

# Escaleta-Teclado GC

# Especificación de realización de casos de uso

**Versión <1.0>**

# Historial de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| **13/09/2023** | **1.0** | **Primera versión** | **Wílmer E. León** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Prefacio**

Este documento de *Especificación de Realización de Casos de Uso* tiene como objetivo proporcionar una guía detallada sobre la implementación y ejecución de los casos de uso identificados para el sistema en desarrollo. La especificación se centra en describir de manera clara y concisa cómo cada caso de uso se llevará a cabo, los actores involucrados, las interacciones necesarias y las especificaciones de diagramas que muestran cada uno de los procesos implicados en la gestión de tareas del aplicativo.

La realización de casos de uso es una parte fundamental del proceso de desarrollo de software, ya que permite al equipo de desarrollo comprender las necesidades del usuario y traducirlas en funcionalidades concretas. Este documento servirá como referencia para los desarrolladores, diseñadores y cualquier otro miembro del equipo involucrado en la implementación del sistema.

# Tabla de contenidos

[Escaleta-Teclado GC 1](#_Toc179545868)

[Especificación de realización de casos de uso 1](#_Toc179545869)

[Historial de revisiones 2](#_Toc179545870)

[Tabla de contenidos 4](#_Toc179545871)

[Figuras 5](#_Toc179545872)

[Especificación de realización de casos de uso 7](#_Toc179545873)

[1. Introducción 7](#_Toc179545874)

[1.1. Propósito 7](#_Toc179545875)

[1.2. Alcance 7](#_Toc179545876)

[1.3. Definiciones, acrónimos y abreviaturas 7](#_Toc179545877)

[1.4. Referencias 7](#_Toc179545878)

[Documento 7](#_Toc179545879)

[Versión 7](#_Toc179545880)

[Fecha de versión 7](#_Toc179545881)

[1.5. Descripción general 8](#_Toc179545882)

[1. CASO DE USO <Ingresar al Módulo DCSHA> 8](#_Toc179545883)

[2. CASO DE USO <Seleccionar plantilla> 14](#_Toc179545884)

[3. CASO DE USO <Editar escaleta> 19](#_Toc179545885)

[4. CASO DE USO <Insertar ID> 23](#_Toc179545886)

[5. CASO DE USO <Asignar tiempo total de emisión> 25](#_Toc179545887)

[6. CASO DE USO <Asignar tiempos a bloques> 28](#_Toc179545888)

[7. CASO DE USO <Asignar números de inserción> 31](#_Toc179545889)

[8. CASO DE USO <Acceder y crear filas> 35](#_Toc179545890)

[9. CASO DE USO <Insertar Zócalos> 40](#_Toc179545891)

[10. CASO DE USO <Asignar Números de ID > 43](#_Toc179545892)

[11. CASO DE USO <Insertar Texto en Zócalos/TITULOS> 46](#_Toc179545893)

[12. CASO DE USO < Inserción de Zócalos/CATASTROFE> 50](#_Toc179545894)

[13. CASO DE USO <Insertar Texto en Zócalos/2 LINEAS> 52](#_Toc179545895)

[14. CASO DE USO <Insertar Texto en Zócalos/VENTAS> 54](#_Toc179545896)

[15. CASO DE USO <Insertar Texto en Zócalos/TEXTUALES> 56](#_Toc179545897)

[16. CASO DE USO <Insertar Placas> 59](#_Toc179545898)

[17. CASO DE USO <Insertar Texto en Placas/EQUIPOS> 61](#_Toc179545899)

[18. CASO DE USO <Insertar Texto en Placas/DATOS EQUIPOS> 64](#_Toc179545900)

[19. CASO DE USO <Insertar Texto en Placas/PVENTAX1> 67](#_Toc179545901)

[20. CASO DE USO <Leer Celdas de ID> 69](#_Toc179545902)

[21. CASO DE USO <Conectar Placas con GPT> 71](#_Toc179545903)

# Figuras

[Ilustración 1: Caso de uso 1 | Ingresar a módulo DCSHA 9](#_Toc179545904)

[Ilustración 2: Diagrama de secuencia | Caso de uso 1 10](#_Toc179545905)

[Ilustración 3: Diagrama de colaboración | Caso de uso 1 11](#_Toc179545906)

[Ilustración 4: Diagrama de objetos | Caso de uso 1 12](#_Toc179545907)

[Ilustración 5: Caso de uso 2 | Seleccionar plantilla 14](#_Toc179545908)

[Ilustración 6: Diagrama de secuencia | Caso de uso 2 15](#_Toc179545909)

[Ilustración 7: Diagrama de objetos | Caso de uso 2 16](#_Toc179545910)

[Ilustración 8: Caso de uso 3 | Editar escaleta 19](#_Toc179545911)

[Ilustración 9: Diagrama de secuencia | Caso de uso 2 20](#_Toc179545912)

[Ilustración 10: Diagrama de objetos | Caso de uso 2 21](#_Toc179545913)

[Ilustración 11: Caso de uso 4 | Insertar ID 23](#_Toc179545914)

[Ilustración 12: Diagrama de secuencia | Caso de uso 6 29](#_Toc179545915)

[Ilustración 13: Diagrama de objetos | Caso de uso 6 30](#_Toc179545916)

[Ilustración 14: Caso de uso 7 | Asignar números de inserción 31](#_Toc179545917)

[Ilustración 15: Diagrama de secuencia | Caso de uso 7 32](#_Toc179545918)

[Ilustración 16: Diagrama de objetos | Caso de uso 7 33](#_Toc179545919)

[Ilustración 17: Caso de uso 8 | Acceder y crear celdas (asistente de productor) 35](#_Toc179545920)

[Ilustración 18: Caso de uso 8 | Acceder y crear celdas (todos los roles) 36](#_Toc179545921)

[Ilustración 19: Diagrama de secuencia | Caso de uso 8 39](#_Toc179545922)

[Ilustración 20: Diagrama de objetos | Caso de uso 8 40](#_Toc179545923)

[Ilustración 21: Caso de uso 9 | Insertar Zócalos 40](#_Toc179545924)

[Ilustración 22: Diagrama de secuencia | Caso de uso 9 42](#_Toc179545925)

[Ilustración 23: Diagrama de objetos | Caso de uso 9 43](#_Toc179545926)

[Ilustración 24: Caso de uso 10 | Asignar Números de ID 43](#_Toc179545927)

[Ilustración 25: Diagrama de secuencia | Caso de uso 10 45](#_Toc179545928)

[Ilustración 26: Diagrama de objetos | Caso de uso 10 46](#_Toc179545929)

[Ilustración 27: Caso de uso 11 | Insertar Texto en Zócalos/TITULOS 47](#_Toc179545930)

[Ilustración 28: Diagrama de secuencia | Caso de uso 11 49](#_Toc179545931)

[Ilustración 29: Diagrama de objetos | Caso de uso 50](#_Toc179545932)

[Ilustración 30: Caso de uso 12 | Inserción de zócalos/CATASTROFE 51](#_Toc179545933)

[Ilustración 31: Diagrama de secuencia | Caso de uso 12 51](#_Toc179545934)

[Ilustración 32: Diagrama de objetos | Caso de uso 12 52](#_Toc179545935)

[Ilustración 33: Caso de uso 13 | Inserción de zócalos/2 LINEAS 53](#_Toc179545936)

[Ilustración 34: Diagrama de secuencia | Caso de uso 13 53](#_Toc179545937)

[Ilustración 35: Diagrama de objetos | Caso de uso 13 54](#_Toc179545938)

[Ilustración 36: Caso de uso 14 | Insertar Texto en Zócalos/VENTAS 54](#_Toc179545939)

[Ilustración 37: Diagrama de secuencia | Caso de uso 14 55](#_Toc179545940)

[Ilustración 38: Diagrama de objetos | Caso de uso 14 56](#_Toc179545941)

[Ilustración 39: Caso de uso 15 | Insertar Texto en Zócalos/TEXTUALES 57](#_Toc179545942)

[Ilustración 40: Diagrama de secuencia | Caso de uso 15 58](#_Toc179545943)

[Ilustración 41: Diagrama de objetos | Caso de uso 15 59](#_Toc179545944)

[Ilustración 42: Caso de uso 16 | Insertar placas 60](#_Toc179545945)

[Ilustración 43: Diagrama de secuencia | Caso de uso 16 60](#_Toc179545946)

[Ilustración 44: Diagrama de objetos | Caso de uso 61](#_Toc179545947)

[Ilustración 45: Caso de uso 17 | Insertar Texto en Placas/EQUIPOS 62](#_Toc179545948)

[Ilustración 46: Diagrama de secuencia | Caso de uso 17 63](#_Toc179545949)

[Ilustración 47: Diagrama de objetos | Caso de uso 17 64](#_Toc179545950)

[Ilustración 48: Caso de uso 18 | Insertar Texto en Placas/DATOS EQUIPOS 65](#_Toc179545951)

[Ilustración 49: Diagrama de secuencia | Caso de uso 18 66](#_Toc179545952)

[Ilustración 50: Diagrama de objetos | Caso de uso 18 67](#_Toc179545953)

[Ilustración 51: Caso de uso 19 | Insertar Texto en Placas/PVENTAX1 68](#_Toc179545954)

[Ilustración 52: Diagrama de secuencia | Caso de uso 19 68](#_Toc179545955)

[Ilustración 53: Diagrama de objetos | Caso de uso 19 69](#_Toc179545956)

[Ilustración 54: Caso de uso 20 | Leer Celdas de ID 70](#_Toc179545957)

[Ilustración 55: Diagrama de secuencia | Caso de uso 70](#_Toc179545958)

[Ilustración 56: Diagrama de objetos | Caso de uso 20 71](#_Toc179545959)

[Ilustración 57: Caso de uso 21 | Conectar Placas con GPT 71](#_Toc179545960)

[Ilustración 58: Diagrama de secuencia | Caso de uso 21 72](#_Toc179545961)

[Ilustración 59: Diagrama de objetos | Caso de uso 21 73](#_Toc179545962)

# Especificación de realización de casos de uso

## Introducción

## Propósito

Este documento proporciona una descripción general completa del sistema, utilizando varios diagramas diferentes para representar las funciones del sistema.

## Alcance

El presente documento tiene como finalidad establecer un marco claro y conciso para la especificación de los casos de uso del sistema *Escaleta-Teclado GC,* una herramienta innovadora diseñada para optimizar la creación y gestión de escaletas mediante un teclado virtual intuitivo. Este sistema busca mejorar la eficiencia y la experiencia del usuario en la producción de contenido, permitiendo a los usuarios interactuar de manera fluida y efectiva con la aplicación. En este contexto, el alcance del documento abarca la identificación y descripción detallada de los actores involucrados, así como los casos de uso que representan las interacciones entre estos actores y el sistema. Se abordarán los requisitos funcionales y no funcionales que el sistema debe cumplir, así como las limitaciones y exclusiones que definirán el perímetro del proyecto. Además, se incluirán consideraciones sobre la interfaz de usuario y el manejo de la confidencialidad de los datos, asegurando que el sistema no solo cumpla con las expectativas de funcionalidad, sino que también garantice la seguridad y la integridad de la información. Este enfoque integral permitirá al equipo de desarrollo y a las partes interesadas tener una comprensión compartida de los objetivos y requisitos del sistema, facilitando así un proceso de desarrollo más alineado y eficiente.

### Definiciones, acrónimos y abreviaturas

|  |  |
| --- | --- |
| Término / acrónimo | Definición |
| ERS | Especificación de requerimientos de ‘software’: Especificación de requerimientos de *software*, que puede ser sinónimo de ERS en algunos contextos. |
| UML | Unified Modeling Language: Lenguaje de modelado unificado utilizado para especificar, visualizar, construir y documentar los artefactos de un sistema de *software*. |
| ETgc | Escaleta-Teclado GC: Aplicativo de montaje de escaleta de tiempos y teclados de previsualización de contenidos gráficos con texto para transmisiones de programas en Máster. |
|  |  |
|  |  |

### Referencias

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Documento | Versión | Fecha de versión |
| Carta de proyecto Estimación de tiempo y recursos | 1.0 | 13 de septiembre de 2024 |
| Especificación de requerimientos | 1.0 | 10 de septiembre de 2024 |
| Formatos Plan de Mejoramiento 1- 2 - 3 | 1.0. | 10 de septiembre de 2024 |
| Enunciado de creación del diagrama de casos de uso | 1.0 | 12 de septiembre de 2024 |
| Documento de arquitectura de software | 1.0 | 12 de septiembre de 2024 |

### Descripción general

Los casos de uso en el sistema *Escaleta-Teclado GC* son representaciones fundamentales que describen cómo los diferentes actores interactúan con la aplicación para lograr objetivos específicos relacionados con la creación y gestión de escaletas. Cada caso de uso captura una funcionalidad particular del sistema, proporcionando un marco claro para entender las expectativas y necesidades de los usuarios finales, así como los requisitos técnicos que deben ser implementados por el equipo de desarrollo.

En este sistema, los casos de uso abarcan una variedad de acciones que los usuarios pueden realizar, tales como la creación de nuevas escaletas, la edición de escaletas existentes, la eliminación de contenido no deseado y la visualización de escaletas en diferentes formatos. Además, se contemplan interacciones más complejas, como la integración de elementos multimedia y la colaboración entre múltiples usuarios, lo que permite un trabajo en equipo más eficiente.

Cada caso de uso se documentará con un enfoque en los flujos de trabajo típicos, así como en las excepciones y errores que pueden surgir durante la interacción con el sistema. Esto incluye la identificación de precondiciones necesarias para iniciar un caso de uso, el flujo principal de acciones que se llevan a cabo, y los flujos alternativos que describen cómo manejar situaciones imprevistas.

La documentación de los casos de uso no solo servirá como guía para el desarrollo del sistema, sino que también facilitará la comunicación entre los diferentes interesados, asegurando que todos tengan una comprensión clara de las funcionalidades que se están implementando. Al proporcionar una visión estructurada de las interacciones del usuario con el sistema, los casos de uso en *Escaleta-Teclado GC* son esenciales para garantizar que la solución final cumpla con las expectativas de los usuarios y se alinee con los objetivos del proyecto.

### CASO DE USO <Ingresar al Módulo DCSHA>

#### Breve descripción

El productor abre la aplicación e ingresa al módulo DCSHA.

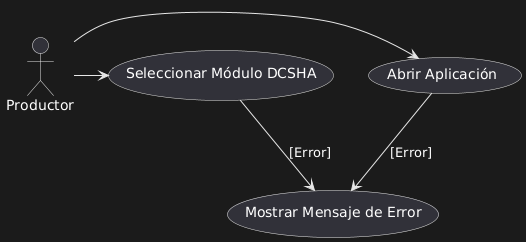


Ilustración 1: Caso de uso 1 | Ingresar a módulo DCSHA

#### Eventos de flujo

* El productor abre la aplicación.
* El productor selecciona el módulo DCSHA.
* El sistema verifica que el módulo DCSHA existe.
* El sistema muestra la interfaz del módulo DCSHA.

#### Diagramas de interacción

* **Actor:**

**Productor:** Representa al usuario que interactúa con la aplicación. En este contexto, el productor es quien inicia el proceso.

* **Participantes:**

**Aplicación (App):** Es el sistema que el productor utiliza. Se encarga de mostrar la interfaz y gestionar las interacciones del usuario.

**Sistema (Sys):** Es un componente que verifica la existencia del módulo solicitado por el productor.

* **Flujo de Interacciones:**

**Paso 1:** El productor inicia la interacción abriendo la aplicación (Productor -> App: Abrir aplicación).

**Paso 2:** La aplicación responde mostrando la interfaz al productor (App -> Productor: Mostrar interfaz).

**Paso 3:** El productor selecciona el módulo DCSHA en la aplicación (Productor -> App: Seleccionar módulo DCSHA).

**Paso 4:** La aplicación envía una solicitud al sistema para verificar si el módulo DCSHA existe (App -> Sys: Verificar existencia del módulo).

**Paso 5:** El sistema responde a la aplicación confirmando la existencia del módulo (Sys -> App: Confirmar existencia).

**Paso 6:** Finalmente, la aplicación muestra la interfaz del módulo DCSHA al productor (App -> Productor: Mostrar interfaz del módulo DCSHA).

* + 1. *Diagrama de secuencia*

El diagrama representa el proceso de un usuario (Productor) que interactúa con una aplicación para acceder a un módulo específico (DCSHA). Este tipo de diagrama es útil para visualizar cómo se llevan a cabo las interacciones en un sistema y cómo se gestionan las solicitudes y respuestas entre los diferentes componentes.

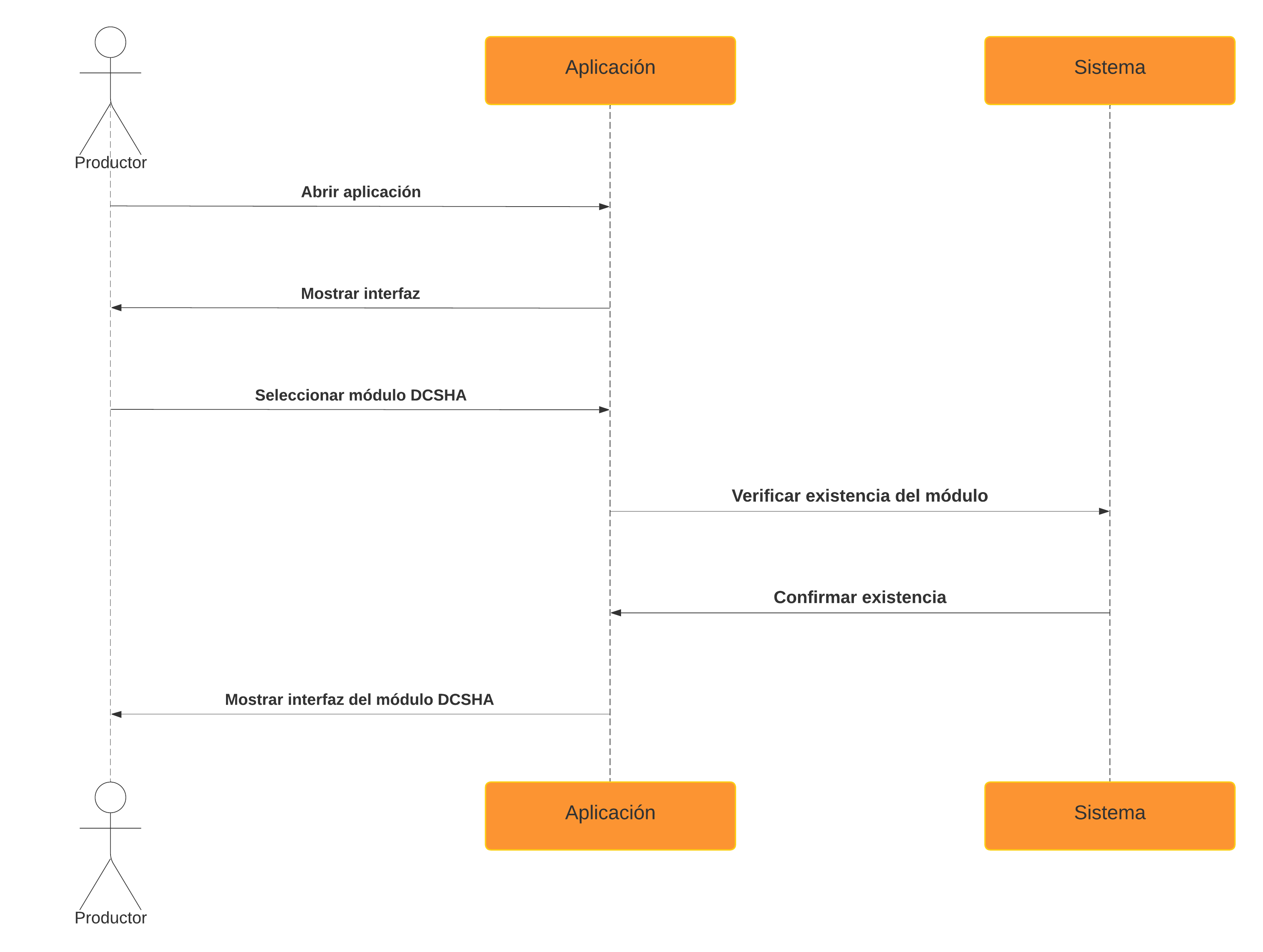


Ilustración 2: Diagrama de secuencia | Caso de uso 1

* **Inicio de la Interacción:**
  + **Productor -> App: Abrir aplicación**
    - El proceso comienza cuando el Productor envía un mensaje a la Aplicación para abrirla. Esto indica que el usuario desea iniciar su trabajo en el sistema.
* **Respuesta de la Aplicación:**
  + **App -> Productor: Mostrar interfaz**
    - La Aplicación responde mostrando su interfaz al Productor. Esto significa que la aplicación ha sido cargada y está lista para ser utilizada.
* **Selección del Módulo:**
  + **Productor -> App: Seleccionar módulo DCSHA**
    - Una vez que la interfaz está visible, el Productor selecciona un módulo específico llamado "DCSHA". Este paso implica que el usuario está interesado en acceder a funcionalidades o datos relacionados con ese módulo.
* **Verificación de Existencia:**
  + **App -> Sys: Verificar existencia del módulo**
    - La Aplicación envía una solicitud al Sistema para verificar si el módulo DCSHA está disponible. Este paso es crucial para asegurarse de que el módulo puede ser utilizado antes de proceder.
* **Confirmación del Sistema:**
  + **Sys -> App: Confirmar existencia**
    - El Sistema responde a la Aplicación confirmando que el módulo DCSHA efectivamente existe. Esta confirmación es necesaria para que la Aplicación pueda continuar con el flujo de trabajo.
* **Mostrar Interfaz del Módulo:**
  + **App -> Productor: Mostrar interfaz del módulo DCSHA**
    - Finalmente, la Aplicación muestra al Productor la interfaz del módulo DCSHA. Esto permite al usuario interactuar con las funcionalidades específicas de ese módulo.

