

Sistema: Gestión de Perfiles de Mascotas

SRS: App de Paseo de Perros

Fecha de creación: 22/11/2025

Registro de modificaciones:

Fecha	Versión	Descripción de cambios	Responsable
22/11/2025	1.0	Creación del artefacto	Angel H. M.
23/11/2025	1.1	Desarrollo de RF-04 y RF-08	Angel H. M.

1. **Propósito:** Permitir al Dueño configurar un servicio de paseo seleccionando mascota, ruta y paseador, finalizando la contratación mediante un pago digital validado.

2. **Precondiciones:**

Estado del Dispositivo: Conexión a internet estable y GPS activo. Estado de Sesión: Usuario logueado con Rol de "Dueño". Datos Previos: Existe al menos una mascota registrada en el perfil (Resultado del ECU-02).

3. **Flujo básico:**

USUARIO	SISTEMA
1. Selecciona la(s) mascota(s) a pasear y presiona "Solicitar Paseo".	
	2. Detecta la ubicación actual y calcula las rutas disponibles.
	3 . Muestra tarjetas con opciones de Ruta (Corta/Larga) y su Tarifa estimada.
4. Selecciona una Ruta y presiona "Ver Paseadores".	
	5. Muestra lista de paseadores disponibles en la zona con su calificación.
6. Selecciona un Paseador de la lista.	
	7. Valida que el paseador tenga cupo disponible (Límite de perros).
	8. Muestra el Resumen del Servicio y el botón "Pagar".
9. Selecciona método de pago (Tarjeta o PayPal) y confirma la transacción.	
	10. Envía solicitud de cobro a la pasarela de pagos.

	11. Recibe confirmación de "Pago Aprobado".
	12. Genera el ID del Servicio, notifica al paseador y muestra recibo de éxito.

4. Flujos Alternos

De excepción

AE1: Sucede cuando el Pago es Rechazado (Fondos/Banco)

USUARIO	SISTEMA
	1. Recibe respuesta de "Transacción Declinada" del banco.
	2. Muestra mensaje de error: "No se pudo procesar el pago. Verifica tu tarjeta o intenta con otro medio".
3. Selecciona otro método de pago o corrige los datos de la tarjeta.	
4. Vuelve a confirmar la transacción.	

AE2: Sucede cuando el Paseador se queda sin cupo

USUARIO	SISTEMA
	1. Detecta que el paseador acaba de alcanzar su límite máximo (Max_Capacity).
	2. Muestra mensaje: "Este paseador ya no está disponible. Por favor elige otro".
	3. Actualiza la lista removiendo al paseador ocupado.
5. Selecciona un paseador diferente.	

AE3: Sucede cuando no hay paseadores disponibles en la zona

USUARIO	SISTEMA
	1. Realiza la búsqueda geoespacial pero retorna 0 resultados.
	2. Muestra pantalla informativa: "Lo sentimos, no hay paseadores activos cerca de ti en este momento".
	3. Ofrece opción de "Notificarme cuando haya uno disponible" o "Intentar más tarde".
4. Presiona "Entendido" y regresa al Home.	

Opcionales:

A01: Sucede cuando el usuario agrega una tarjeta nueva en el Checkout

USUARIO	SISTEMA
1. En la pantalla de pago, selecciona "Agregar nueva tarjeta".	
2. Ingresa los datos bancarios (PAN, CVV, Fecha).	
	3. Valida la estructura de la tarjeta (Luhn Check).
	4. Guarda el token de la tarjeta para uso futuro y la selecciona para el pago actual.

A02: Sucede cuando el usuario cancela la solicitud antes de pagar

USUARIO	SISTEMA
1. Revisa el precio total y decide no contratar el servicio.	
2. Presiona el botón "Cancelar" o "Atrás".	
	3. Muestra confirmación: "¿Deseas descartar esta solicitud?".
4. Confirma la cancelación.	5. Libera la reserva temporal (si existía) y regresa al Home sin realizar cobros.

Extraordinarios: N/A

4. Postcondiciones:

- Se ha generado un Servicio (Service_ID) con estado "Pagado / Pendiente de Inicio".
- Se ha generado un registro de transacción financiera (Transaction_ID).
- El cupo del paseador se ha reducido en 1.