición	El usuario está registrado en el sistema y desea introducir un nuevo recurso en el repositorio	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de ingresar un nuevo recurso multimedia
	3	El sistema solicita al usuario el videojuego al cual se asignará el recurso
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona el videojuego en el que desea asignar el recurso multimedia
	5	El sistema solicita al usuario los datos necesarios para registrar el nuevo recurso multimedia
	6	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) proporciona la información solicitada del recurso
	7	El sistema verifica los datos introducidos del recurso multimedia
	8	El sistema almacena el recurso y su información asociada
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente

	10	Se realiza el caso de uso Envío de Novedades (UC-0012)
Postcondición	El sistema ha almacenado el nuevo recurso	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.72: UC-0043: Caso de Uso Crear Recurso

UC-0044	Eliminar Recurso	
Versión	1.0 (23/03/2005)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente	
	José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario gestor de contenidos quiera eliminar un recurso multimedia asociado a un videojuego	
Precondición	El usuario está registrado en el sistema y conoce el recurso a eliminar	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)

	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de eliminar un recurso multimedia
	3	El sistema solicita al usuario el videojuego al cual se eliminará el recurso
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona el videojuego en el que desea eliminar el recurso multimedia
	5	El sistema solicita al usuario el recurso multimedia a eliminar
	6	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona el recurso a eliminar
	7	El sistema elimina el recurso y su información asociada
	8	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
Postcondición	El sistema elimina el recurso multimedia seleccionado	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.73: UC-0044: Caso de Uso Eliminar Recurso

UC-0045	Modificar Recurso
Versión	1.0 (23/03/2005)
Autores	José Carlos Requeijo Puente
	José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario

	[OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario gestor de contenidos quiere modificar un recurso multimedia asociado a un videojuego	
Precondición	El usuario está registrado en el sistema y conoce el recurso multimedia a modificar	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) solicita al sistema comenzar el proceso de modificar un recurso multimedia
	3	El sistema solicita al usuario el videojuego al cual se modificará el recurso
	4	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) selecciona el videojuego en el que desea actualizar el recurso multimedia
	5	El sistema solicita al usuario los datos necesarios para actualizar el recurso multimedia
	6	El actor Usuario Gestor de Contenidos (ACT-0003) proporciona la información solicitada del recurso
	7	El sistema verifica los datos introducidos del recurso multimedia
	8	El sistema actualiza el recurso y su información asociada
	9	El sistema indica al usuario que la operación se ha realizado correctamente
	10	Se realiza el caso de uso Envío de Novedades (UC-0012)
Postcondición	El sistema actualiza el recurso multimedia seleccionado	
Excepciones	Paso	Acción
	7	Si los datos proporcionados no son correctos o ya existen, el sistema muestra el correspondiente mensaje de error y permite al usuario modificar los datos proporcionados, a continuación este caso de uso continúa
	8	Si se produce algún tipo de error o fallo durante el proceso, el sistema informa al usuario de lo ocurrido, a continuación este caso de uso queda sin efecto
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	

Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.74: UC-0045: Caso de Uso Modificar Recurso

UC-0046	Consultar Repositorio	
Versión	1.0 (23/03/2005)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente	
	José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere consultar el repositorio multimedia de los videojuegos registrados en el Portal Web o durante la realización de los siguientes casos de uso: [UC-0016] Consulta de Datos de Videojuego, [UC-0047] Consultar Recurso	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	Se realiza el caso de uso Consulta de Datos de Videojuego (UC-0016)
	3	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema que inicie el proceso de consulta del repositorio multimedia asociado al videojuego
	4	El sistema muestra los recursos multimedia asociados al videojuego seleccionado
	5	El actor Usuario (ACT-0006) consulta los recursos multimedia asociados al videojuego
Postcondición	Ninguna	
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	

Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.75: UC-0046: Caso de Uso Consultar Repositorio

UC-0047	Consultar Recurso	
Versión	1.0 (23/03/2005)	
Autores	José Carlos Requeijo Puente	
	José Mariano González Romano	
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente	
Dependencias	[IRQ-0001] Información sobre Videojuegos [OBJ-0001] Proporcionar información completa sobre Videojuegos [OBJ-0002] Organizar la información mediante Fichas Técnicas [OBJ-0004] Actualizar la información mediante Novedades y Actualizaciones [OBJ-0005] Proporcionar un Repositorio Multimedia [OBJ-0008] Conseguir Interactividad con el Usuario [OBJ-0014] Mantener el Portal Web actualizada	
Descripción	El sistema deberá comportarse tal como se describe en el siguiente caso de uso cuando un usuario quiere consultar un recurso del repositorio multimedia de un videojuego	
Precondición	Ninguna	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	Se realiza el caso de uso Identificación de Usuario (UC-0007)
	2	Se realiza el caso de uso Consulta de Datos de Videojuego (UC-0016)
	3	Se realiza el caso de uso Consultar Repositorio (UC-0046)
	4	El actor Usuario (ACT-0006) solicita al sistema que inicie el proceso de consulta del repositorio multimedia asociado al videojuego
	5	El sistema muestra los recursos multimedia asociados al videojuego seleccionado
	6	El actor Usuario (ACT-0006) consulta los recursos multimedia asociados al videojuego
Postcondición	Ninguna	
Excepciones	Paso	Acción