*1.3.2 Diagrama de colaboración*

* Visualizar Interacciones: El diagrama muestra cómo los actores (en este caso, el “Productor”) y los componentes del sistema (la “Aplicación” y el “Sistema”) interactúan entre sí a lo largo del tiempo. Esto ayuda a entender el flujo de mensajes y la secuencia de acciones.
* Describir el Comportamiento del Sistema: Permite documentar y analizar el comportamiento del sistema en respuesta a las acciones del usuario. Es útil para identificar cómo se manejan las solicitudes y las respuestas.
* Facilitar la Comunicación: Sirve como una herramienta de comunicación entre los desarrolladores, diseñadores y otros interesados, proporcionando una representación clara de cómo se espera que funcione el sistema.

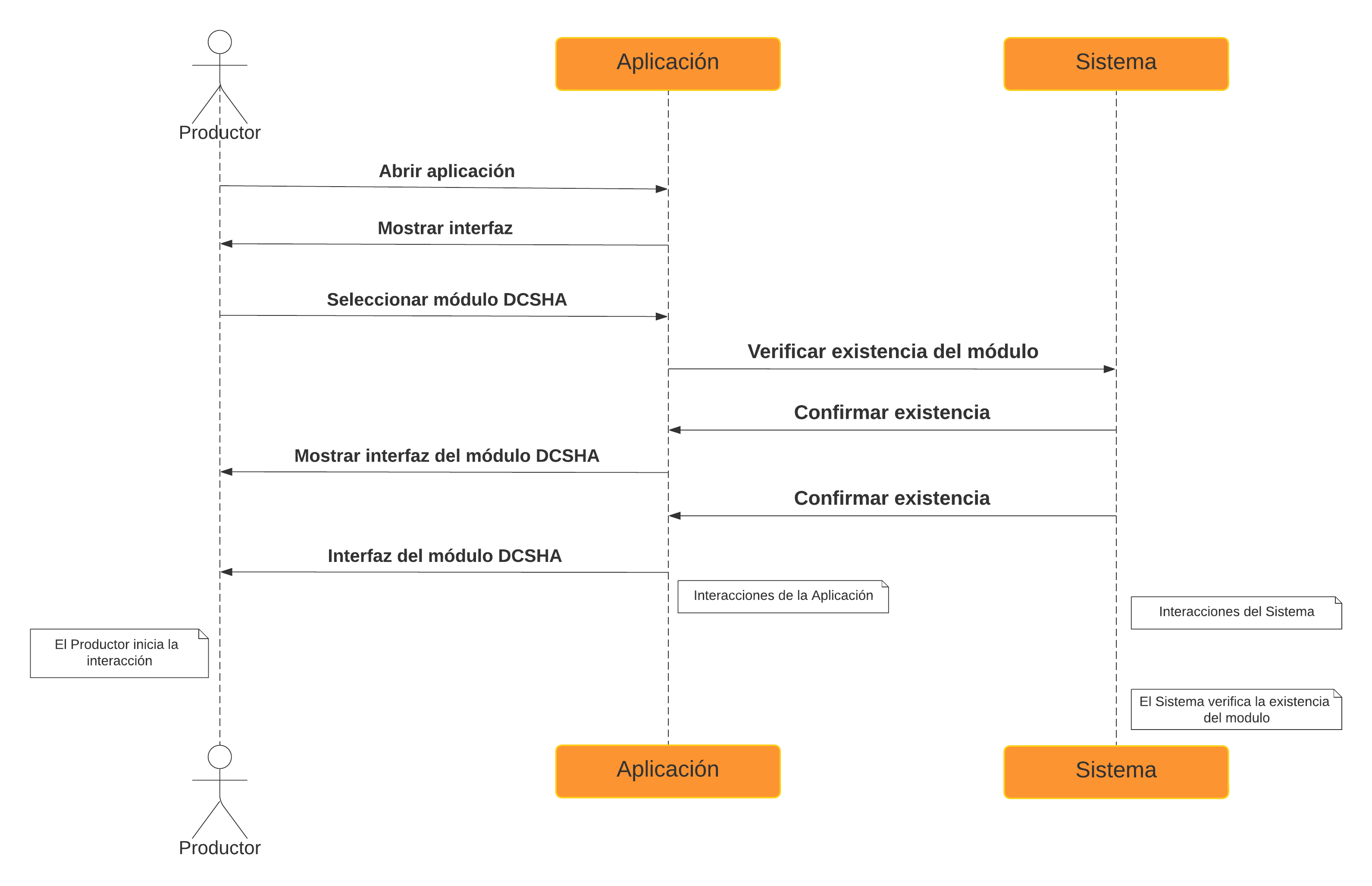


Ilustración 3: Diagrama de colaboración | Caso de uso 1

#### Objetos participantes

* Productor.
* Aplicación.
* Sistema.

#### 1.5 Diagrama de objetos

Este diagrama de objetos ilustra cómo se organiza un sistema en capas, donde cada capa tiene responsabilidades específicas. La **Capa de Presentación** se encarga de la interfaz de usuario, la **Capa de Control** gestiona la lógica de control y la **Capa de Negocio** maneja la lógica de negocio y los datos. Las relaciones entre las clases muestran cómo interactúan y se comunican entre sí, lo que facilita la comprensión de la arquitectura del sistema y su funcionamiento.

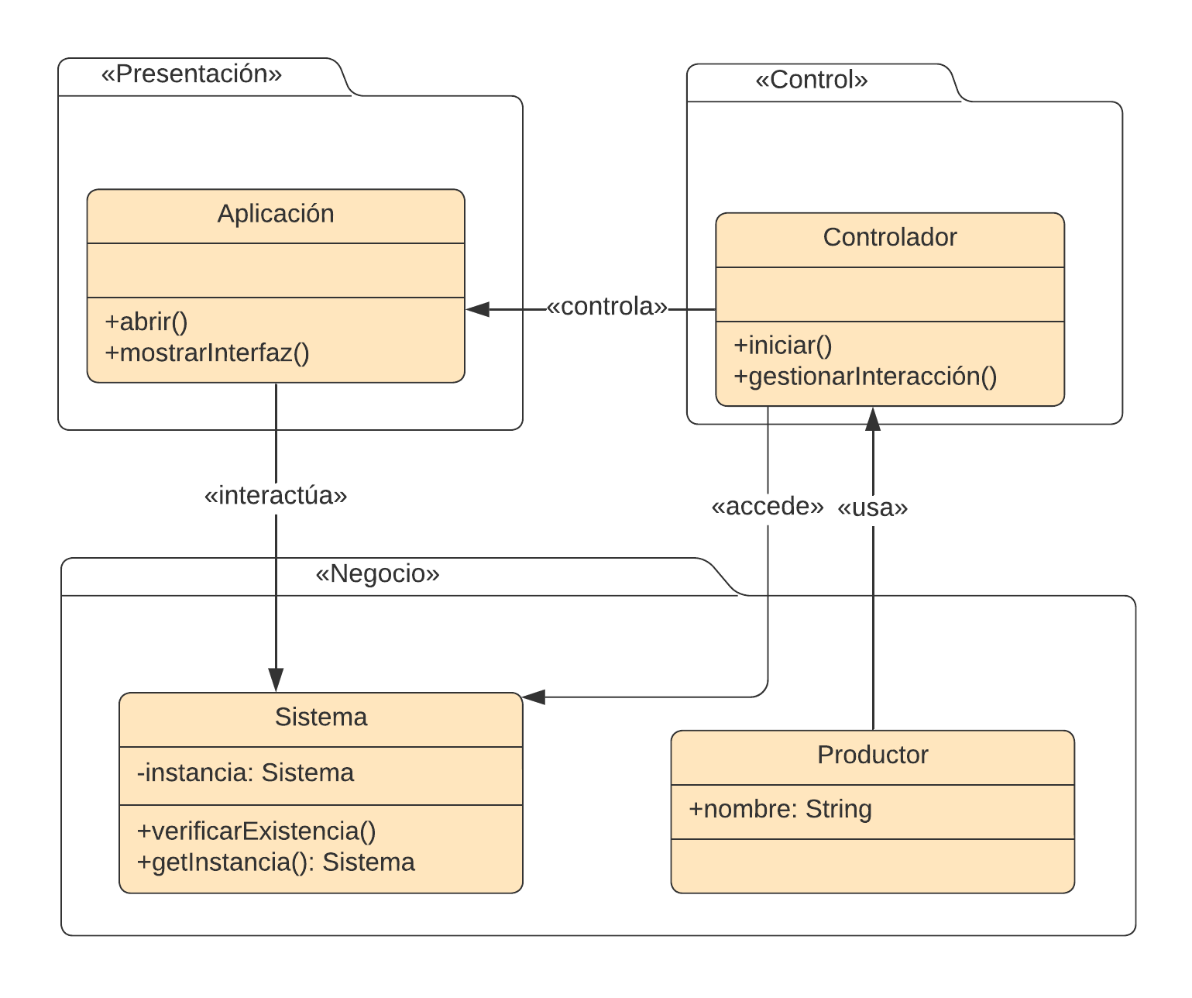


Ilustración 4: Diagrama de objetos | Caso de uso 1

* **Capa de Presentación:**
  + **Clase Aplicación:**
    - **Métodos:**
      * +abrir(): Método público que se utiliza para iniciar la aplicación.
      * +mostrarInterfaz(): Método público que se encarga de mostrar la interfaz de usuario al usuario final.
    - **Función:** Esta clase es responsable de la interacción con el usuario. Se encarga de presentar la información y recibir las entradas del usuario.
* **Capa de Control:**
  + **Clase Controlador:**
    - **Métodos:**
      * +iniciar(): Método público que inicia el proceso de control, inicializando la aplicación o configurando el entorno.
      * +gestionarInteracción(): Método público que maneja las interacciones del usuario, actuando como intermediario entre la interfaz de usuario y la lógica de negocio.
    - **Función:** Esta clase actúa como un intermediario entre la capa de presentación y la capa de negocio. Su responsabilidad principal es gestionar la lógica de control y coordinar las acciones entre las diferentes capas.
* **Capa de Negocio:**
  + **Clase Sistema:**
    - **Métodos:**
      * +verificarExistencia(): Método público que probablemente se utiliza para verificar la existencia de un elemento o entidad en el sistema.
      * -instancia: Sistema: Atributo privado que sugiere que esta clase puede estar implementando el patrón *Singleton*, donde solo puede existir una instancia de Sistema.
      * +getInstancia(): Sistema: Método público que devuelve la única instancia de Sistema.
    - **Función:** Esta clase contiene la lógica de negocio del sistema. Se encarga de las operaciones fundamentales y de la gestión de datos.
  + **Clase Productor:**
    - **Atributos:**
      * +nombre: String: Atributo público que representa el nombre del productor.
    - **Función:** Esta clase representa una entidad del negocio, que puede ser utilizada por el sistema para realizar operaciones relacionadas con los productores.

**Relaciones entre Clases**

* **Productor --> Controlador: <<usa>>:**
  + Indica que la clase Controlador utiliza la clase Productor. Esto sugiere que el controlador necesita acceder a la información o los métodos de Productor para realizar su función.
* **Controlador --> Aplicación: <<controla>>:**
  + Indica que el Controlador controla la Aplicación. Esto significa que el controlador gestiona la lógica de la interfaz de usuario y coordina las acciones que se deben realizar en respuesta a las interacciones del usuario.
* **Controlador --> Sistema: <<accede>>:**
  + Indica que el Controlador accede a la clase Sistema. Esto implica que el controlador puede invocar métodos de Sistema para realizar operaciones de negocio.
* **Aplicación --> Sistema: <<interactúa>>:**
  + Indica que la Aplicación interactúa con Sistema. Esto sugiere que la interfaz de usuario puede llamar a métodos de Sistema para obtener datos o realizar acciones.

### CASO DE USO <Seleccionar plantilla>

#### Breve descripción

El productor selecciona una plantilla base, una plantilla del día anterior o importa de Histórico. Este caso de uso permite al productor elegir la plantilla adecuada para su trabajo.

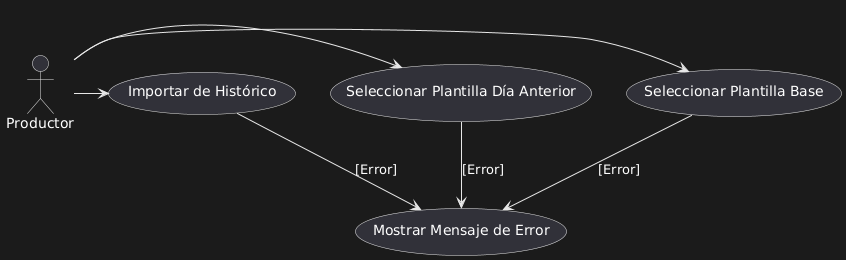


Ilustración 5: Caso de uso 2 | Seleccionar plantilla

#### Eventos de flujo

* El productor selecciona la opción de plantilla base, plantilla del día anterior o importar de Histórico.
* El sistema verifica la disponibilidad de la opción seleccionada.
* El sistema carga la plantilla seleccionada.

#### Diagramas de interacción

* Actor:
  + Productor: Representa a un usuario o entidad externa que interactúa con el sistema. En este contexto, el productor es quien selecciona y utiliza las plantillas disponibles en el sistema.
* Participante:
  + Sistema de Plantillas (Plantillas): Representa el sistema que gestiona las plantillas. Este sistema es responsable de ofrecer opciones al productor y cargar la plantilla seleccionada.

Interacciones en el Diagrama

* Productor -> Plantillas: Seleccionar plantilla:
  + El productor inicia la interacción al seleccionar una plantilla del sistema. Este es el primer paso en el proceso, donde el productor expresa su intención de trabajar con una plantilla específica.
* Plantillas -> Productor: Mostrar opciones:
  + En respuesta a la selección del productor, el sistema de plantillas muestra las opciones disponibles. Esto implica que el sistema presenta al productor una lista o un conjunto de plantillas que puede elegir.
* Productor -> Plantillas: Elegir opción:
  + Después de revisar las opciones, el productor elige una de las plantillas disponibles. Este paso indica que el productor ha tomado una decisión sobre qué plantilla utilizar.
* Plantillas -> Productor: Cargar plantilla:
  + Finalmente, el sistema de plantillas carga la plantilla seleccionada y la presenta al productor. Este paso completa el proceso, permitiendo al productor acceder a la plantilla elegida para su uso.
    1. *Diagrama de secuencia*

En este diagrama se ilustra la interacción entre un actor (en este caso, el “Productor”) y un sistema (denominado “Sistema de Plantillas”). Este tipo de diagrama se utiliza para mostrar cómo los objetos interactúan en un sistema a lo largo del tiempo, destacando el orden de los mensajes intercambiados.

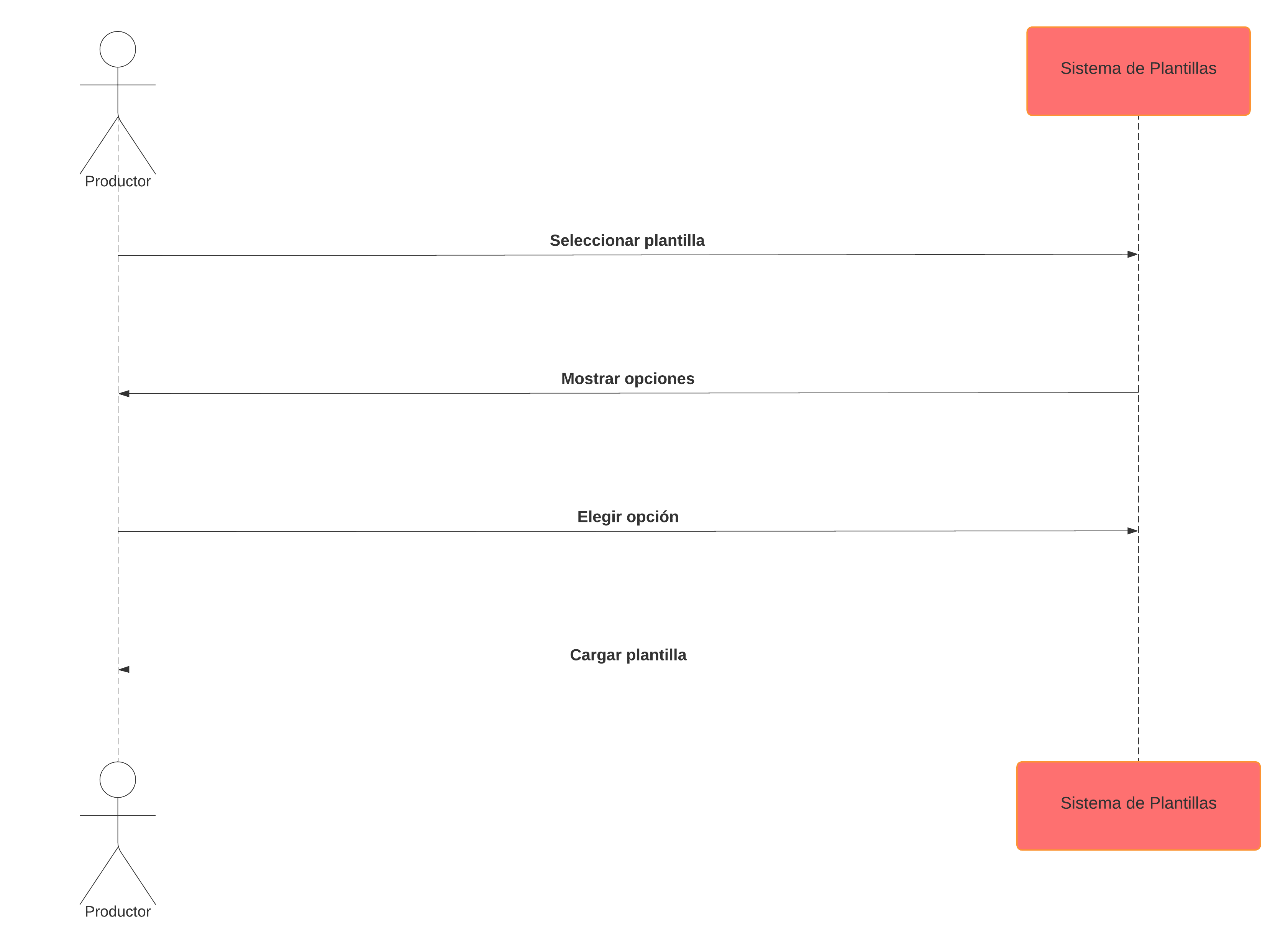


Ilustración 6: Diagrama de secuencia | Caso de uso 2

#### Objetos participantes

* Productor.
* Sistema de plantillas

#### 2.5 Diagrama de objetos

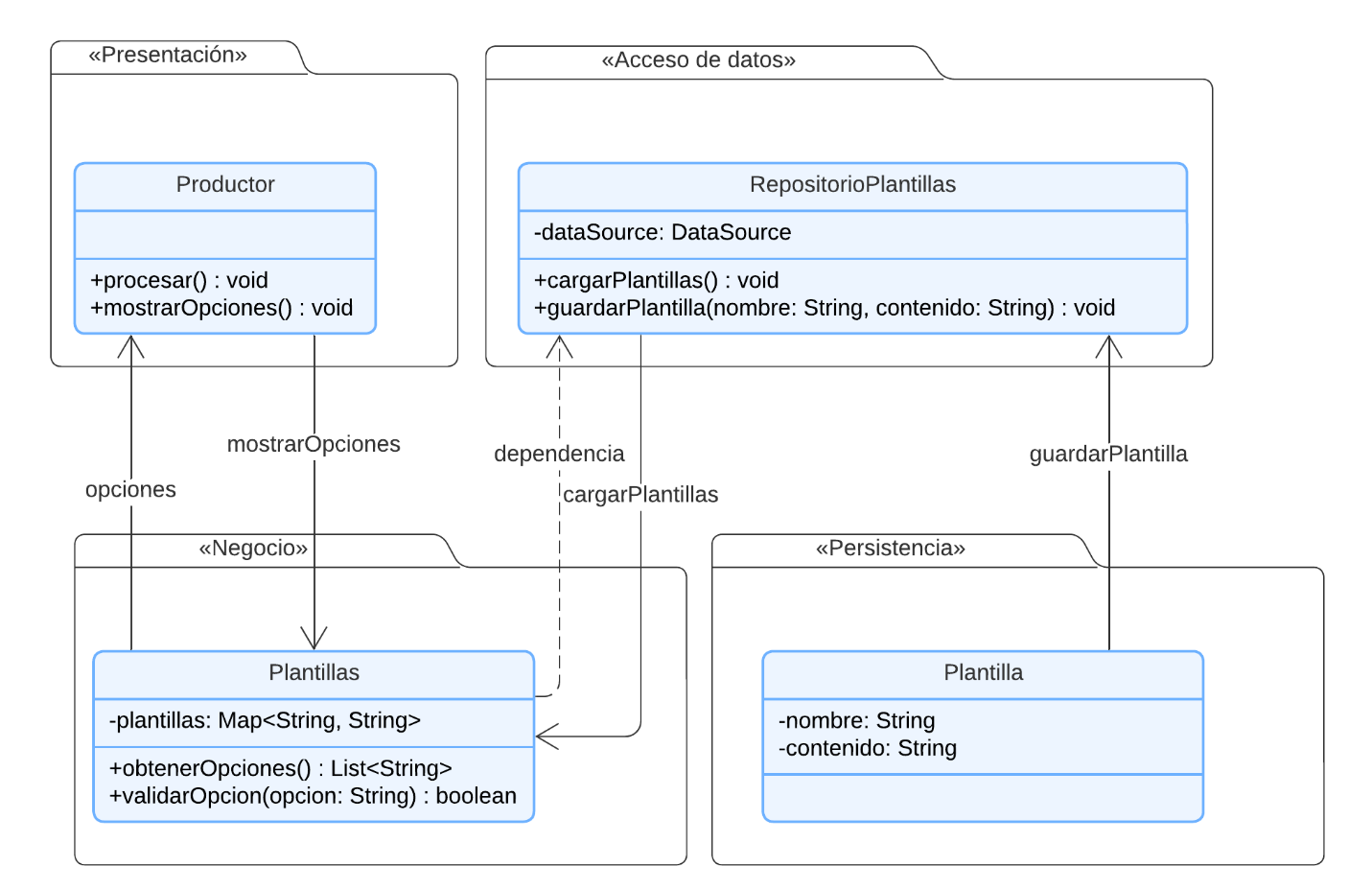


Ilustración 7: Diagrama de objetos | Caso de uso 2

* **Capa de Presentación:**
  + **Productor:**
    - Métodos:
      * procesar(): void: Método que inicia el proceso de selección de plantillas.
      * mostrarOpciones(): void: Método que permite al productor ver las opciones de plantillas disponibles.
* **Capa de Negocio:**
  + **Plantillas:**
    - Atributos:
      * plantillas: Map <String, String>: Atributo que llama al entorno de plantillas disponibles.
    - Métodos:
      * seleccionar(): void: Método que permite al productor seleccionar una plantilla.
      * obtenerOpciones(): List<String>: Método que devuelve una lista de opciones de plantillas disponibles para el productor.
      * validarOpcion(opción: String): boolean: Método que valida la selección de la plantilla.
* **Capa de Acceso a Datos:**
  + **RepositorioPlantillas:**
    - Atributos:
      * dataSource: DataSource: Atributo que llama la conexión a la base de datos del contenido de las plantillas disponibles.
    - Métodos:
      * obtenerPlantillas(): List<String>: Método que obtiene la lista de plantillas desde la base de datos o fuente de datos.
      * guardarPlantilla(plantilla: String): void: Método que guarda una plantilla en la base de datos o fuente de datos.
* **Capa de Persistencia:**
  + **Plantilla:**
    - Atributos:
      * nombre: String: Atributo que permite el almacenamiento del nombre de la plantilla.
      * contenido: String: Atributo que permite el almacenamiento del contenido de la plantilla.

