

Goal Set Track (Santiago - Sergio)

Gestión de Metas Personales. Poder establecer metas personales y realizar el seguimiento del progreso de las mismas.

• Descripción del alcance.

La pagina da la posibilidad de ingresar o registrarse. El programa ofrece administrar metas que son privadas al usuario.

En la seccion "Mis Metas" van a verse todas las metas del usuario. Al crear una meta se especifica el titulo, una descripcion, una categoria (opcional y unica en caso que se otorgue una) y un vencimiento fijado con fecha y hora.

Pueden haber submetas de metas (un solo nivel) que toma los parametros de la meta madre, ya sea categoria o vencimiento si es que no se define uno menor en la submeta. Al vencer una meta se notifica al usuario.

Todas las metas, vencidas o no, dan la posibilidad de modificar todos sus parametros inclusive el vencimiento.

• Casos de Uso.

Caso de uso 1: **Crear una meta.**

Actor primario: Usuario.

Precondicion: El usuario esta logueado en el sistema.

Escenario exitoso principal:

1. El usuario hace clic en "Crear Meta".
2. El sistema muestra los campos para:
 - a. Titulo.
 - b. Descripcion.
 - c. Vencimiento.
 - d. Categoria.
3. El usuario rellena los campos y hace clic en "Crear".
4. El sistema actualiza la lista de metas del usuario.

Escenarios excepcionales:

- 3.a. El usuario rellena con caracteres o formatos invalidos los datos de la meta.
El sistema notifica los campos que estan mal y pide que se reintente.
- 3.b. La categoria no existe.
El sistema notifica que la **categoria es nueva y la crea**. Luego **actualiza la lista de metas y categorias**.

Caso de uso 2: **Crear una submeta.**

Actor primario: Usuario.

Precondicion: El usuario esta logueado en el sistema y selecciono una meta.

Escenario exitoso principal:

1. El usuario hace clic en "Crear Submeta".
2. El sistema muestra los campos para:
 - a. Titulo.
 - b. Descripcion.
 - c. Vencimiento.
3. El usuario rellena los campos y hace clic en "Crear".
4. El sistema actualiza la lista de submetas de la meta del usuario.

Escenarios excepcionales:

- 3.a. El usuario rellena con caracteres o formatos invalidos los datos de la submeta.
El sistema notifica los campos que estan mal y pide que se reintente.
- 3.b. El vencimiento es mayor al vencimiento de la meta madre.
El sistema informa el error y **pide que ingrese un vencimiento menor al vencimiento de la meta madre.**

Caso de uso 3: **Crear una categoria.**

Actor primario: Usuario.

Precondicion: El usuario esta logueado en el sistema y el servidor no tiene problemas en funcionamiento.

Escenario exitoso principal:

1. El usuario hace clic en "Crear Categoria".
2. El sistema muestra el campo para que se escriba el nombre de la categoria.
3. El usuario rellena el campo y hace clic en "Crear".

Escenarios excepcionales:

- 3.a. El usuario rellena con caracteres o formatos invalidos los datos de la meta.
El sistema notifica que esta mal y pide que se reintente.
- 3.b. La categoria ya existe.
El sistema notifica que **ya existe la categoria.**

Caso de uso 4: Una meta que vence.

Actor primario: Sistema.

Precondicion: Ninguna.

Escenario exitoso principal:

1. El sistema notifica que la **meta vencio.**
2. El cliente:
 - a. No da respuesta.
 - b. Abre la meta y **modifica la fecha de vencimiento.**
 - c. Abre la meta y la **marca como realizada.**
3. El sistema:
 - a. **Mueve la meta a la categoria "Vencidas".**
 - b. **Guarda la meta actualizada.**
 - c. **Mueve la meta a la categoria "Realizadas".**

Caso de uso 5: Ingreso al sistema.

Actor primario: Usuario.

Precondicion: La pagina se abrio correctamente en el navegador y el servidor funciona correctamente.

Escenario exitoso principal:

1. El sistema muestra la pantalla de login.
2. El usuario ingresa seudonimo y contraseña.
3. El sistema verifica la correctitud de los datos. Seguidamente muestra la pantalla de mis metas.

Escenarios excepcionales:

- 2.a. El seudonimo o contraseña son invalidos.
El sistema notifica error.
- 2.b. El usuario hace clic en opciones de recuperacion de contraseña.
El sistema pide un mail y ahi envia la contraseña si es que la cuenta existe.

Caso de uso 6: Cambiar contraseña.

Actor primario: Usuario.

Precondicion: El usuario esta logueado en el sistema y el servidor no tiene problemas en funcionamiento.

Escenario exitoso principal:

1. El usuario hace clic en cambiar contraseña.
2. El sistema pide la contraseña actual y dos veces la contraseña nueva.
3. El usuario rellena los campos y hace clic en ok.
4. El sistema verifica que la contraseña actual sea correcta primero que nada y luego que la contraseña nueva coincida. Luego actualiza la informacion en el sistema y notifica por mail al usuario y en pantalla.
5. El cliente hace clic en ok.
6. El sistema muestra la pagina de mis metas.

Escenarios excepcionales:

- 4.a. La contraseña actual no es correcta.
El sistema pide que se re ingrese o da la opcion de mandarla por mail.
- 4.b. La contraseña nueva no coincide cuando se la escribe por segunda vez.
El sistema notifica y deja los campos como estan para que el usuario los corrija.