	6	Si el recurso y el sistema lo permite, el sistema permite al usuario la posibilidad de descargarse a su ordenador el material seleccionado, a continuación este caso de uso continúa
Importancia	vital	
Urgencia	inmediatamente	
Estado	validado	
Estabilidad	alta	
Comentarios	Ninguno	

Cuadro 4.76: UC-0047: Caso de Uso Consultar Recurso

4.5.3. Requisitos No Funcionales

Esta subsección mostraremos la lista de requisitos no funcionales del sistema que hemos identificado, especificados mediante las siguientes tablas:

NFR-0001	Accesibilidad
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	El sistema deberá poseer un buen nivel de accesibilidad. Consiste en el acceso a la información sin limitación alguna por razón de deficiencia, discapacidad, o minusvalía. La accesibilidad no es de interés únicamente para las personas con discapacidad sino que mejora el acceso a la web en general.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Para conseguir este requisito, tendremos que obtener el nivel de conformidad A' con las guías de accesibilidad para contenidos web del W3C. (http://www.w3c.org/WAI)

Cuadro 4.77: NFR-0001: Requisito No Funcional: Accesibilidad

NFR-0002	Usabilidad
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente

	José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	El sistema presentará toda la información posible y recursos de forma útil, y además ofrecer elementos como foros, encuestas, comentarios y/u opiniones. Uno de los objetivos más importantes del Portal Web es que sea útil y utilizado.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.78: NFR-0002: Requisito No Funcional: Usabilidad

NFR-0003	Calidad
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	El sistema deberá obtener un buen nivel de calidad, para así conseguir la atención y el interés de los usuarios en el Portal Web.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Para asegurar la calidad emplearemos estándares, guías y hojas de estilo para el diseño de las interfaces del sistema.

Cuadro 4.79: NFR-0003: Requisito No Funcional: Calidad

NFR-0004	Seguridad
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno

Descripción	El sistema deberá proporcionar mecanismos para el acceso protegido y el control de acceso a la información, entre otros. La seguridad es uno de los aspectos más importantes y críticos en el momento en el que publicamos un sistema web en Internet.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	<p>Tendremos en cuenta tanto el control de acceso a los usuarios, como la programación segura y/o validación de entradas y salidas en el Portal Web. Consideraremos una serie de aspectos, entre los que destacamos en general las siguientes vulnerabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Entrada de datos de los usuarios no validada. * Autenticación y Sesión interrumpida sin protección. * Control de errores no detectados. * Desbordamiento de buffer. * Configuración insegura y/o poco administrada, . . . <p>Nos basaremos en 'Las diez vulnerabilidades de seguridad más críticas en aplicaciones web', de OWASP (Proyecto Abierto sobre la Seguridad en Aplicaciones Web), www.owasp.org.</p>

Cuadro 4.80: NFR-0004: Requisito No Funcional: Seguridad

NFR-0005	Portabilidad
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	El sistema deberá ser portable en el sentido de poder ser accedido, siendo 100 % compatible con, al menos, los navegadores Microsoft Internet Explorer y NetScape/Mozilla.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.81: NFR-0005: Requisito No Funcional: Portabilidad

NFR-0006	Internacionalización
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	El sistema deberá permitir la internacionalización del Portal Web, ofreciendo un contenido que pueda ser consultado por una mayor cantidad de usuarios.
Importancia	importante
Urgencia	hay presión
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Ninguno

Cuadro 4.82: NFR-0006: Requisito No Funcional: Internacionalización

NFR-0007	Uso de Software Libre
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	El sistema deberá desarrollarse y soportarse con tecnologías y herramientas de tipo denominado Software Libre.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Principalmente, tendremos este Software Libre: * Servidor Web Apache. * Lenguaje de Servidor PHP. * Gestor de Base de Datos MySQL. * Herramientas de Administración PHPMyAdmin y MySQL Control Center.