**Relaciones entre Clases**

* **Relación entre Productor y Plantillas:**

**Tipo de relación: Asociación**

**Descripción:**El Productor inicia la interacción con la clase Plantillas al llamar al método obtenerOpciones(). Esta relación indica que el Productor depende de la clase Plantillas para realizar su tarea de selección de plantillas. En términos de diseño, esto significa que el Productor tiene conocimiento de la existencia de Plantillas y puede invocar sus métodos para interactuar con el sistema de plantillas.

* **Relación entre Plantillas y RepositorioPlantillas:**

**Tipo de relación: Asociación**

**Descripción:**La clase Plantillas se comunica con la clase RepositorioPlantillas/cargarPlantillas(): void para obtener la lista de plantillas disponibles mediante el método obtenerOpciones(). Esta relación indica que Plantillas necesita acceder a los datos almacenados en RepositorioPlantillas para poder mostrar las opciones al Productor. Aquí, Plantillas actúa como un intermediario que utiliza los datos proporcionados por RepositorioPlantillas para cumplir con su funcionalidad.

**Detalle de las Relaciones**

* **Asociación:**

La asociación es una relación estructural que indica que una clase utiliza o tiene una referencia a otra clase. En este caso, tanto Productor como Plantillas están asociados, ya que el Productor necesita interactuar con Plantillas para seleccionar y cargar plantillas. Asimismo, Plantillas está asociada con RepositorioPlantillas para acceder a los datos necesarios.

* **Flujo de Interacción**

El Productor inicia la selección:

Cuando el Productor llama al método mostrarOpciones(), se establece la interacción con la clase Plantillas. Esto puede implicar que el Productor solicita ver las opciones de plantillas disponibles.

* **Plantillas obtiene las opciones:**

La clase Plantillas invoca el método obtenerOpciones() de RepositorioPlantillas para recuperar la lista de plantillas. Esta acción es crucial, ya que Plantillas no tiene los datos por sí misma; depende de RepositorioPlantillas para obtener la información necesaria.

* **Mostrar opciones al Productor:**

Una vez que Plantillas tiene la lista de plantillas, utiliza el método mostrarOpciones() para presentar estas opciones al Productor. Esto completa la interacción inicial.

* **Selección y carga de la plantilla:**

Después de que el Productor elige una opción, llama al método validarOpciones() en Plantillas, que a su vez puede implicar que Plantillas interactúe nuevamente con RepositorioPlantillas para cargar la plantilla seleccionada, utilizando el método cargarPlantillas() y; luego, la función de salvado va almacenando los datos en plantilla, en la capa de Persistencia.

### CASO DE USO <Editar escaleta>

#### Breve descripción

El productor edita una escaleta con una estructura similar a Excel. Este caso de uso permite al productor modificar la escaleta según sus necesidades.

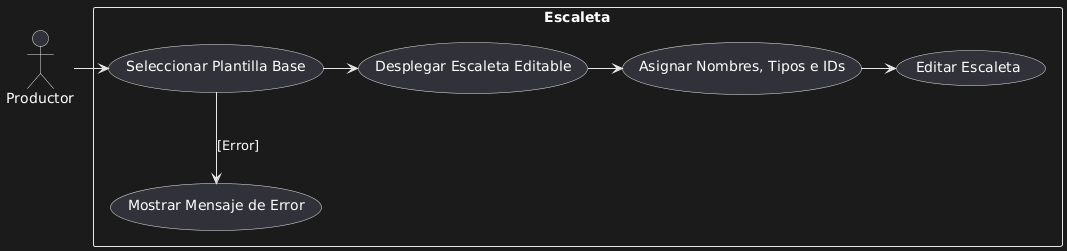


Ilustración 8: Caso de uso 3 | Editar escaleta

#### Eventos de flujo

* El sistema despliega una ventana con la escaleta editable.
* El productor asigna nombres a las filas.
* El productor define el tipo de filas.
* El productor asigna un ID a cada fila.

#### Diagramas de interacción

* Actor:
  + Productor: Representa a un usuario o entidad externa que interactúa con el sistema. En este contexto, el productor es quien selecciona y utiliza las plantillas disponibles en el sistema.
* Participante:
  + Sistema de Plantillas (Plantillas): Representa el sistema que gestiona las plantillas. Este sistema es responsable de ofrecer opciones al productor y cargar la plantilla seleccionada.

Interacciones en el Diagrama

* Productor -> Plantillas: Seleccionar plantilla:
  + El productor inicia la interacción al seleccionar una plantilla del sistema. Este es el primer paso en el proceso, donde el productor expresa su intención de trabajar con una plantilla específica.
* Plantillas -> Productor: Mostrar opciones:
  + En respuesta a la selección del productor, el sistema de plantillas muestra las opciones disponibles. Esto implica que el sistema presenta al productor una lista o un conjunto de plantillas que puede elegir.
* Productor -> Plantillas: Elegir opción:
  + Después de revisar las opciones, el productor elige una de las plantillas disponibles. Este paso indica que el productor ha tomado una decisión sobre qué plantilla utilizar.
* Plantillas -> Productor: Cargar plantilla:
  + Finalmente, el sistema de plantillas carga la plantilla seleccionada y la presenta al productor. Este paso completa el proceso, permitiendo al productor acceder a la plantilla elegida para su uso.
    1. *Diagrama de secuencia*

El Este diagrama ilustra la interacción entre un actor, denominado “Productor”, y un componente del sistema llamado “Escaleta”. Este diagrama representa el flujo de acciones que el Productor realiza al interactuar con la Escaleta, que es una herramienta utilizada para la planificación y organización de contenido.

En este escenario, el Productor inicia la interacción abriendo la escaleta, lo que provoca que la Escaleta muestre una versión editable al Productor. A partir de ahí, el Productor puede realizar varias acciones, como asignar nombres a las filas, definir el tipo de filas y asignar identificadores (ID) a cada fila. Este flujo de trabajo es fundamental para la correcta configuración y uso de la escaleta, permitiendo al Productor organizar la información de manera efectiva.

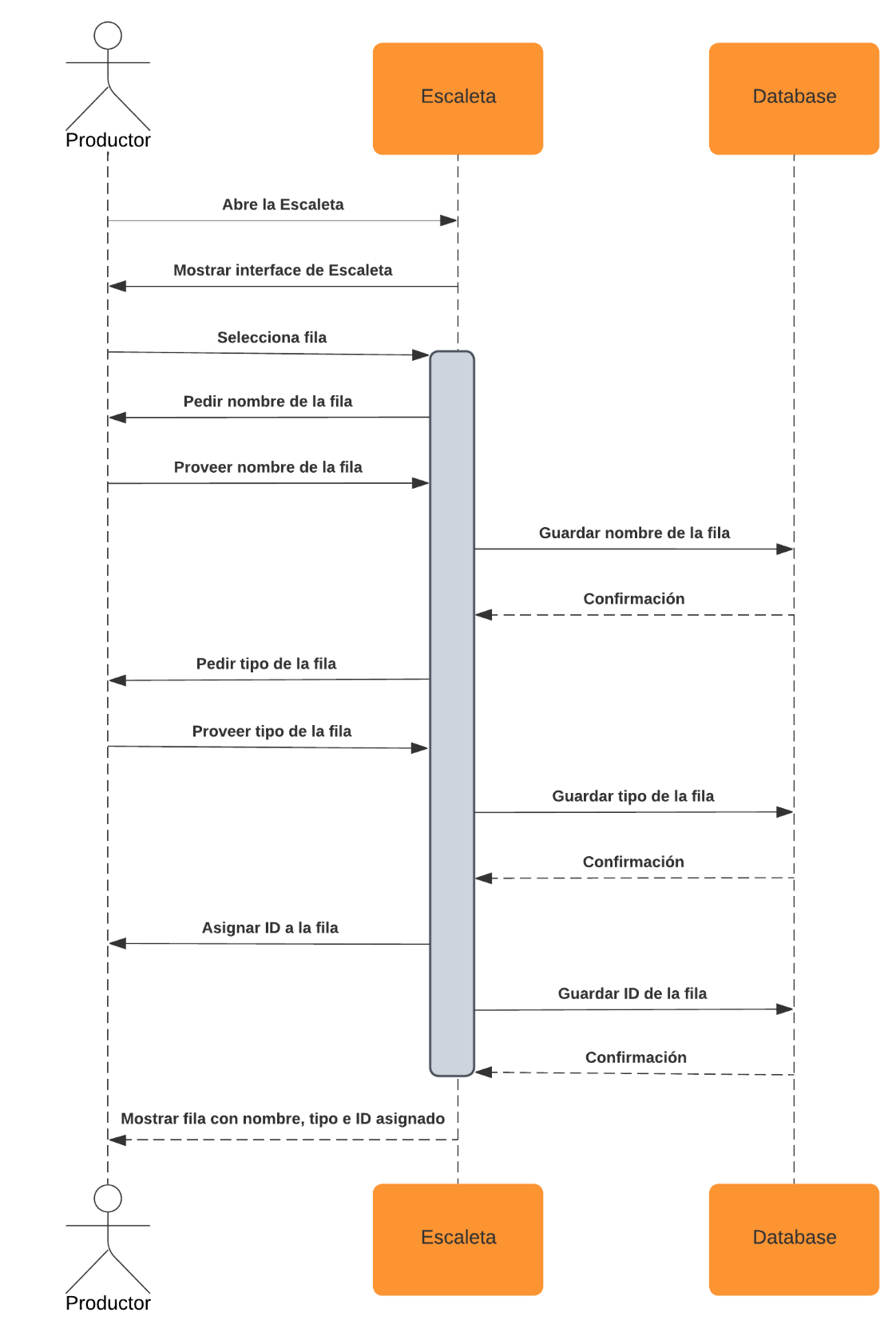


Ilustración 9: Diagrama de secuencia | Caso de uso 2

#### Objetos participantes

* Productor.
* Sistema de plantillas

#### Diagrama de objetos

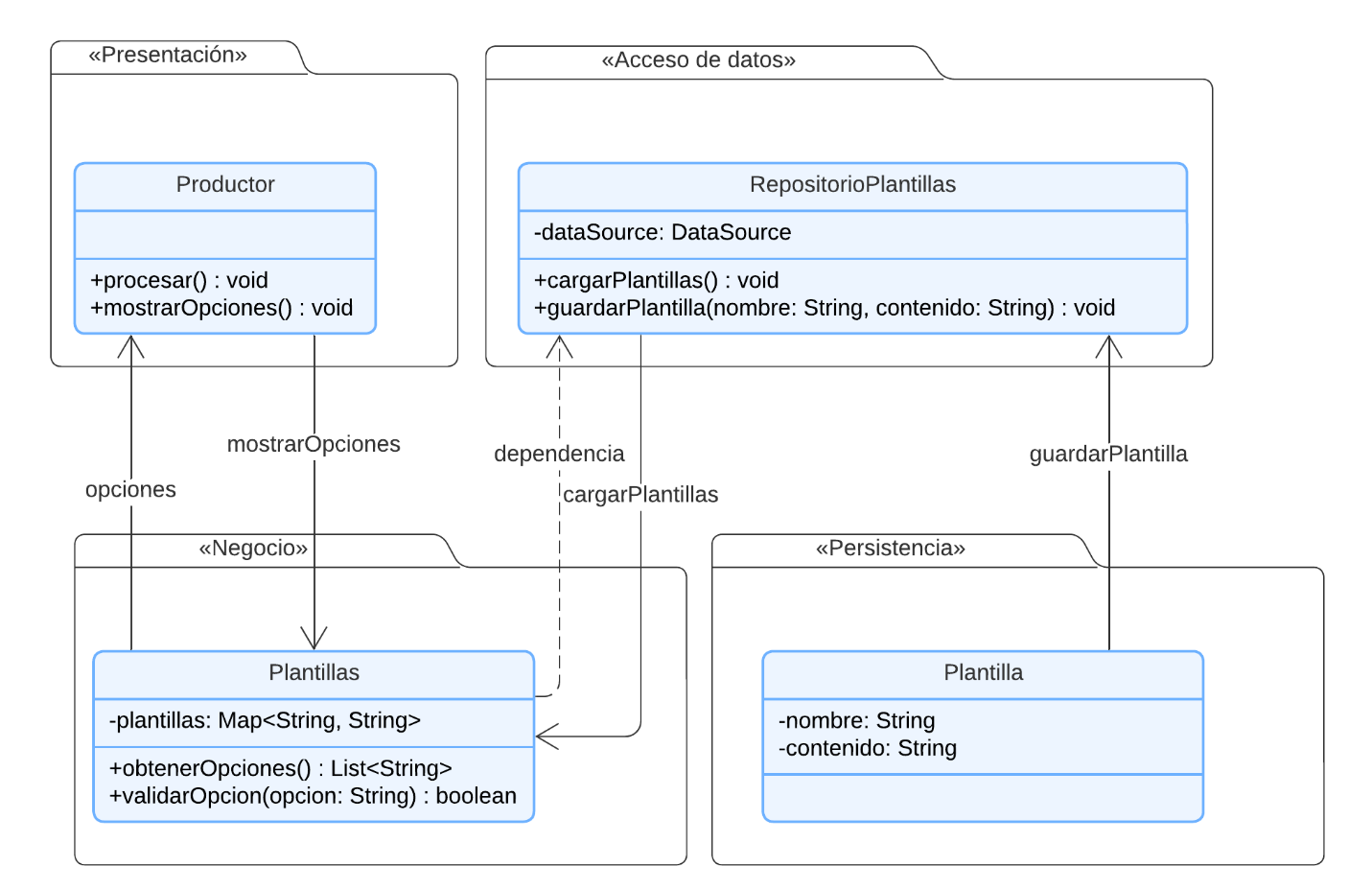


Ilustración 10: Diagrama de objetos | Caso de uso 2

* **Capa de Presentación:**
  + **Productor:**
    - Métodos:
      * procesar(): void: Método que inicia el proceso de selección de plantillas.
      * mostrarOpciones(): void: Método que permite al productor ver las opciones de plantillas disponibles.
* **Capa de Negocio:**
  + **Plantillas:**
    - Atributos:
      * plantillas: Map <String, String>: Atributo que llama al entorno de plantillas disponibles.
    - Métodos:
      * seleccionar(): void: Método que permite al productor seleccionar una plantilla.
      * obtenerOpciones(): List<String>: Método que devuelve una lista de opciones de plantillas disponibles para el productor.
      * validarOpcion(opción: String): boolean: Método que valida la selección de la plantilla.
* **Capa de Acceso a Datos:**
  + **RepositorioPlantillas:**
    - Atributos:
      * dataSource: DataSource: Atributo que llama la conexión a la base de datos del contenido de las plantillas disponibles.
    - Métodos:
      * obtenerPlantillas(): List<String>: Método que obtiene la lista de plantillas desde la base de datos o fuente de datos.
      * guardarPlantilla(plantilla: String): void: Método que guarda una plantilla en la base de datos o fuente de datos.

**Relaciones entre Clases**

* **Relación entre Productor y Plantillas:**

**Tipo de relación: Asociación**

**Descripción:**El Productor inicia la interacción con la clase Plantillas al llamar al método obtenerOpciones(). Esta relación indica que el Productor depende de la clase Plantillas para realizar su tarea de selección de plantillas. En términos de diseño, esto significa que el Productor tiene conocimiento de la existencia de Plantillas y puede invocar sus métodos para interactuar con el sistema de plantillas.

* **Relación entre Plantillas y RepositorioPlantillas:**

**Tipo de relación: Asociación**

**Descripción:**La clase Plantillas se comunica con la clase RepositorioPlantillas/cargarPlantillas(): void para obtener la lista de plantillas disponibles mediante el método obtenerOpciones(). Esta relación indica que Plantillas necesita acceder a los datos almacenados en RepositorioPlantillas para poder mostrar las opciones al Productor. Aquí, Plantillas actúa como un intermediario que utiliza los datos proporcionados por RepositorioPlantillas para cumplir con su funcionalidad.

**Detalle de las Relaciones**

* **Asociación:**

La asociación es una relación estructural que indica que una clase utiliza o tiene una referencia a otra clase. En este caso, tanto Productor como Plantillas están asociados, ya que el Productor necesita interactuar con Plantillas para seleccionar y cargar plantillas. Asimismo, Plantillas está asociada con RepositorioPlantillas para acceder a los datos necesarios.

* **Flujo de Interacción**

El Productor inicia la selección:

Cuando el Productor llama al método mostrarOpciones(), se establece la interacción con la clase Plantillas. Esto puede implicar que el Productor solicita ver las opciones de plantillas disponibles.

* **Plantillas obtiene las opciones:**

La clase Plantillas invoca el método obtenerOpciones() de RepositorioPlantillas para recuperar la lista de plantillas. Esta acción es crucial, ya que Plantillas no tiene los datos por sí misma; depende de RepositorioPlantillas para obtener la información necesaria.

* **Mostrar opciones al Productor:**

Una vez que Plantillas tiene la lista de plantillas, utiliza el método mostrarOpciones() para presentar estas opciones al Productor. Esto completa la interacción inicial.

* **Selección y carga de la plantilla:**

Después de que el Productor elige una opción, llama al método validarOpciones() en Plantillas, que a su vez puede implicar que Plantillas interactúe nuevamente con RepositorioPlantillas para cargar la plantilla seleccionada, utilizando el método cargarPlantillas() y; luego, la función de salvado va almacenando los datos en plantilla, en la capa de Persistencia.

### CASO DE USO <Insertar ID>

#### Breve descripción

El productor inserta ID de forma alfanumérica en la escaleta. Este caso de uso permite al productor identificar cada fila de manera única.

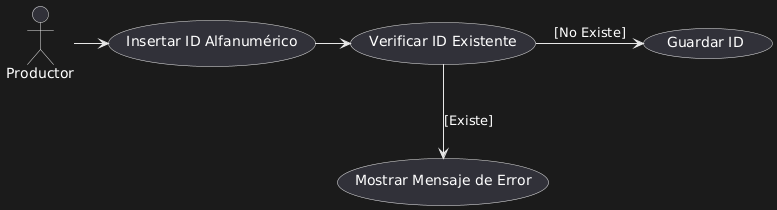


Ilustración 11: Caso de uso 4 | Insertar ID

#### Eventos de flujo

* El productor inserta un ID en una fila.
* El sistema verifica si el ID es repetido.
* Si el ID es repetido, el sistema muestra un mensaje de aviso.

#### Diagramas de interacción

En este diagrama se refleja una serie de interacciones entre el actor “Productor” y el componente “Escaleta”. A continuación, se describen las interacciones que se llevan a cabo en este flujo:

* **Asignar Nombres a Filas:**
  + Una vez que la escaleta está visible y editable, el Productor procede a asignar nombres a las filas. Esta acción permite al Productor identificar y organizar el contenido de manera efectiva, facilitando la planificación y la gestión de la información.
* **Definir Tipo de Filas:**
  + A continuación, el Productor define el tipo de filas. Esta interacción sugiere que el Productor puede categorizar las filas según diferentes criterios, lo que puede incluir tipos de contenido, prioridades o cualquier otra clasificación relevante para el proyecto.
* **Asignar ID a Filas:**
  + Finalmente, el Productor asigna identificadores (ID) a las filas. Esta acción es importante para la referencia y el seguimiento de cada fila dentro de la escaleta, asegurando que cada elemento sea único y fácilmente accesible.
    1. *Diagrama de secuencia*

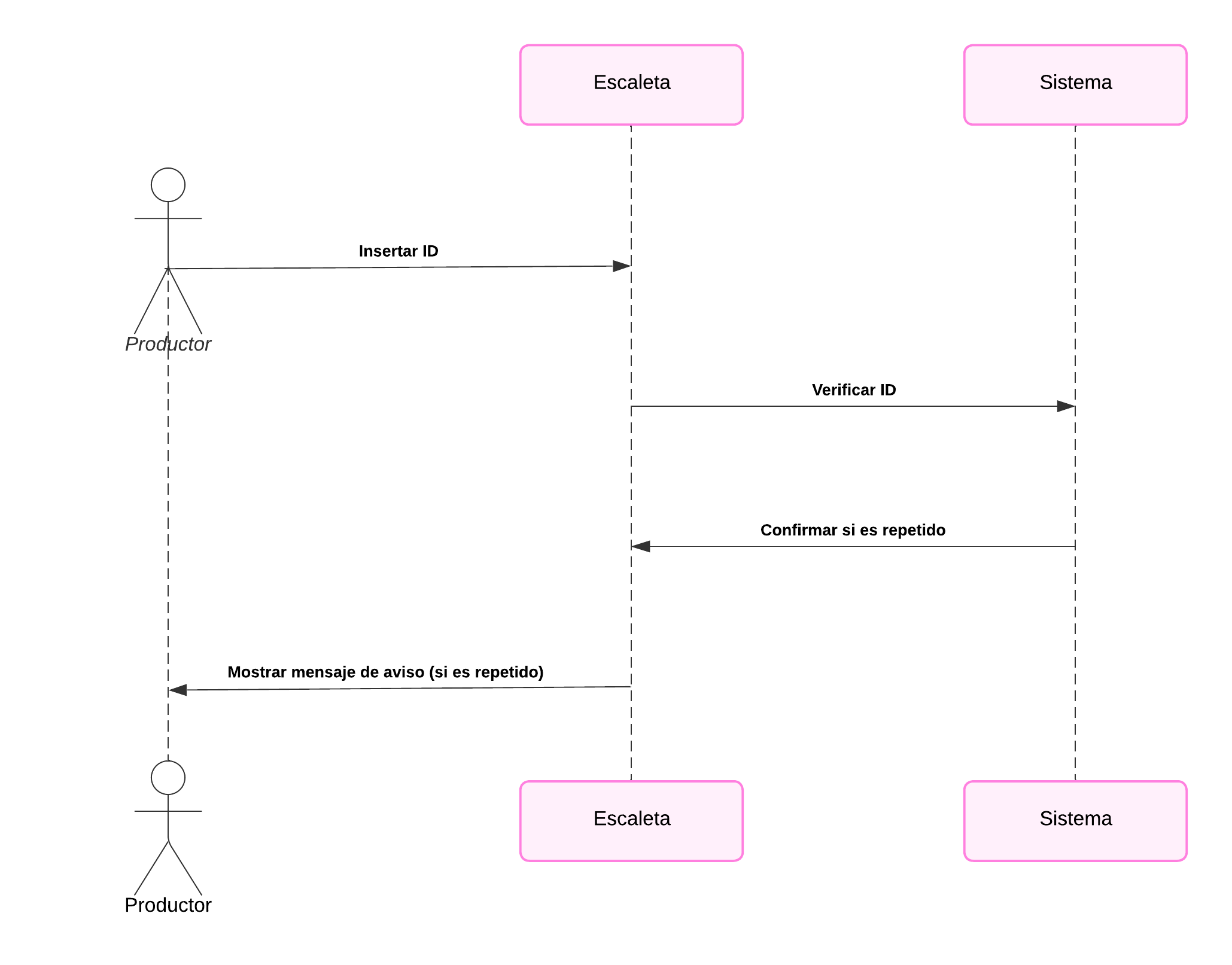


Ilustración 10: Diagrama de secuencia | Caso de uso 4

#### Objetos participantes

* Productor
* Escaleta
* Sistema

#### Diagrama de objetos

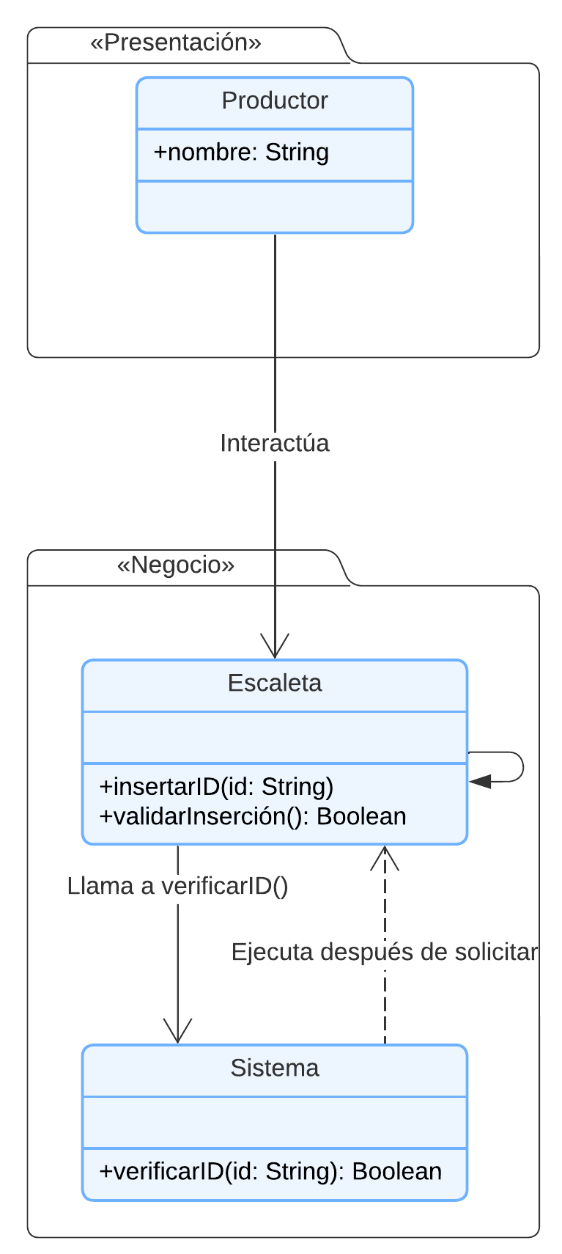


Ilustración 11: Diagrama de objetos | Caso de uso 4

### CASO DE USO <Asignar tiempo total de emisión>

#### Breve descripción

El caso de uso *Asignar tiempo total de emisión* permite al productor establecer el tiempo total que se destinará a la emisión de un bloque específico y a la emisión total. Este tiempo se muestra en el panel superior de la escaleta y se cuenta de manera regresiva durante la emisión.

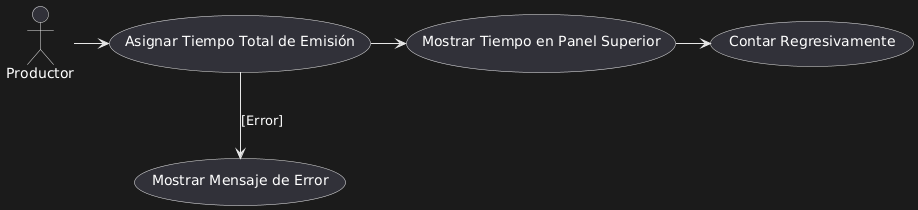


Ilustración 12: Caso de uso 5 | Asignar tiempo total de emisión

#### Eventos de flujo

* El productor asigna el tiempo total de la emisión al final del separador de bloque.
* El sistema muestra el tiempo total en el panel superior de la escaleta.
* Durante la emisión, el sistema muestra el tiempo en regresivo.

#### Diagramas de interacción

Este diagrama la interacción entre el “Productor” y el “Sistema” en el contexto de la asignación y gestión del tiempo. A continuación, se ofrece una descripción detallada de lo que hace el sistema según el diagrama:

* **Actor: Productor**
  + El actor principal en este diagrama es el “Productor”, que representa a un usuario o entidad que interactúa con el sistema para gestionar el tiempo.
* **Interacción Inicial: Asignar tiempo total**
  + El Productor envía un mensaje al Sistema para **asignar un tiempo total**. Este paso implica que el Productor especifica la duración que desea establecer para una cuenta regresiva o un temporizador.
* **Mostrar tiempo total en panel**
  + Una vez que el Sistema recibe la solicitud de asignación de tiempo, realiza una acción interna para **mostrar el tiempo total en un panel**. Esto sugiere que el Sistema tiene una interfaz de usuario donde se visualiza el tiempo asignado, permitiendo al Productor verificar que la duración se ha establecido correctamente.
* **Iniciar cuenta regresiva**
  + Finalmente, el Sistema inicia una **cuenta regresiva**. Este paso indica que, tras la asignación y visualización del tiempo, el Sistema comienza a contar hacia atrás desde el tiempo total asignado, lo que puede ser útil para tareas que requieren un límite de tiempo.
    1. *Diagrama de secuencia*

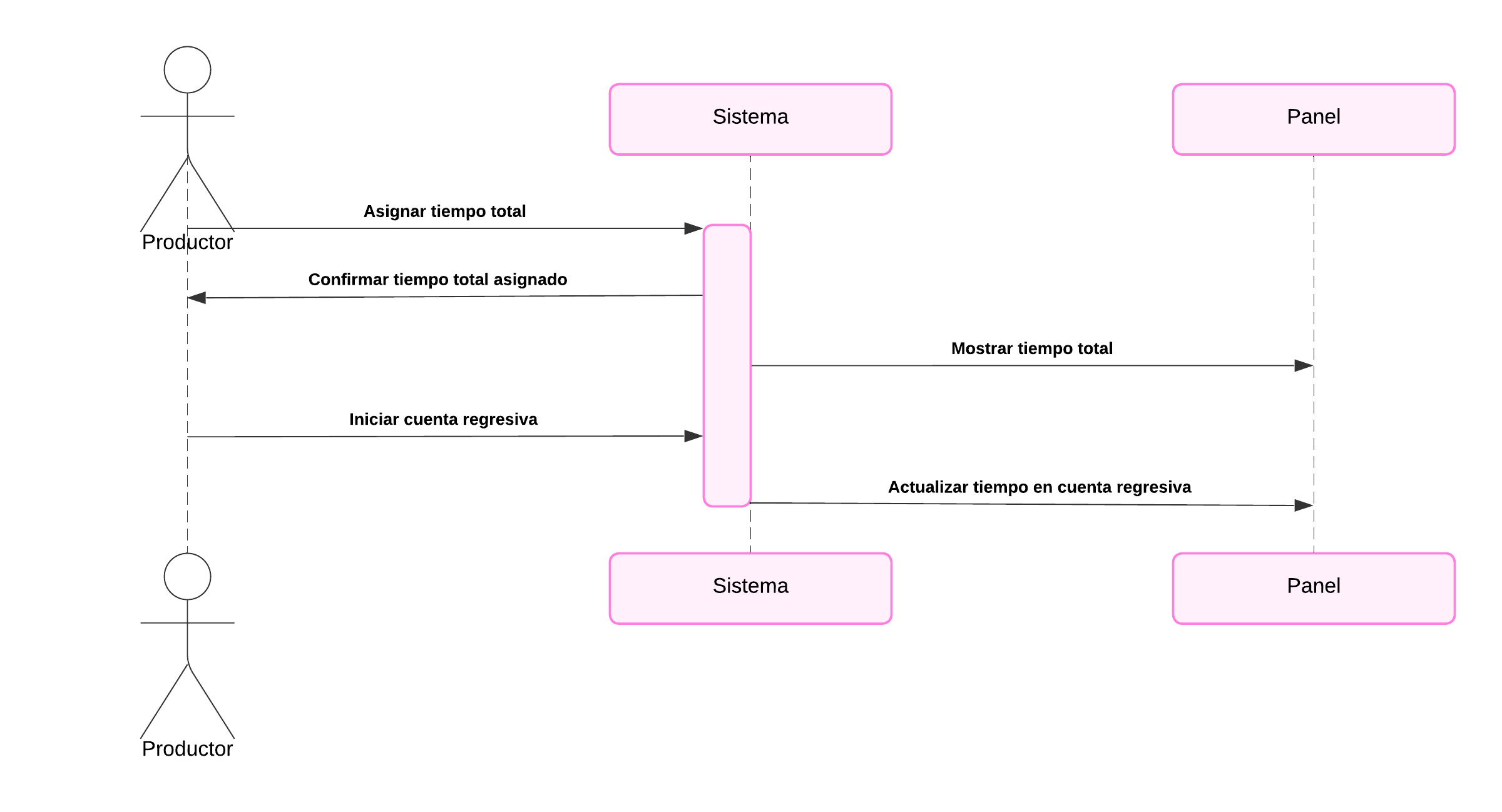


Ilustración 13: Diagrama de secuencia | Caso de uso 5

#### Objetos participantes

* Productor
* Sistema

#### Diagrama de objetos

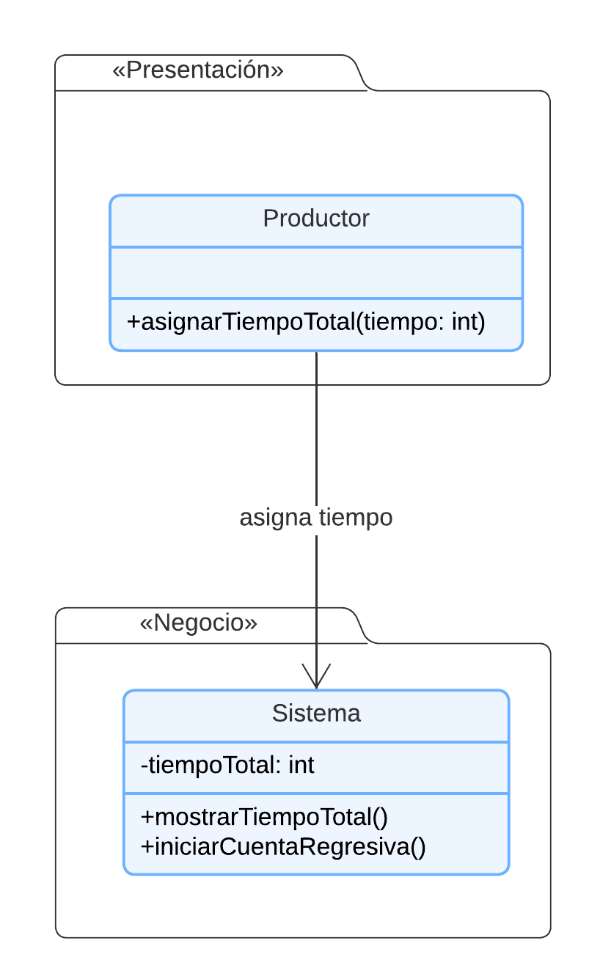


Ilustración 14: Diagrama de objetos | Caso de uso 5

### CASO DE USO <Asignar tiempos a bloques>

#### Breve descripción

El caso de uso *Asignar Tiempos a Bloques* permite al productor asignar tiempos específicos a cada bloque de la escaleta, asegurando que el tiempo total de la emisión se respete.

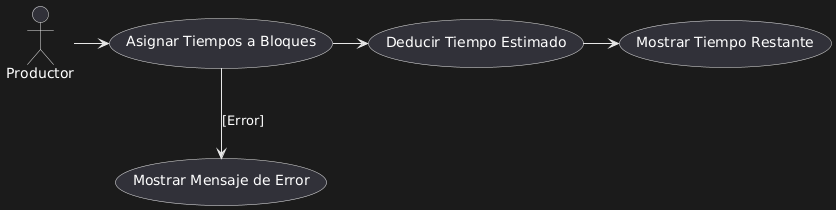


Ilustración 15: Caso de uso 6 | Asignar tiempos a bloques

#### Eventos de flujo

* El productor asigna tiempos a cada bloque.
* El sistema deduce el tiempo asignado del tiempo total de la emisión.
* El sistema muestra el tiempo faltante para cumplir con el tiempo total.

#### Diagramas de interacción

* **Actor: Productor**
  + Representa a un usuario o entidad que interactúa con el sistema. En este contexto, el Productor es responsable de asignar tiempos a diferentes bloques de trabajo o tareas.
* **Participante: Sistema**
  + Representa el sistema que recibe las instrucciones del Productor y realiza las operaciones necesarias para gestionar el tiempo asignado.

**Interacciones Representadas**

1. **Asignar tiempos a bloques**
   * **Interacción:** Productor -> Sistema: Asignar tiempos a bloques
   * **Descripción:** El Productor envía un mensaje al Sistema para asignar tiempos específicos a diferentes bloques o tareas. Esta acción inicia el proceso de gestión del tiempo dentro del sistema.
2. **Deduce tiempo asignado**
   * **Interacción:** Sistema -> Sistema: Deduce tiempo asignado
   * **Descripción:** El Sistema realiza una operación interna para deducir o calcular el tiempo total que ha sido asignado a los bloques. Esto puede implicar sumar los tiempos de cada bloque o realizar otras operaciones lógicas para determinar el tiempo total.
3. **Mostrar tiempo faltante**
   * **Interacción:** Sistema -> Sistema: Mostrar tiempo faltante
   * **Descripción:** El Sistema, tras deducir el tiempo asignado, puede mostrar el tiempo que queda disponible o el tiempo que falta para completar las tareas asignadas. Esta operación es crucial para que el Productor tenga visibilidad sobre el progreso y la gestión del tiempo.

**Representación para el Sistema**

* **Flujo de Trabajo:**
  + El diagrama representa un flujo de trabajo claro donde el Productor interactúa con el Sistema para gestionar el tiempo. Esto es fundamental en aplicaciones donde la gestión del tiempo es crítica, como en la planificación de proyectos, cronogramas o sistemas de control de tareas.
* **Responsabilidades del Sistema:**
  + El Sistema no solo recibe la asignación de tiempos, sino que también realiza cálculos internos y proporciona retroalimentación al Productor sobre el tiempo restante. Esto implica que el Sistema tiene lógica de negocio incorporada para manejar el tiempo de manera efectiva.
* **Interacción Dinámica:**
  + El diagrama muestra una interacción dinámica entre el Productor y el Sistema, lo que sugiere que el sistema es reactivo a las acciones del usuario. Esto es importante para la experiencia del usuario, ya que permite una gestión activa y en tiempo real de las tareas.
    1. *Diagrama de secuencia*