Cuadro 4.83: NFR-0007: Requisito No Funcional: Uso de Software Libre

NFR-0008	Escalabilidad
Versión	1.0 (14/12/2004)
Autores	José Carlos Requeijo Puente José Mariano González Romano
Fuentes	José Carlos Requeijo Puente
Dependencias	Ninguno
Descripción	El sistema deberá ofrecer mecanismos para que el sistema no se vea comprometido en rendimiento cuando se incrementa el número de usuarios dados de alta en el Portal Web.
Importancia	vital
Urgencia	inmediatamente
Estado	validado
Estabilidad	alta
Comentarios	Para comprobar la escalabilidad, emplearemos alguna herramienta o técnica para realizar pruebas de escalabilidad.

Cuadro 4.84: NFR-0008: Requisito No Funcional: Escalabilidad

4.6. Matrices de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos

En esta sección, se presentan las correspondientes matrices de rastreabilidad que hemos considerado oportunas, de tal forma que podremos relacionar los objetivos con los requisitos de información y funcionales de los diferentes subsistemas que hemos determinado:

- Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos de Información

TRM-0001	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
IRQ-0001	▲	▲	▲	-	▲	▲	-	-	-	-	▲	-	-	▲	-	-	-	-
IRQ-0002	▲	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	-	-	-
IRQ-0003	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	▲	▲	▲	-	▲	▲	▲	▲
IRQ-0004	-	-	-	▲	-	-	-	▲	-	-	-	▲	▲	▲	-	▲	-	-
IRQ-0005	-	-	-	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	-	-
IRQ-0006	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲
IRQ-0007	-	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	▲
IRQ-0008	-	-	-	▲	-	-	-	▲	-	-	-	▲	▲	▲	-	▲	-	-

Cuadro 4.85: TRM-0001: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos de Información

- Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Usuarios

TRM-0002	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
UC-0001	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	▲
UC-0002	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	▲
UC-0003	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	▲
UC-0004	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	▲
UC-0005	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	▲
UC-0006	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	▲
UC-0007	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	-

Cuadro 4.86: TRM-0002: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Usuarios

- Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Perfiles

TRM-0003	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
UC-0008	-	-	-	▲	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-
UC-0009	-	-	-	▲	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-
UC-0010	-	-	-	▲	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-
UC-0011	-	-	-	▲	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-
UC-0012	-	-	-	▲	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-

Cuadro 4.87: TRM-0003: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Perfiles

■ Matriz de Rastreabilidad entre losObjetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Videojuegos

TRM-0004	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
UC-0013	▲	▲	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	▲	-	▲	-	-
UC-0014	▲	▲	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	▲	-	▲	-	-
UC-0015	▲	▲	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	▲	-	▲	-	-
UC-0016	▲	▲	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	▲	-	▲	-	-
UC-0017	▲	▲	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	▲	-	▲	-	-

Cuadro 4.88: TRM-0004: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Videojuegos

- Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Plataformas

TRM-0005	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
UC-0018	-	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-
UC-0019	-	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-
UC-0020	-	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-
UC-0021	-	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-

Cuadro 4.89: TRM-0005: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Plataformas

- Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Compra y Venta de Videojuegos

TRM-0006	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
UC-0022	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-
UC-0023	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-
UC-0024	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-
UC-0025	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-
UC-0026	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	▲	-	-	-	-	-

Cuadro 4.90: TRM-0006: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Compra y Venta de Videojuegos

- Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Foros

TRM-0007	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
UC-0027	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0028	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0029	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0030	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0031	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0032	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0033	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲

Cuadro 4.91: TRM-0007: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Foros

- Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Noticias

TRM-0008	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
UC-0034	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	-	▲	-	-
UC-0035	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	-	▲	-	-
UC-0036	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	-	▲	-	-
UC-0037	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	▲	▲	▲	-	▲	-	-

Cuadro 4.92: TRM-0008: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Noticias

■ Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Encuestas

TRM-0009	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
UC-0038	-	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0039	-	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0040	-	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0041	-	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	▲
UC-0042	-	-	-	-	-	-	-	▲	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	▲

Cuadro 4.93: TRM-0009: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión de Encuestas

- Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión del Repositorio Multimedia

TRM-0010	OBJ-0001	OBJ-0002	OBJ-0003	OBJ-0004	OBJ-0005	OBJ-0006	OBJ-0007	OBJ-0008	OBJ-0009	OBJ-0010	OBJ-0011	OBJ-0012	OBJ-0013	OBJ-0014	OBJ-0015	OBJ-0016	OBJ-0017	OBJ-0018
UC-0043	▲	▲	-	▲	▲	-	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	-	-
UC-0044	▲	▲	-	▲	▲	-	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	-	-
UC-0045	▲	▲	-	▲	▲	-	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	-	-
UC-0046	▲	▲	-	▲	▲	-	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	-	-
UC-0047	▲	▲	-	▲	▲	-	-	▲	-	-	-	-	-	▲	-	-	-	-