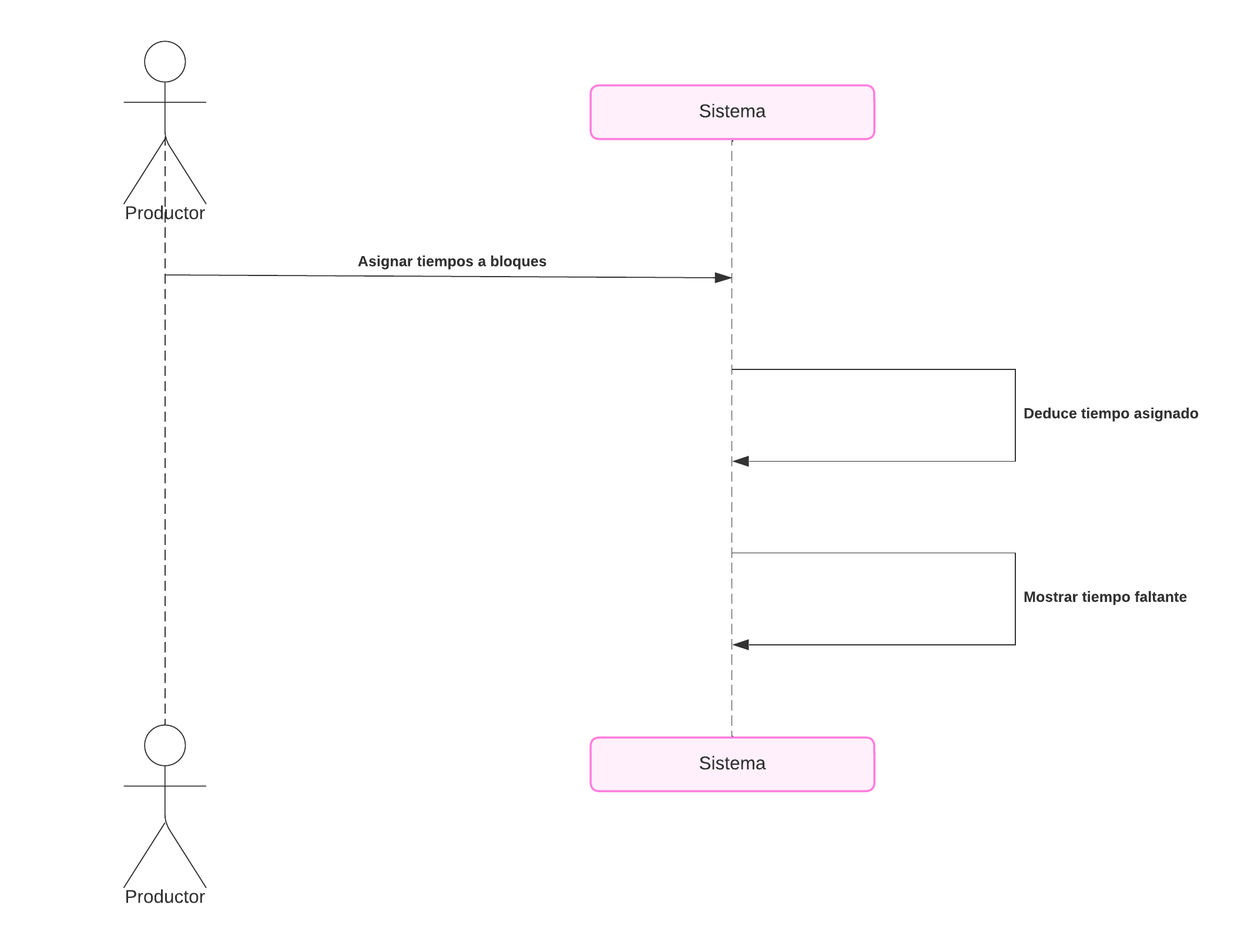


Ilustración 12: Diagrama de secuencia | Caso de uso 6

#### Objetos participantes

* Productor
* Sistema

#### Diagrama de objetos

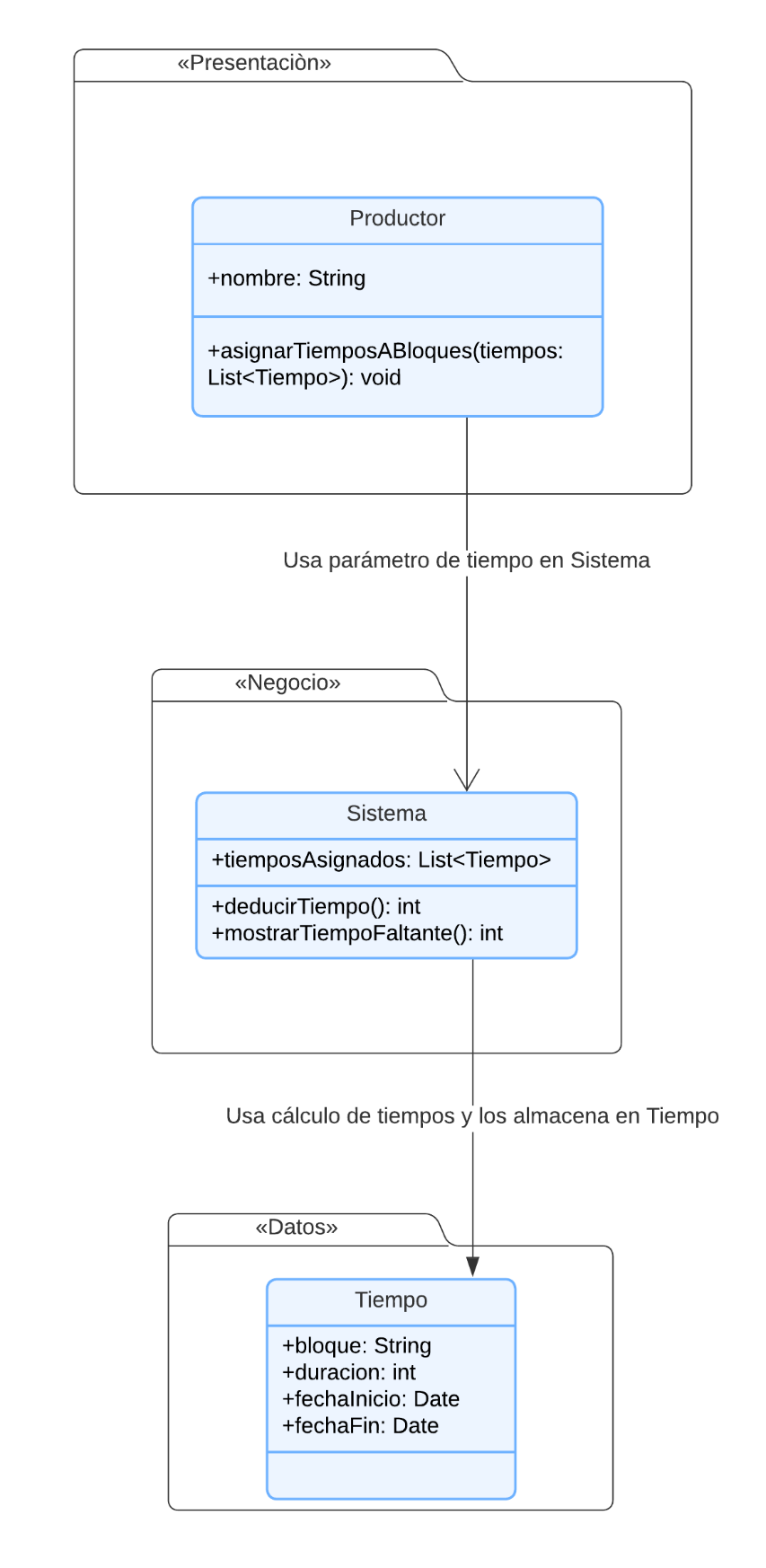


Ilustración 13: Diagrama de objetos | Caso de uso 6

### CASO DE USO <Asignar números de inserción>

#### Breve descripción

El caso de uso *Asignar Números de Inserción* permite al sistema asignar automáticamente números de inserción a cada identidad de los Zócalos de manera ascendente.

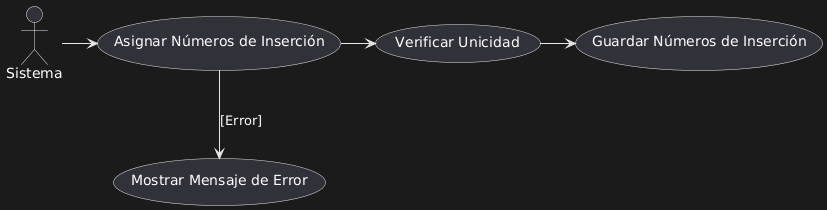


Ilustración 14: Caso de uso 7 | Asignar números de inserción

#### Eventos de flujo

* El sistema asigna números de inserción de forma ascendente a cada identidad de los Zócalos.

#### Diagramas de interacción

* **Inicio de la Asignación:**
  + El sistema inicia el proceso de asignación de números de inserción.
* **Asignación para TITULOS, CATASTROFE y 2 LINEAS:**
  + Para cada uno de estos tipos, el sistema asigna números del 1 al 200.
  + Se itera sobre cada fila, verificando el tema actual y asignando un número de zócalo.
  + Si hay un cambio de fila, el sistema salta un número para dejar un espacio en el Excel.
* **Asignación para VENTAS y TEXTUALES:**
  + El sistema lee las celdas ID y asigna números considerando el número de filas que abarcan (2 para VENTAS y 4 para TEXTUALES).
* **Asignación para PLACAS:**
  + El sistema solo considera los datos de la columna ID.
  + Dependiendo del tipo de placa, se asignan diferentes cantidades de filas:
    - **DATOS y DATOS EQUIPOS:** 12 filas por placa.
    - **COMPARATIVA:** 9 filas por placa.
    - **DATOS:** 6 filas por placa.
    - **PVENTASX3:** 6 filas por placa.
    - **PVENTASX1:** 4 filas por placa.
* **Finalización:**
  + El sistema finaliza el proceso de asignación de números de inserción.
    1. *Diagrama de secuencia*

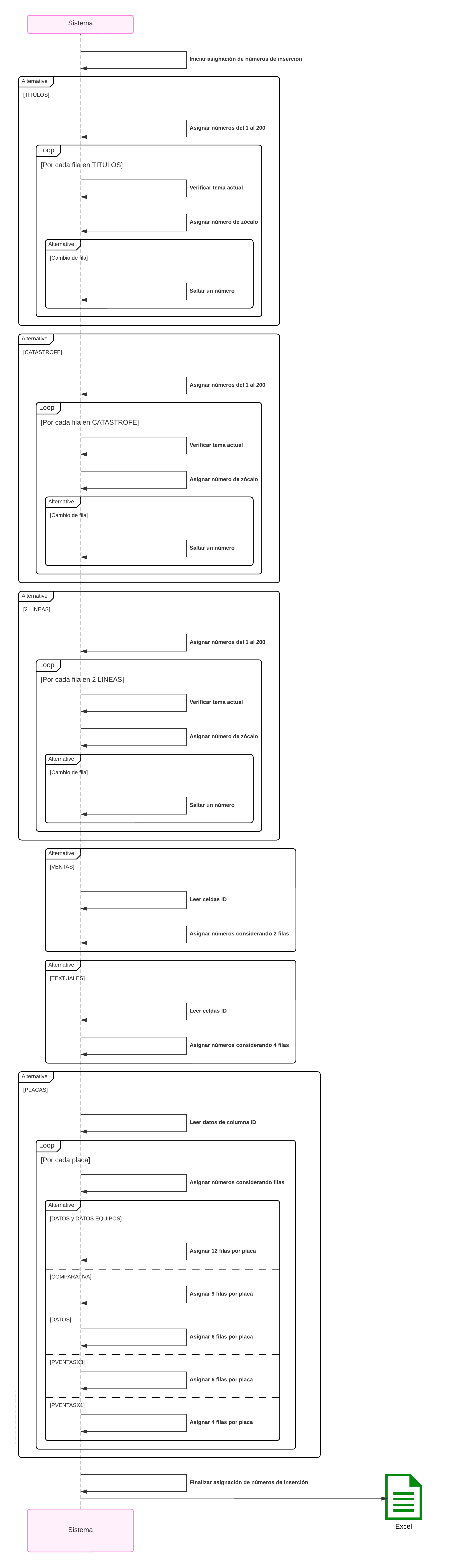


Ilustración 15: Diagrama de secuencia | Caso de uso 7

#### Objetos participantes

* Sistema
* Zócalo
* Placas
* DosLíneas, Catástrofe, Textuales, Títulos, Ventas
* Comparativa, PVentasPorTres, PVentasPorUno, Datos, DatosEquipos

#### Diagrama de objetos

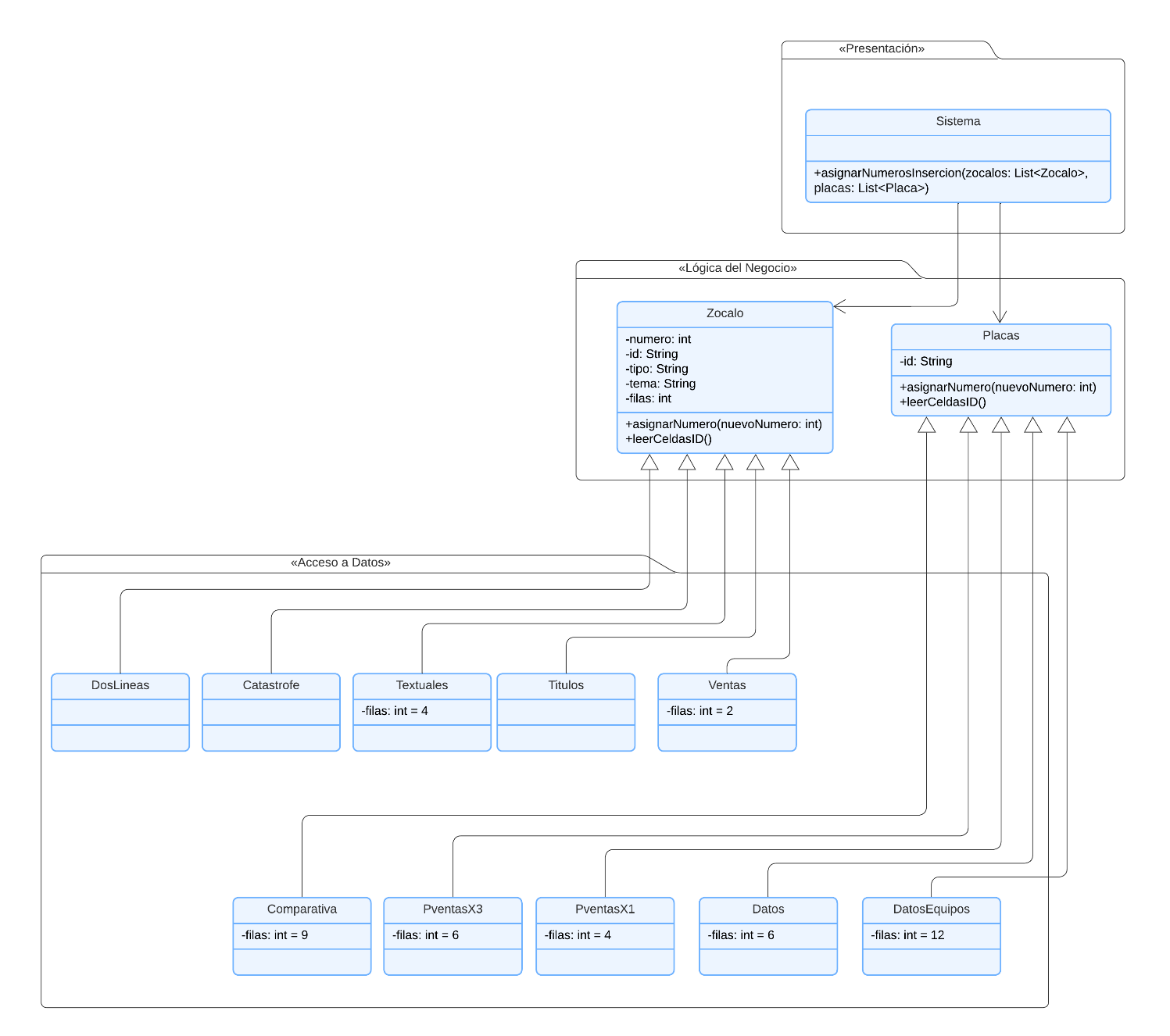


Ilustración 16: Diagrama de objetos | Caso de uso 7

**Capa de Presentación**

* **Clase Sistema**:
  + Método público asignarNumerosInsercion(zocalos: List<Zocalo>, placas: List<Placa>): Este método permite al sistema asignar números a una lista de objetos Zocalo y Placa. Por lo tanto, el sistema tiene la responsabilidad de gestionar la interacción del usuario y la lógica de presentación, actuando como intermediario entre la interfaz de usuario y la lógica de negocio.

**Capa de Negocio**

* **Clase Zocalo**:
  + Atributos privados: numero, id, tipo, tema, filas. Estos atributos definen las características de un zócalo, lo que permite una gestión detallada de cada instancia.
  + Métodos públicos:
    - asignarNumero(nuevoNumero: int): Permite asignar un nuevo número al zócalo.
    - leerCeldasID(): Permite leer los identificadores de las celdas y que el zócalo puede interactuar con datos específicos.
* **Clase Placas**:
  + Atributo privado: id. Esto permite identificar cada placa de manera única.
  + Métodos públicos:
    - leerCeldas(): Permite leer las celdas asociadas a la placa.
    - asignarNumero(nuevoNumero: int): Similar a Zocalo, permite asignar un número a la placa.

**Capa de Datos**

* **Clases de Datos (Titulos, Catastrofe, DosLineas, Ventas, Textuales, Datos, DatosEquipos, Comparativa, PventasX3, PventasX1)**:
  + Estas clases representan diferentes entidades de datos que el sistema puede manejar. Cada una tiene un atributo filas que indica la cantidad de filas que puede gestionar; por lo tanto, están diseñadas para almacenar y gestionar diferentes tipos de información.
  + La clase Ventas tiene un atributo filas inicializado en 2, Textuales en 4, Datos en 6, DatosEquipos en 12, Comparativa en 9, PventasX3 en 6 y PventasX1 en 4, lo que indica que cada clase puede tener un número diferente de filas para gestionar como representación de un único ID asociado a diferente cantidad de filas para cada tipo de zócalo y placa.

**Relaciones**

* **Dependencias**:
  + Sistema --> Zocalo: Indica que la clase Sistema depende de la funcionalidad de la clase Zocalo, lo que significa que el sistema utiliza la lógica de negocio relacionada con los zócalos.
  + Sistema --> Placas: Similar a la relación anterior, el sistema también depende de la clase Placas.
* **Herencia**:
  + Zocalo <|-- [Clases de Datos]: Las clases Titulos, Catastrofe, DosLineas, Ventas, Textuales heredan de Zocalo, lo que sugiere que son tipos específicos de zócalos con características adicionales.
  + Placas --> [Clases de Datos]: Las clases Datos, DatosEquipos, Comparativa, PventasX3, y PventasX1 están relacionadas con Placas, lo que indica que estas clases de datos pueden ser utilizadas o gestionadas por la clase Placas.

### CASO DE USO <Acceder y crear filas>

#### Breve descripción

El caso de uso *Acceder y Crear filas* permite al asistente de producción acceder a las filas de la escaleta y crear nuevas a partir de una celda de inserción seleccionada (la creación de filas está restringidas a VTR/Nota, VTR/Full, Entrada y Placa), según sea necesario.

Para el caso de productor, este puede crear las anterior más Cortina, Promoción/Venta, Voz en off, Reel y Tiempo de corte,a demás de los separadores (Separador… bloque y Separador… total)

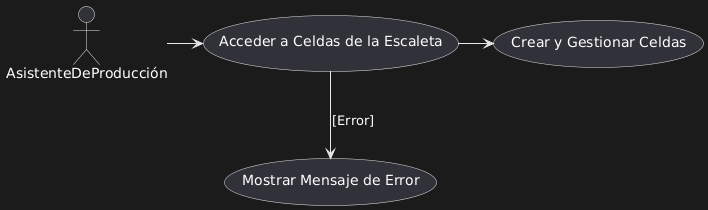


Ilustración 17: Caso de uso 8 | Acceder y crear celdas (asistente de productor)

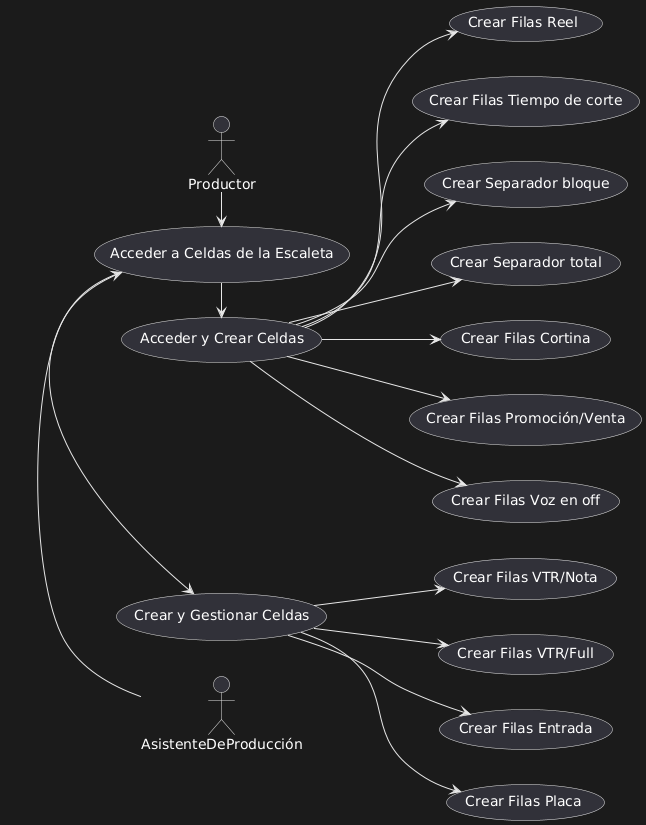


Ilustración 18: Caso de uso 8 | Acceder y crear celdas (todos los roles)

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción accede a las filas de la escaleta.
* El asistente de producción crea filas (solo Entrada, VTR/Nota, VTR/Full y Placa).

#### Diagramas de interacción

**Actores:**

*Asistente de Producción:* Este es el actor que interactúa con el sistema. Su rol es acceder y crear filas en la escaleta.

*Sistema*: Este es el actor que representa el sistema que gestiona las filas y celdas.

**Acceso a Fila:**

*Asistente de Producción -> Sistema:* Acceder a fila: El asistente inicia el proceso solicitando acceso a una fila específica en el sistema. Este paso indica que el asistente está listo para trabajar con las filas de la escaleta.

**Interacción con la Celda de Inserción:**

*Sistema -> Asistente de Producción:* Dar clic a celda de inserción: El sistema responde indicando que el asistente debe hacer clic en la celda de inserción. Esto sugiere que el sistema tiene una interfaz gráfica donde el asistente puede seleccionar dónde desea agregar la nueva fila.

**Solicitud de Creación de Fila:**

*Asistente de producción -> Sistema:* Solicitar creación de fila: Una vez que el asistente ha hecho clic en la celda de inserción, solicita formalmente la creación de una nueva fila.

**Selección del Tipo de Fila:**

*Sistema -> AsistenteDeProducción:* Solicitar tipo de fila (Entrada, VTR/Nota, VTR/Full, Placa): El sistema solicita al asistente que seleccione el tipo de fila que desea crear. Esto es importante porque la creación de filas está restringida a ciertos tipos, lo que asegura que el asistente elija una opción válida.

Selección del Tipo de Fila:

*Asistente de Producción -> Sistema*: Seleccionar tipo de fila (ej. VTR/Nota): El asistente elige un tipo de fila, como "VTR/Nota". Este paso es crucial para definir la naturaleza de la fila que se va a crear.

**Solicitud de Detalles de la Fila:**

*Sistema -> Asistente de Producción*: Solicitar detalles de la celda (nombre, descripción, etc.): El sistema solicita al asistente que proporcione detalles específicos sobre la fila que está creando, como el nombre y la descripción. Esto es necesario para completar la creación de la fila.

**Proveer Detalles de la Fila:**

*Asistente de producción -> Sistema:* Proveer detalles de la fila: El asistente envía los detalles requeridos al sistema.

Validación de Detalles:

*Sistema -> Sistema*: Validar detalles de la fila: El sistema realiza una validación interna de los detalles proporcionados para asegurarse de que son correctos y cumplen con los requisitos.

Resultado de la Validación:

***alt Validación exitosa***: Si la validación es exitosa:

*Sistema -> Sistema*: Crear nueva fila: El sistema procede a crear la nueva fila en la escaleta.

*Sistema -> Asistente de Producción*: Confirmar creación de fila: El sistema confirma al asistente que la fila ha sido creada exitosamente.

***else Validación fallida***: Si la validación falla:

*Sistema -> Asistente de Producción:* Mostrar mensaje de error: El sistema informa al asistente que hubo un error en la creación de la fila, indicando que debe corregir los detalles proporcionados.

* + 1. *Diagrama de secuencia*

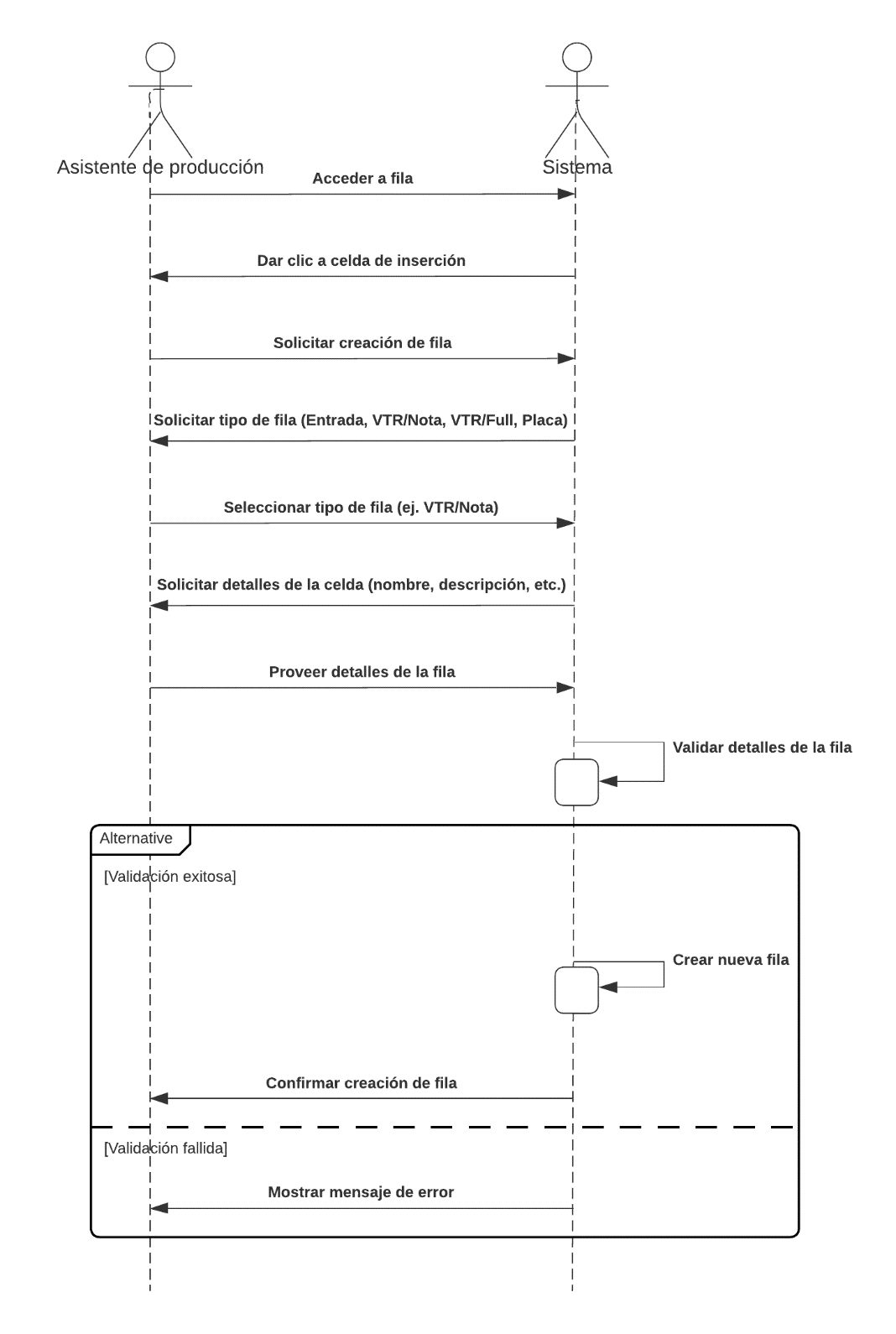


Ilustración 19: Diagrama de secuencia | Caso de uso 8

#### Objetos participantes

* Asistente de producción
* Sistema

#### Diagrama de objetos

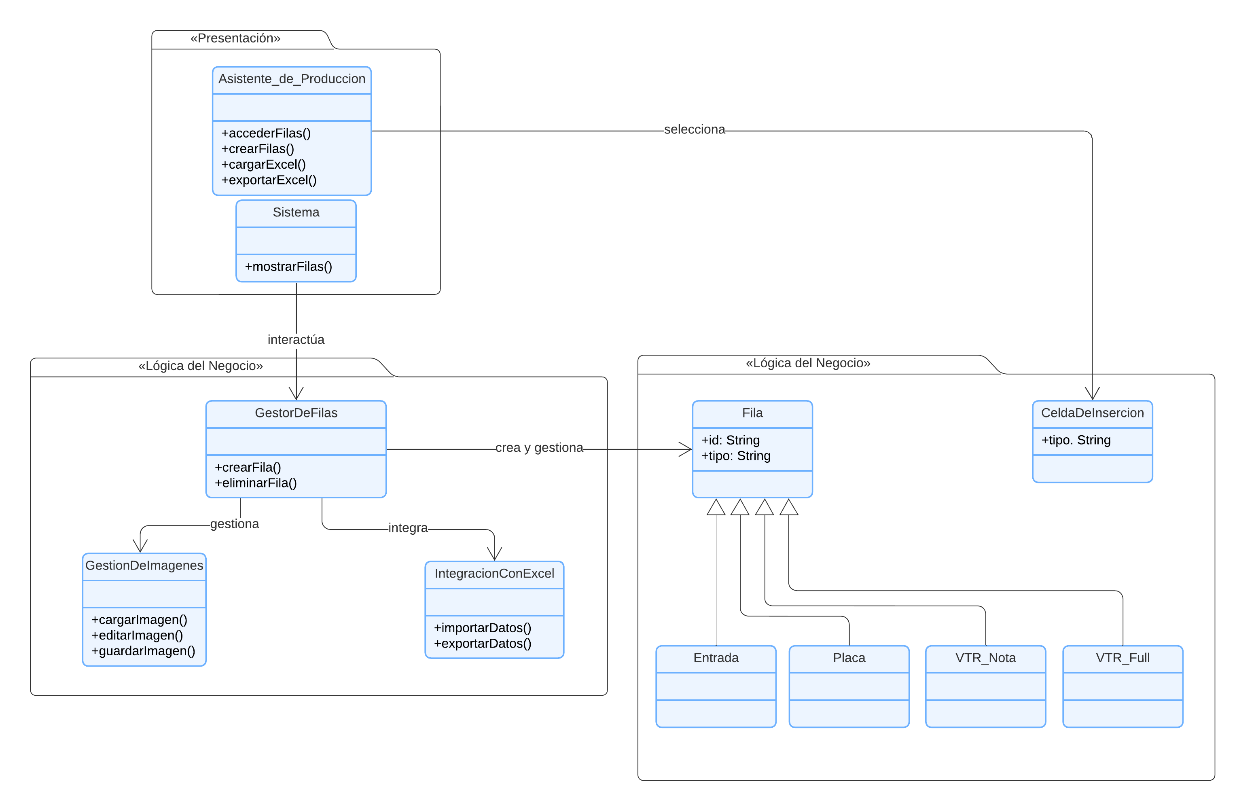


Ilustración 20: Diagrama de objetos | Caso de uso 8

### CASO DE USO <Insertar Zócalos>

#### Breve descripción

El asistente de producción inserta Zócalos en la escaleta. Este proceso permite al asistente seleccionar diferentes tipos de Zócalos y añadirlos a la programación.

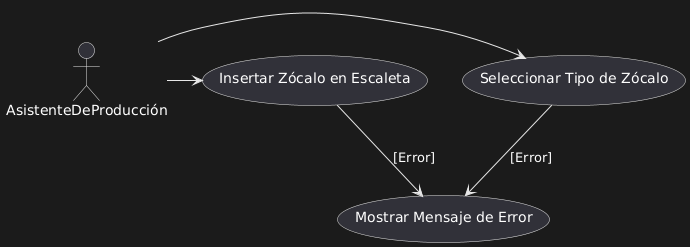


Ilustración 21: Caso de uso 9 | Insertar Zócalos

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción selecciona la opción de insertar Zócalos.
* El asistente de producción escoge entre TITULOS, CATASTROFE, 2 LINEAS, VENTAS y TEXTUALES.
* El sistema inserta el Zócalo seleccionado en la escaleta.

#### Diagramas de interacción

**Actor y Participantes:**

***Asistente de Producción (AP):*** Es el usuario que interactúa con el sistema para realizar la tarea de insertar zócalos.

***Sistema (S):*** Es el componente que gestiona la lógica de negocio y las interacciones del usuario.

***Sistema de Almacenamiento Local (SAL):*** Es el componente que se encarga de almacenar la información de los zócalos en un archivo local.

Interacción Inicial:

**AP -> S:** Seleccionar opción de insertar Zócalos: El asistente de producción inicia la interacción seleccionando la opción para insertar zócalos en el sistema. Este es el primer paso en el flujo de trabajo.

Mostrar Opciones:

***S -> AP:*** Mostrar tipos de Zócalos disponibles: El sistema responde mostrando al asistente los diferentes tipos de zócalos que se pueden insertar. Esto permite al usuario tomar una decisión informada sobre qué tipo de zócalo desea agregar.

Selección del Zócalo:

***AP -> S:*** Escoger tipo de Zócalo: El asistente de producción elige un tipo específico de zócalo de la lista proporcionada por el sistema.

Validación de Selección:

***S -> S:*** Validar selección de Zócalo: El sistema valida la selección realizada por el asistente. Este paso es crucial para asegurarse de que la opción elegida es válida y está disponible para su inserción.

Alternativa: Selección Válida:

***alt Selección válida:*** Si la selección es válida, se ejecutan los siguientes pasos:

*S -> S:* Insertar Zócalo en escaleta: El sistema inserta el zócalo seleccionado en la escaleta, que es la estructura donde se organizan los zócalos.

*S -> SAL:* Guardar Zócalo en archivo local: Luego, el sistema guarda la información del zócalo en un archivo local a través del sistema de almacenamiento local. Esto asegura que la información persista y esté disponible para futuras consultas o modificaciones.

*SAL --> S:* Confirmación de guardado: El sistema de almacenamiento local envía una confirmación de que el zócalo ha sido guardado correctamente.

*S -> AP:* Confirmar inserción de Zócalo: Finalmente, el sistema informa al asistente de producción que la inserción del zócalo ha sido exitosa.

Alternativa: Selección Inválida:

***else Selección inválida:*** Si la selección no es válida, se ejecutan los siguientes pasos:

*S -> AP:* Mostrar mensaje de error: El sistema informa al asistente que la selección realizada no es válida, lo que le permite corregir su elección.

* + 1. *Diagrama de secuencia*

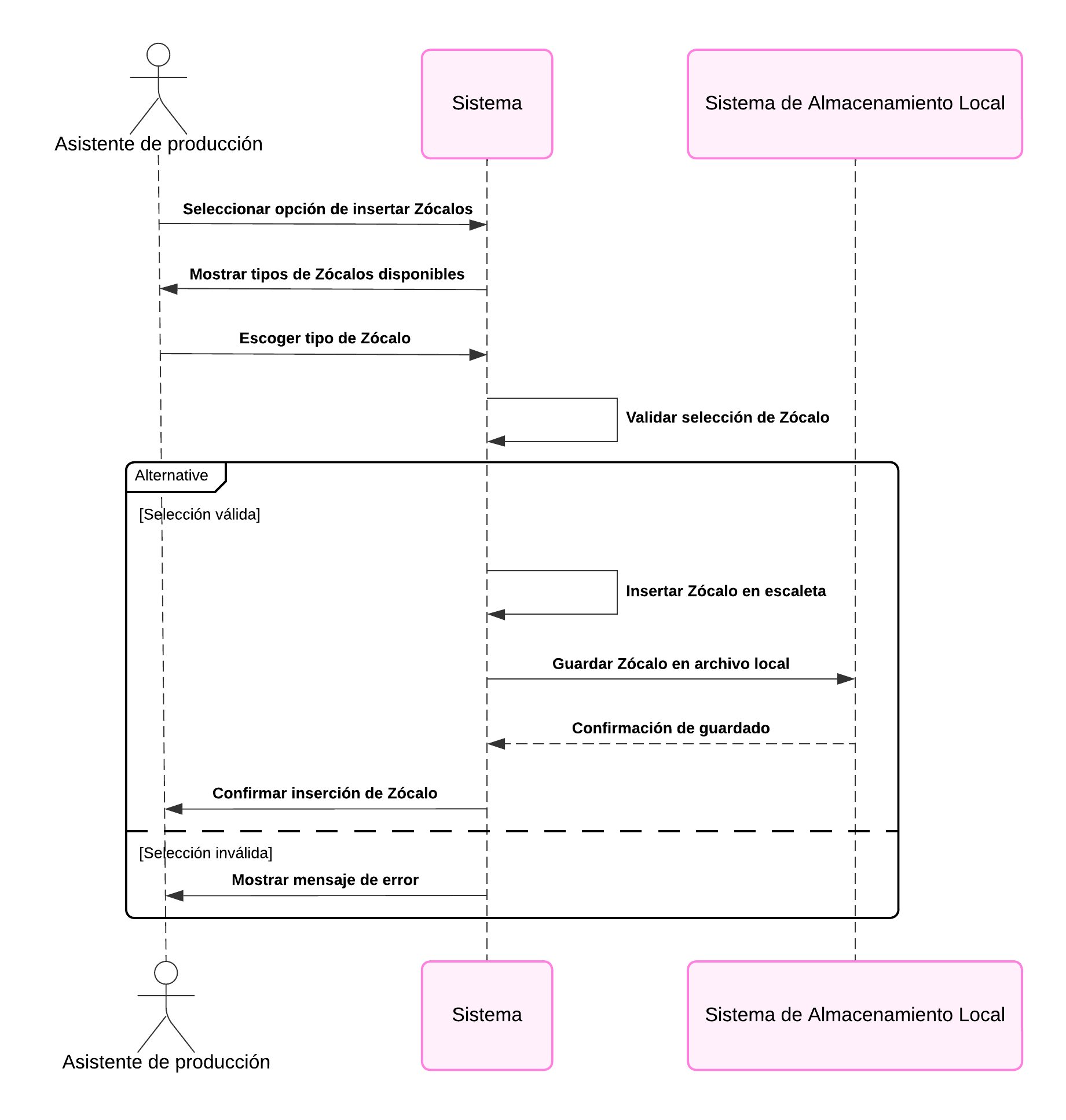


Ilustración 22: Diagrama de secuencia | Caso de uso 9

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Sistema
* Sistema de almacenamiento local (SAL)

#### Diagrama de objetos

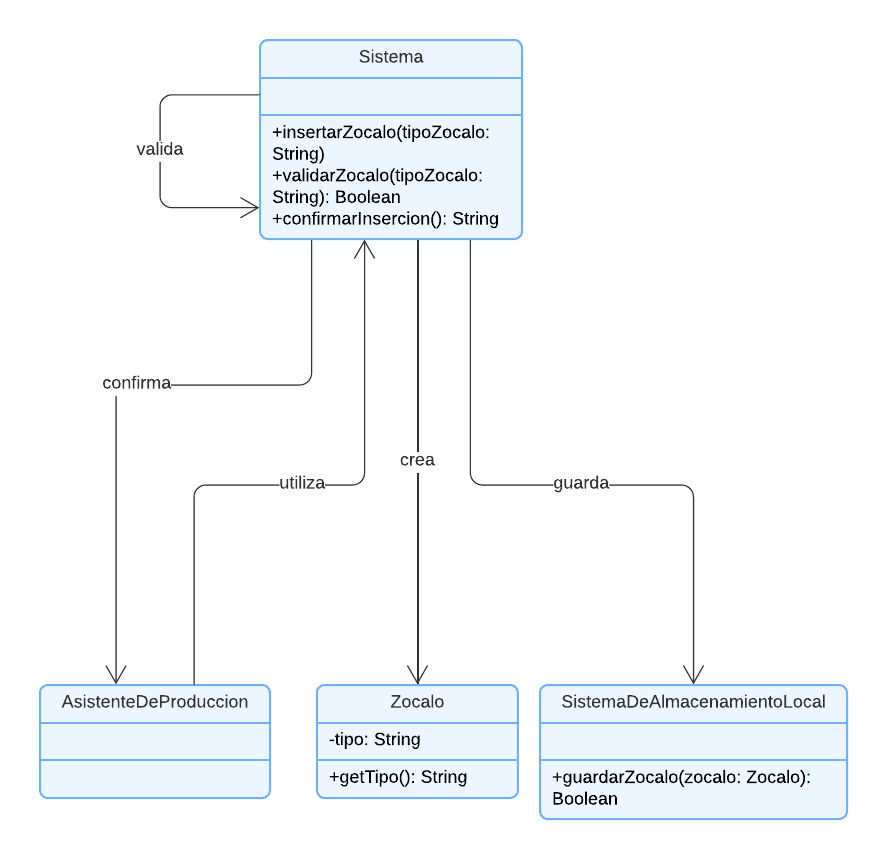


Ilustración 23: Diagrama de objetos | Caso de uso 9

### CASO DE USO <Asignar Números de ID >

#### Breve descripción

El sistema asigna números de ID para la inserción en el documento Excel, asegurando que no haya duplicados.

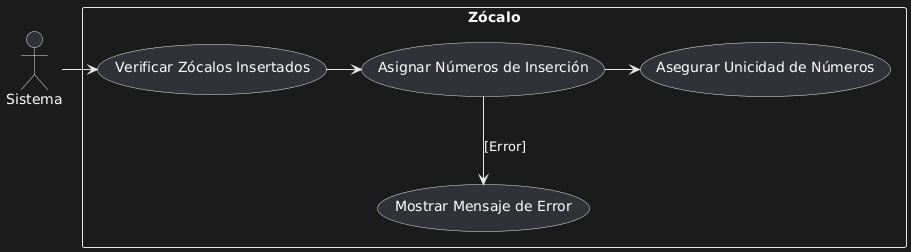


Ilustración 24: Caso de uso 10 | Asignar Números de ID

#### Eventos de flujo

El sistema asigna números de ID sin repetir dentro de cada identidad de Zócalos y Placas.

#### Diagramas de interacción

* **Sistema (S)**: Este es el componente central que gestiona la lógica de negocio y las interacciones con el usuario y el sistema de almacenamiento. Es responsable de recibir solicitudes, validar datos, generar ID y comunicarse con el sistema de almacenamiento.
* **Sistema de Almacenamiento Local (SAL)**: Este componente se encarga de almacenar los ID generados. Actúa como un repositorio donde se guardan los datos de manera persistente.
* **Asistente de producción (AP)**: Representa a la persona o entidad que interactúa con el sistema para solicitar la asignación de un ID. Puede ser un usuario final o un sistema externo que requiere un ID único.