Cuadro 4.94: TRM-0010: Matriz de Rastreabilidad entre los Objetivos y los Requisitos Funcionales del Subsistema Gestión del Repositorio Multimedia

4.7. Glosario de Términos

Demo Muestra de un juego que los fabricantes ponen a disposición de los usuarios antes de lanzarlo al mercado. Antes de comprar un juego, la mayoría de las veces resulta muy útil echarle un vistazo a la demo para hacernos una idea de cómo va a ser el juego y si va a merecer la pena que se compre (sobre todo teniendo en cuenta los precios actuales de los juegos). Normalmente, podrás descargar las demos de la Red ³.

Foro Intercambio de información con respecto a un tema determinado o producto específico que es anfitrión en un servicio en línea o BBS. Puede incluir las últimas noticias sobre el tema, una capacidad de conferencia para preguntas y respuestas por parte de los participantes, así como archivos para bajar arreglos, demostraciones y otro material relacionado⁴.

Plataforma Es un término de carácter genérico que designa normalmente una arquitectura hardware, aunque también se usa a veces para sistemas operativos o para el conjunto de ambos⁵.

Portal Web (1) Sitio Web que sirve o pretende servir como un sitio principal de partida para las personas que se conectan al World Wide Web. Son sitios que los usuarios tienden a visitar como sitios ancla. Los portales tienen gran reconocimiento en Internet por el poder de influencia que tienen sobre grandes comunidades. La idea es emplear estos portales para localizar la información y los sitios que nos interesan y de ahí comenzar nuestra actividad en Internet. Un portal es mas bien una plataforma de despegue para la navegación en el Web⁶.

Portal Web (2) Sitio web cuyo objetivo es ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios, entre los que suelen encontrarse buscadores, foros, compra electrónica, etc⁷.

Portal Web (3) Los Portales Web son sitios diseñados para el manejo de alto volumen de información que es actualizada constantemente haciendo uso de bases de datos. Este tipo de Sitio Web agrupa comunidades virtuales que comparten un fin común en torno al tipo de temas o información que el sitio provee⁸.

Servicio Web (1) Aplicación modular, auto-contenida y auto-descriptiva que puede ser publicada, localizada e invocada a través de Internet. Los servicios Web hacen posible la comunicación entre aplicaciones en Internet, al estar basados en

³<http://www.esmucho.net/diccionario.asp?abcd=d>

⁴<http://www.glosarium.com/term/627,14,xhtml>

⁵<http://www.glosarium.com/term/1188,14,xhtml>

⁶<http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/espanol/sitioweb.htm>

⁷http://www.tecno-soluciones.com/letra_p.htm

⁸<http://www.tecno-soluciones.com/portales.htm>

tecnologías estándar e independientes de plataformas y lenguajes, como HTTP, WSDL, UDDI, SOAP o XML-RPC⁹.

Servicio/s Web (2) Estos servicios consisten de un conjunto de estándares que permiten a los desarrolladores implementar aplicaciones distribuidas, utilizando herramientas muy distintas para crear aplicaciones que utilizan una combinación de módulos de software que son llamados desde diversos sistemas distribuidos en regiones geográficas distintas¹⁰.

Tutorial/es Libro de instrucciones o programa que guía al usuario a través de una secuencia predeterminada de pasos con el fin de aprender un producto. Nótese la diferencia con documentación, la cual, aunque es de naturaleza instructiva, tiende a agrupar las características y las funciones por categoría¹¹.

Videojuego/s (1) Nombre genérico con el que se conocen ciertos programas de carácter lúdico, o de entretenimiento, que pueden ser ejecutados en ordenadores u otros dispositivos, también de base informática, llamados consolas. En los últimos años su desarrollo ha sido espectacular, tanto desde el punto de vista comercial como en lo que respecta a sus prestaciones y capacidades¹².

Videojuego/s (2) Dispositivo electrónico que permite, mediante mando apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador¹³.

⁹<http://www.programacion.com/tutorial/apuntesxml/8/>

¹⁰<http://www.fisica.uson.mx/carlos/WebServices/WSRevolution.htm>

¹¹<http://www.glosarium.com/term/14687,14,xhtml>

¹²http://www.terra.es/tecnología/glosario/ficha.cfm?id_termino=1107

¹³<http://www.rae.es>