**Flujo de Mensajes**

1. **Solicitud de Asignación de ID**:
   * El usuario envía una solicitud al sistema para obtener un nuevo ID. Este es el primer paso en el proceso y establece la intención del usuario.
2. **Validación de Solicitud**:
   * El sistema recibe la solicitud y realiza una validación interna para asegurarse de que la solicitud es correcta y cumple con los requisitos necesarios (por ejemplo, verificar que no se haya solicitado un ID duplicado o que los datos proporcionados sean válidos).
3. **Alternativa: Solicitud Válida**:
   * Si la solicitud es válida, el sistema procede a generar un nuevo ID. Este paso implica la creación de un identificador único que será asignado al usuario.
   * Luego, el sistema envía el ID generado al sistema de almacenamiento local para que sea guardado. Este paso asegura que el ID esté disponible para futuras referencias.
   * El sistema de almacenamiento local responde al sistema con una confirmación de que el ID ha sido guardado correctamente. Esto es crucial para asegurar que el proceso se ha completado sin errores.
   * Finalmente, el sistema notifica al usuario que la asignación del ID ha sido exitosa, proporcionando el nuevo ID asignado.
4. **Alternativa: Solicitud Inválida**:
   * Si la solicitud no es válida, el sistema notifica al usuario sobre el error. Esto puede incluir mensajes que expliquen la razón del fallo, permitiendo al usuario corregir la solicitud y volver a intentarlo.
     1. *Diagrama de secuencia*

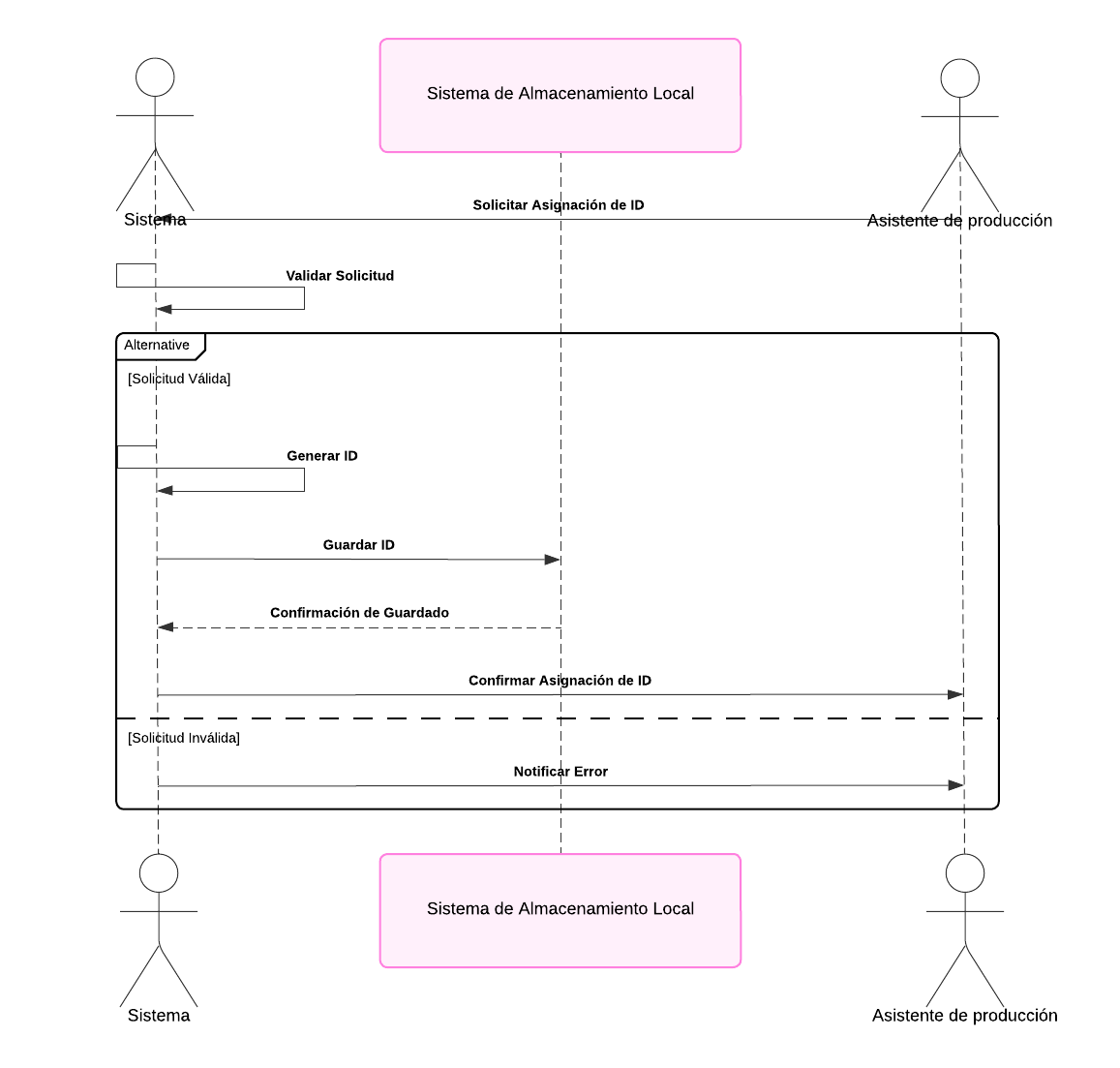


Ilustración 25: Diagrama de secuencia | Caso de uso 10

#### Objetos participantes

* Sistema
* Asistente de producción
* Sistema de almacenamiento local

#### Diagrama de objetos

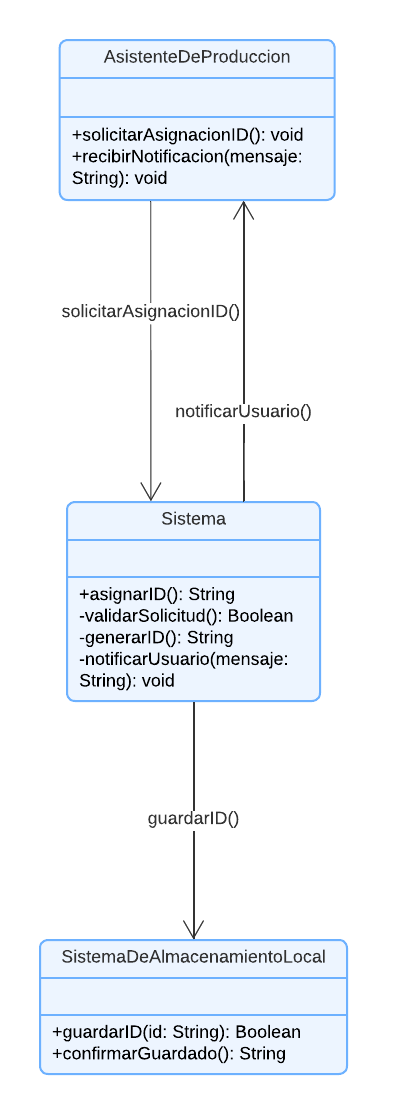


Ilustración 26: Diagrama de objetos | Caso de uso 10

### CASO DE USO <Insertar Texto en Zócalos/TITULOS>

#### Breve descripción

El asistente de producción inserta texto en los campos de Zócalos/TITULOS, asegurando que se respeten los límites de caracteres.

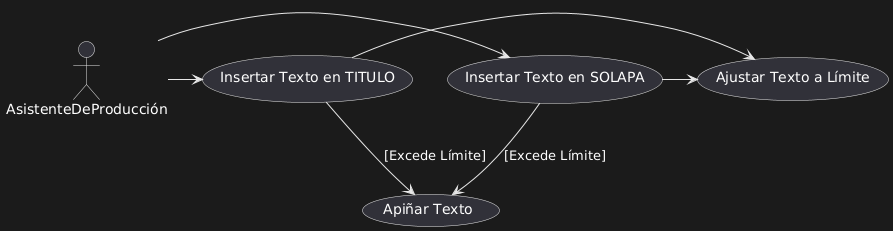


Ilustración 27: Caso de uso 11 | Insertar Texto en Zócalos/TITULOS

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción inserta texto alfanumérico en el campo SOLAPA (máx. 44 caracteres).
* El asistente de producción inserta texto alfanumérico en el campo TITULO (máx. 52 caracteres).
* El sistema apiña el texto si excede el límite de caracteres.

#### Diagramas de interacción

* **Actor y Participante**:
  + **Asistente de Producción (AP)**: Representa al usuario que interactúa con el sistema para insertar texto en los campos designados.
  + **Sistema (S)**: Representa el sistema que procesa las solicitudes del asistente y maneja la lógica de validación y almacenamiento del texto.
* **Interacción para el Campo SOLAPA**:
  + **Inserción de Texto**: El asistente de producción inicia el proceso enviando un mensaje al sistema para insertar texto en el campo "SOLAPA", especificando que el texto debe tener un máximo de 44 caracteres.
  + **Validación de Longitud**: El sistema valida la longitud del texto ingresado. Si el texto es válido (es decir, tiene 44 caracteres o menos), el sistema procede a apiñar el texto si excede el límite.
  + **Confirmación de Inserción**: Si el texto es válido y se ha procesado correctamente, el sistema envía un mensaje de confirmación al asistente de producción, indicando que la inserción en el campo "SOLAPA" fue exitosa.
  + **Manejo de Errores**: Si el texto es inválido (excede los 44 caracteres), el sistema envía un mensaje de error al asistente, informándole que el texto no puede ser insertado debido a que excede el límite permitido.
* **Interacción para el Campo TITULO**:
  + **Inserción de Texto**: Similar al proceso anterior, el asistente de producción envía un mensaje al sistema para insertar texto en el campo "TITULO", con un límite de 52 caracteres.
  + **Validación de Longitud**: El sistema valida la longitud del texto ingresado. Si el texto es válido (52 caracteres o menos), se procede a apiñar el texto si es necesario.
  + **Confirmación de Inserción**: Si el texto es válido, el sistema confirma la inserción en el campo "TITULO" al asistente de producción.
  + **Manejo de Errores**: Si el texto es inválido (excede los 52 caracteres), el sistema muestra un mensaje de error al asistente, indicando que el texto no puede ser insertado.

**Aporte a la Interpretación Final**

Este diagrama de secuencia es crucial para entender cómo se lleva a cabo el proceso de inserción de texto en el aplicativo ETgc, ya que:

* **Claridad en el Proceso**: Proporciona una representación visual clara de las interacciones entre el asistente de producción y el sistema, lo que facilita la comprensión de los pasos involucrados en la inserción de texto.
* **Validación y Manejo de Errores**: Destaca la importancia de la validación de longitud y el manejo de errores, asegurando que el asistente de producción esté informado sobre el estado de su inserción y las razones por las cuales puede fallar.
* **Eficiencia del Sistema**: Muestra cómo el sistema maneja automáticamente la apiñadura del texto, lo que sugiere que está diseñado para optimizar la presentación del contenido, incluso si el texto ingresado excede los límites establecidos.
* **Interacción del Usuario**: Refleja la experiencia del usuario, mostrando cómo el asistente de producción recibe retroalimentación inmediata sobre sus acciones, lo que es fundamental para una buena usabilidad del sistema.
  + 1. *Diagrama de secuencia*

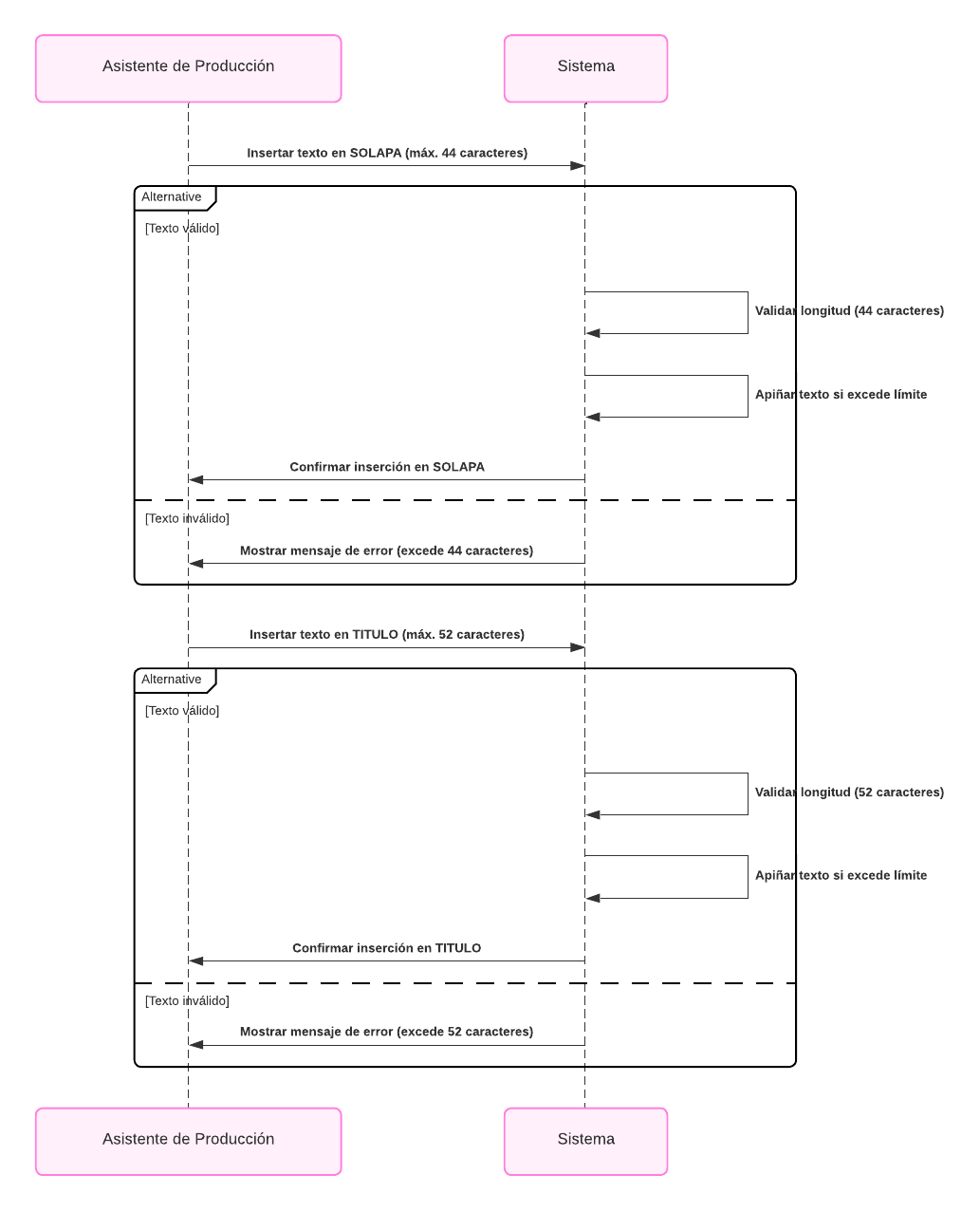


Ilustración 28: Diagrama de secuencia | Caso de uso 11

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Sistema

#### Diagrama de objetos

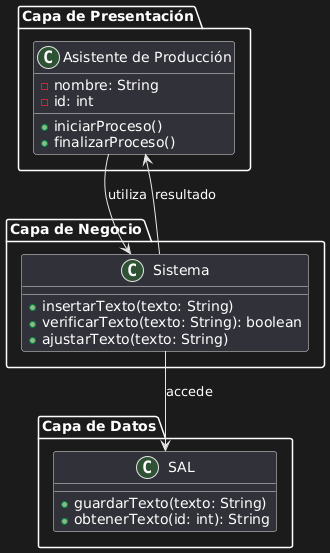


Ilustración 29: Diagrama de objetos | Caso de uso

### CASO DE USO < Inserción de Zócalos/CATASTROFE>

#### Breve descripción

El asistente de producción inserta texto en los campos de Zócalos/CATASTROFE, asegurando que se respeten los límites de caracteres.

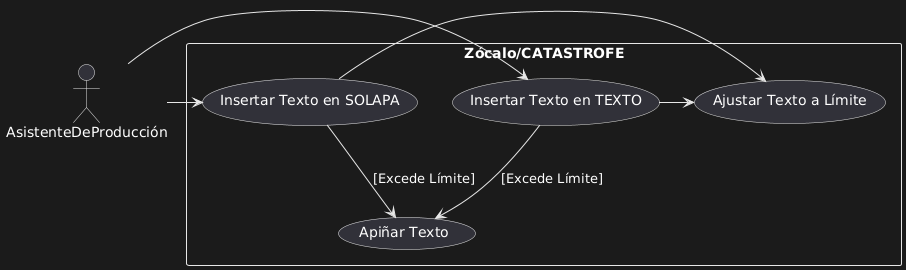


Ilustración 30: Caso de uso 12 | Inserción de zócalos/CATASTROFE

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción inserta texto alfanumérico en el campo SOLAPA (máx. 44 caracteres).
* El asistente de producción inserta texto alfanumérico en el campo TEXTO (máx. 52 caracteres).
* El sistema apiña el texto si excede el límite de caracteres.

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*

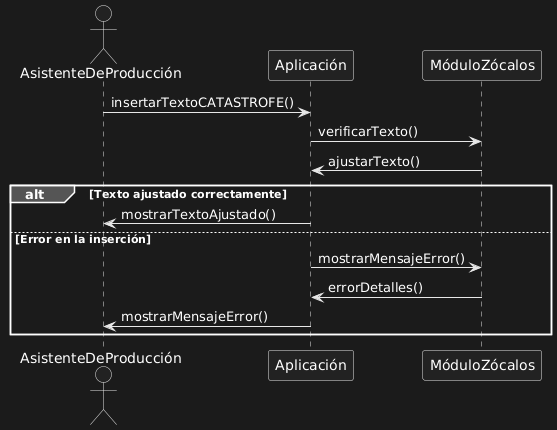


Ilustración 31: Diagrama de secuencia | Caso de uso 12

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Aplicación
* Módulo de zócalos

#### Diagrama de objetos

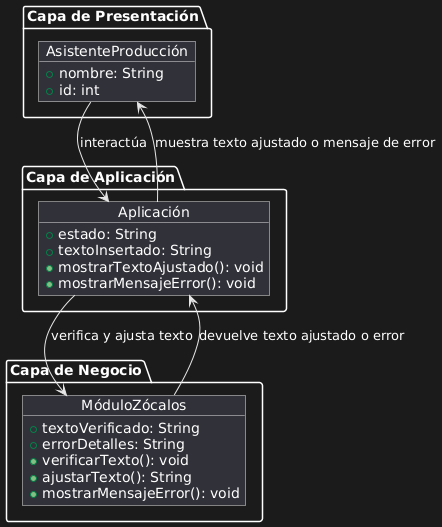


Ilustración 32: Diagrama de objetos | Caso de uso 12

### CASO DE USO <Insertar Texto en Zócalos/2 LINEAS>

#### Breve descripción

Este caso de uso describe el proceso mediante el cual un asistente de producción inserta texto en los campos designados de Zócalos/2 LINEAS. El asistente debe seguir ciertas restricciones de longitud para asegurar que el texto se ajuste correctamente en el formato requerido.

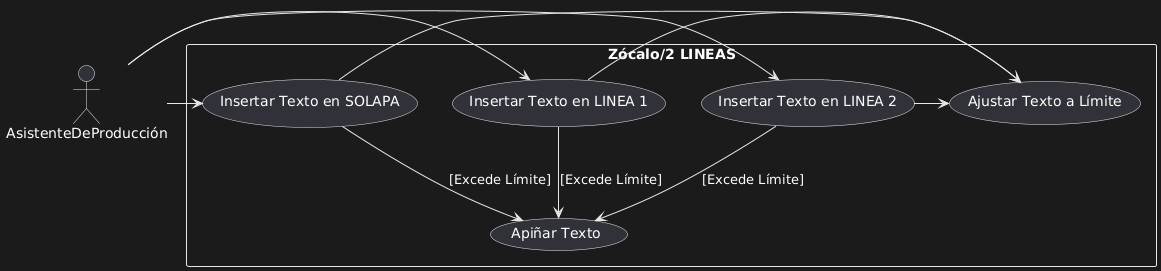


Ilustración 33: Caso de uso 13 | Inserción de zócalos/2 LINEAS

#### Eventos de flujo

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*

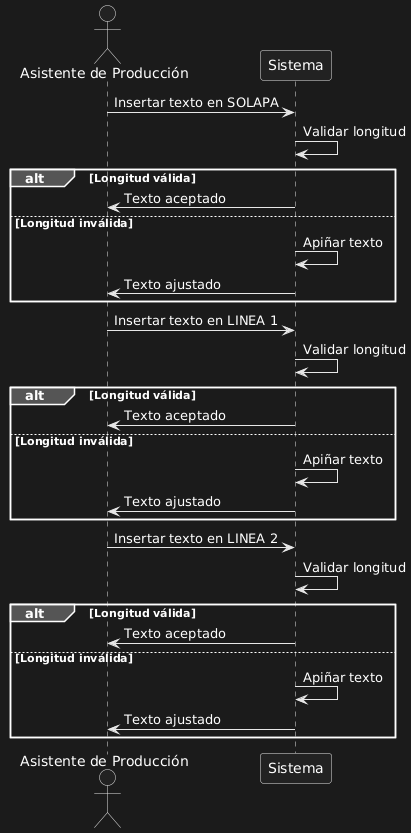


Ilustración 34: Diagrama de secuencia | Caso de uso 13

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Sistema
* Interfaz de usuario
* SAL

#### Diagrama de objetos

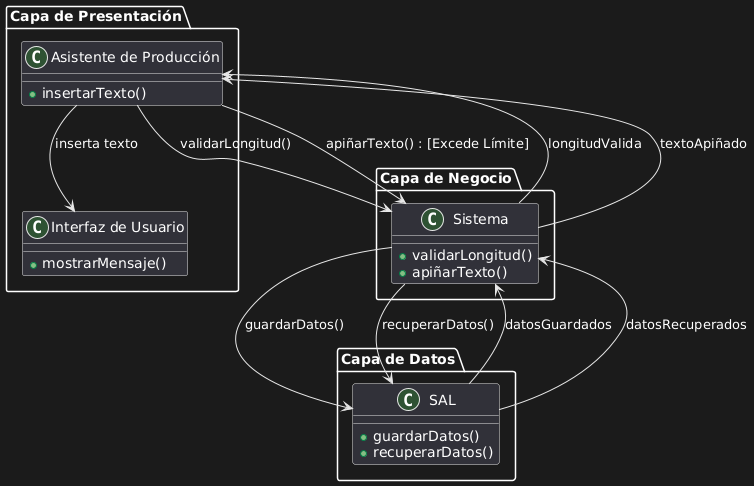


Ilustración 35: Diagrama de objetos | Caso de uso 13

### CASO DE USO <Insertar Texto en Zócalos/VENTAS>

#### Breve descripción

Este caso de uso detalla el proceso en el que un asistente de producción inserta texto en los campos de Zócalos/VENTAS, siguiendo restricciones específicas de longitud para cada campo.



Ilustración 36: Caso de uso 14 | Insertar Texto en Zócalos/VENTAS

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción inserta texto numérico en el campo DIA (máx. 2 caracteres arriba, 10 caracteres abajo).
* El asistente de producción inserta texto alfanumérico en los campos TEXTO arriba y TEXTO abajo (máx. 34 caracteres cada uno).
* El asistente de producción inserta texto alfanumérico en el campo HORA - CANAL (máx. 25 caracteres).
* El sistema apiña el texto si excede el límite de caracteres.

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*

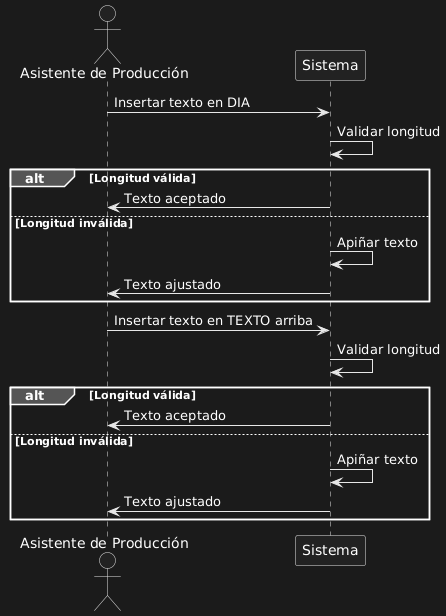


Ilustración 37: Diagrama de secuencia | Caso de uso 14

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Sistema
* Zócalo

#### Diagrama de objetos

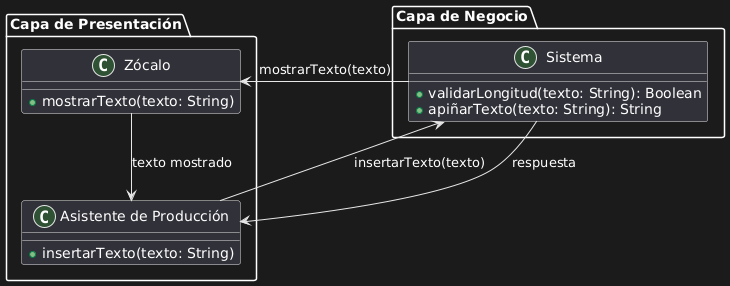


Ilustración 38: Diagrama de objetos | Caso de uso 14

### CASO DE USO <Insertar Texto en Zócalos/TEXTUALES>

#### Breve descripción

Este caso de uso permite al asistente de producción ingresar texto en campos específicos y seleccionar iconos para enriquecer la presentación visual de los zócalos. El sistema valida la longitud del texto ingresado y asegura que no exceda el límite establecido.

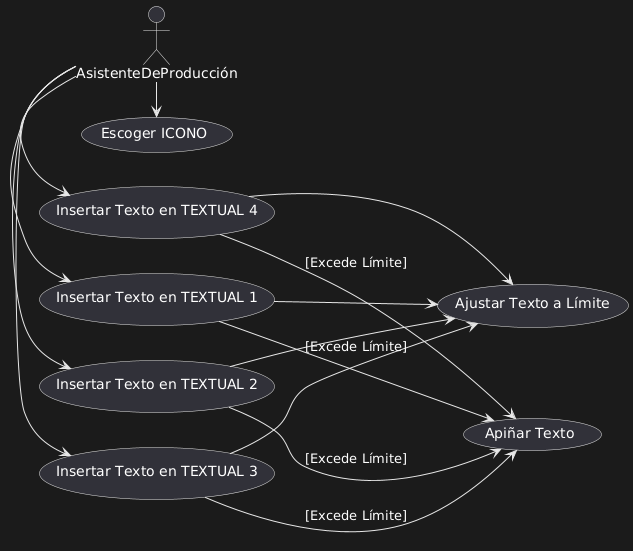


Ilustración 39: Caso de uso 15 | Insertar Texto en Zócalos/TEXTUALES

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción inicia el proceso de inserción de texto.
* El sistema valida el texto ingresado.
* El asistente selecciona un ícono.
* El sistema muestra el zócalo actualizado.

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*

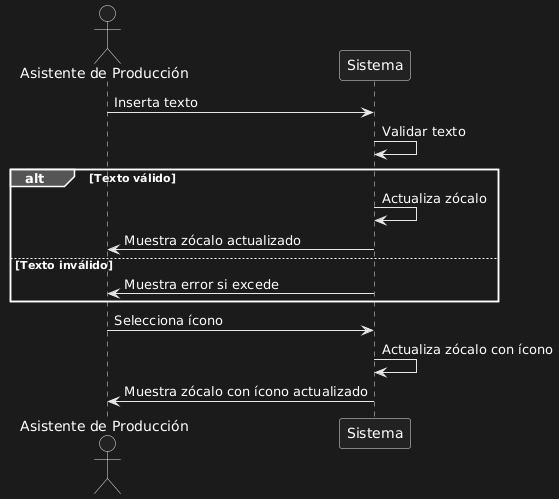


Ilustración 40: Diagrama de secuencia | Caso de uso 15

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Sistema
* Zócalo

#### Diagrama de objetos

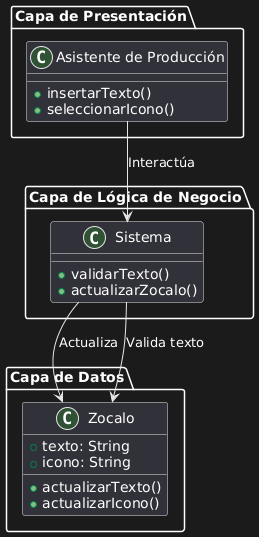


Ilustración 41: Diagrama de objetos | Caso de uso 15

### CASO DE USO <Insertar Placas>

#### Breve descripción

Este caso de uso permite al asistente de producción agregar placas a la escaleta, eligiendo entre diferentes tipos de datos que se pueden presentar.

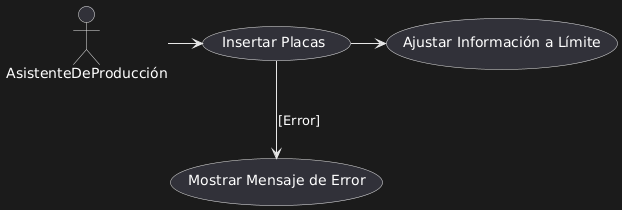


Ilustración 42: Caso de uso 16 | Insertar placas

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción selecciona la opción de insertar Placas.
* El sistema presenta las opciones disponibles.
* El asistente elige el tipo de placa a insertar.

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*

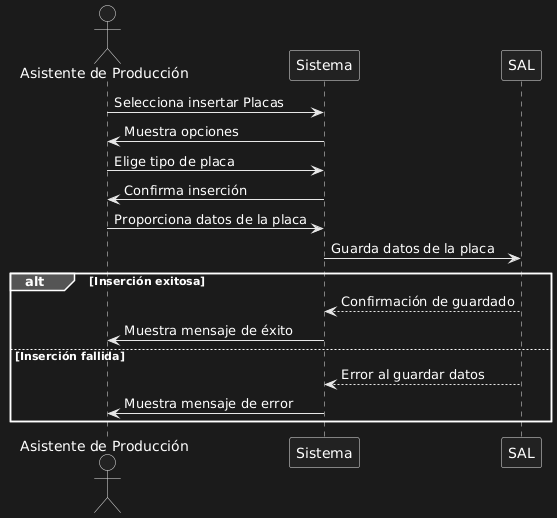


Ilustración 43: Diagrama de secuencia | Caso de uso 16

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Sistema
* SAL

#### Diagrama de objetos

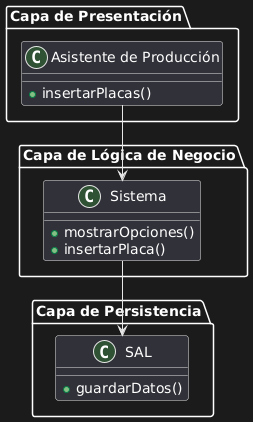


Ilustración 44: Diagrama de objetos | Caso de uso

### CASO DE USO <Insertar Texto en Placas/EQUIPOS>

#### Breve descripción

Este caso de uso describe el proceso mediante el cual un asistente de producción inserta texto en los campos de Placas/EQUIPOS. El asistente debe seguir un flujo específico para garantizar que los datos se ingresen correctamente y dentro de los límites establecidos.

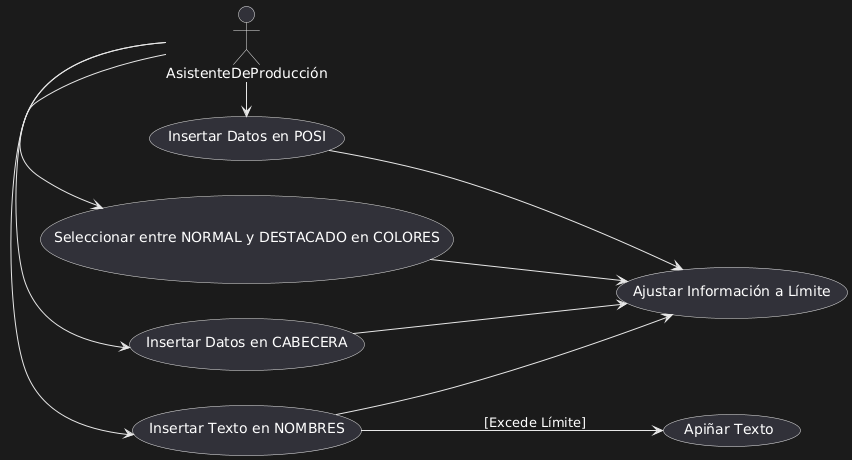


Ilustración 45: Caso de uso 17 | Insertar Texto en Placas/EQUIPOS

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción inserta texto numérico en el campo POSI (máx. 12 datos).
* El asistente de producción inserta texto alfanumérico en el campo NOMBRES (máx. 50 caracteres).
* El asistente de producción inserta datos en la columna CABECERA.
* El asistente de producción selecciona el TIPO DE TEXTURA.
* El asistente de producción inserta datos adicionales en la columna CABECERA.
* El asistente de producción selecciona entre NORMAL y DESTACADO en la columna COLORES.
* El sistema apiña el texto si excede el límite de caracteres.

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*



Ilustración 46: Diagrama de secuencia | Caso de uso 17

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Sistema de Placas

#### Diagrama de objetos

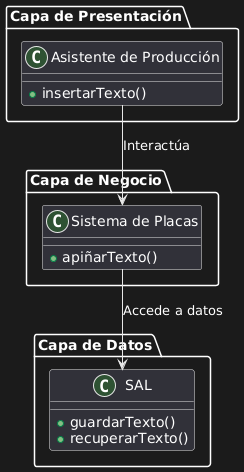


Ilustración 47: Diagrama de objetos | Caso de uso 17

### CASO DE USO <Insertar Texto en Placas/DATOS EQUIPOS>

#### Breve descripción

Este caso de uso detalla el proceso en el que un asistente de producción inserta texto en los campos de Placas/DATOS EQUIPOS, asegurando que se sigan los pasos adecuados para la correcta entrada de datos.

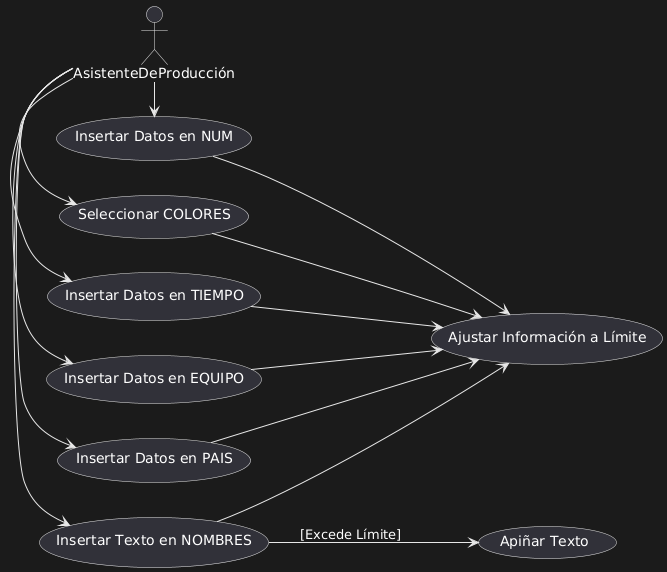


Ilustración 48: Caso de uso 18 | Insertar Texto en Placas/DATOS EQUIPOS

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción inserta texto numérico en el campo NUM (máx. 12 datos).
* El asistente de producción inserta texto alfanumérico en el campo NOMBRES (máx. 50 caracteres).
* El asistente de producción inserta datos en las columnas PAIS, EQUIPO y TIEMPO.
* El asistente de producción inserta títulos en la columna NOMBRE.
* El asistente de producción selecciona entre NORMAL y DESTACADO en la columna COLORES.
* El sistema apiña el texto si excede el límite de caracteres.

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*

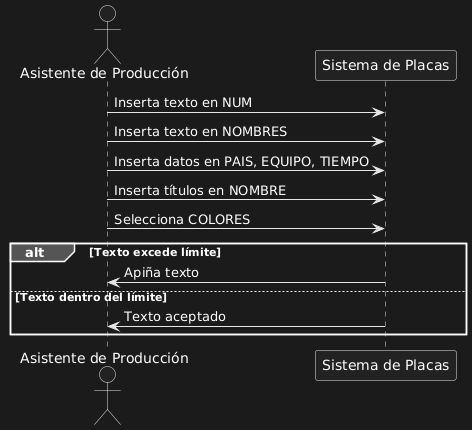


Ilustración 49: Diagrama de secuencia | Caso de uso 18

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Sistema de Placas

#### Diagrama de objetos

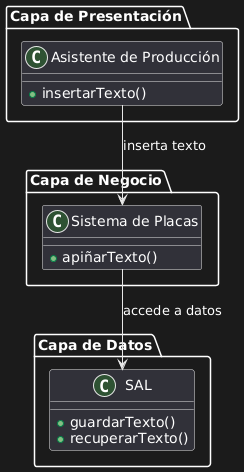


Ilustración 50: Diagrama de objetos | Caso de uso 18

### CASO DE USO <Insertar Texto en Placas/PVENTAX1>

#### Breve descripción

El asistente de producción inserta texto en los campos de Placas/PVENTAX1, permitiendo la personalización de las placas con información relevante.

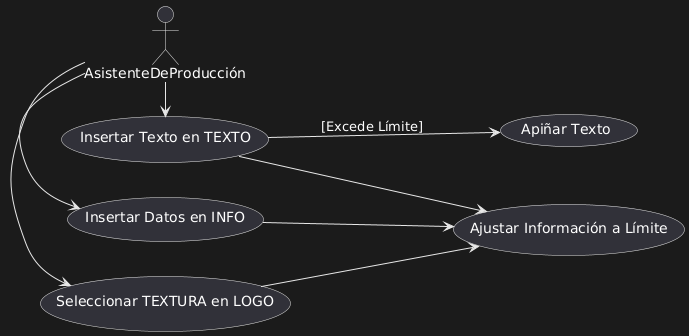


Ilustración 51: Caso de uso 19 | Insertar Texto en Placas/PVENTAX1

#### Eventos de flujo

* Selección de la TEXTURA en la columna LOGO.
* Inserción de texto en las celdas de la columna TEXTO
* Inserción de texto en las celdas superiores de la columna INFO.
* Inserción de texto en las celdas inferiores de la columna INFO.
* Ajuste del texto por parte del sistema.

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*

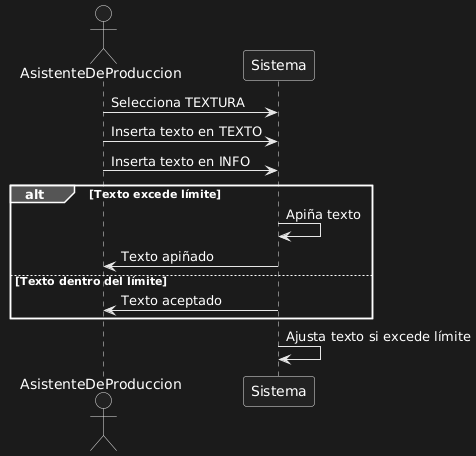


Ilustración 52: Diagrama de secuencia | Caso de uso 19

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción
* Sistema
* SAL

#### Diagrama de objetos

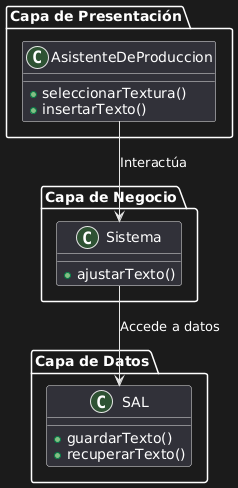


Ilustración 53: Diagrama de objetos | Caso de uso 19

### CASO DE USO <Leer Celdas de ID>

#### Breve descripción

El sistema lee las celdas de ID de cada pestaña del documento DE\_CICLISMO\_2023, facilitando la gestión de datos.

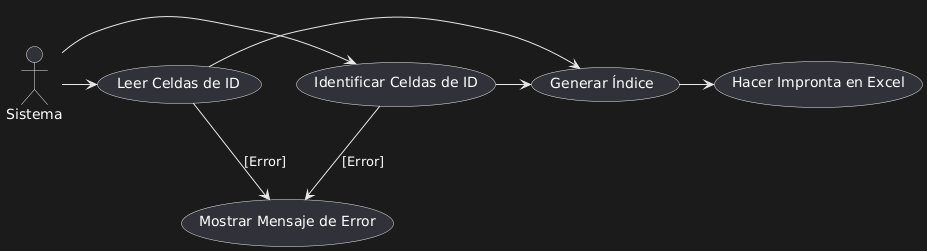


Ilustración 54: Caso de uso 20 | Leer Celdas de ID

#### Eventos de flujo

* Acceso al documento DE\_CICLISMO\_2023.
* Lectura de las celdas de ID de cada pestaña.
* Numeración en el índice y creación de impronta en el Excel.

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*

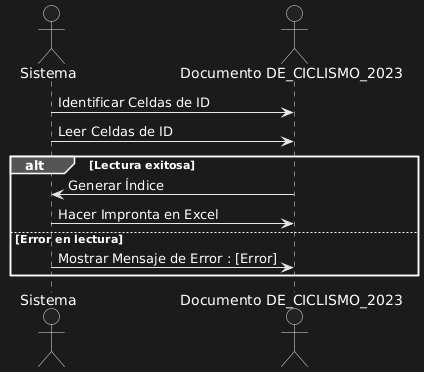


Ilustración 55: Diagrama de secuencia | Caso de uso

#### Objetos participantes

* Sistema
* Documento DE\_CICLISMO\_2023

#### Diagrama de objetos

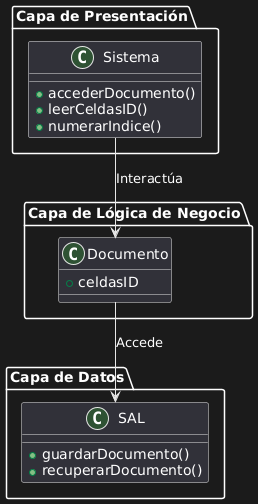


Ilustración 56: Diagrama de objetos | Caso de uso 20

### CASO DE USO <Conectar Placas con GPT>

#### Breve descripción

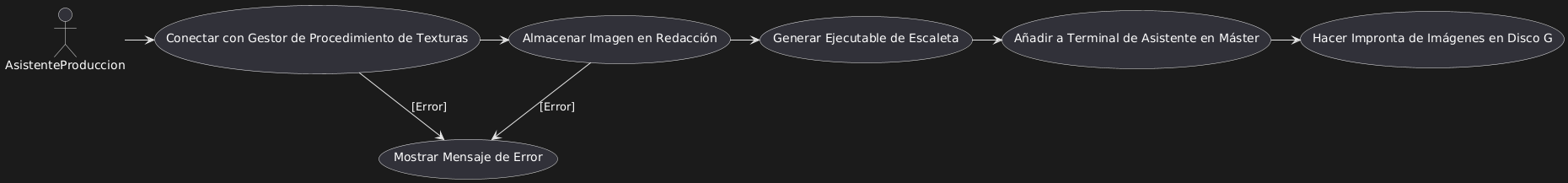


Ilustración 57: Caso de uso 21 | Conectar Placas con GPT

#### Eventos de flujo

* El asistente de producción selecciona la opción de conectar con el gestor de procedimiento de texturas.
* El gestor almacena la imagen en la terminal de asistente de producción en Redacción.
* Cuando se genera el ejecutable de la escaleta guardada, se añade a la terminal de asistente en máster.
* El sistema hace una impronta de las imágenes de la carpeta de texturas en el disco G del Maestro | TX.

#### Diagramas de interacción

* + 1. *Diagrama de secuencia*

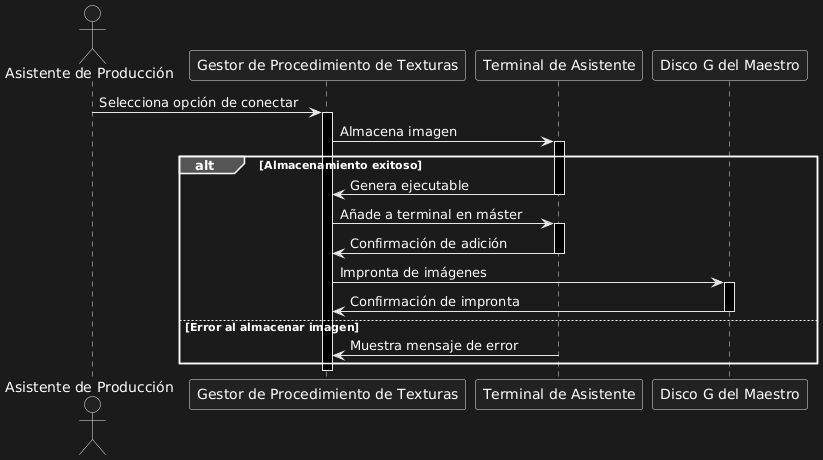


Ilustración 58: Diagrama de secuencia | Caso de uso 21

#### Objetos participantes

* Asistente de Producción: Usuario que inicia el proceso de conexión.
* Gestor de Procedimiento de Texturas: Componente del sistema que maneja la conexión y almacenamiento de imágenes.
* Terminal de Asistente: Interfaz donde se visualizan y gestionan las imágenes.
* Disco G del Maestro: Almacenamiento donde se guardan las imágenes de texturas.

#### Diagrama de objetos

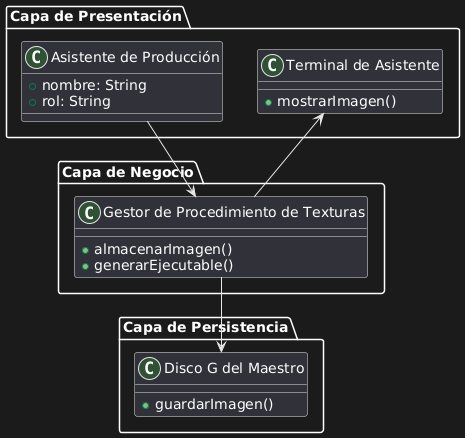


Ilustración 59: Diagrama de objetos | Caso de uso 21