

Goal set track.

Descripción del alcance:

Enunciado: Gestión de metas personales. Poder establecer metas personales y realizar el seguimientos del progreso de las mismas.

El sistema deberá cumplir con los siguientes requerimientos:

- Será de uso personal por lo tanto no se compartirán datos. No hay restricciones de edad, cualquiera lo puede utilizar.
 - Las metas tendrán 2 posibles estados: Progreso/Finalizado.
 - Tendrá un calendario para poder proporcionar recordatorios.
 - Una meta se puede componer de submetas, con lo cual el progreso de la meta madre dependerá del progreso de las metas hijas.
 - Metas podrán ser editables.
 - Se podrán crear carpetas o categorías donde poder administrar las metas. Por ejemplo: La carpeta "facultad" podría tener metas como: "parcial de ingeniería" "inscripción", etc.
 - Tendrá un sistema de notificación de metas próximas a vencer y metas vencidas.
 - Sólo se podrá tener hasta 1(un) nivel de subniveles.
-

DFD Goal Set Track

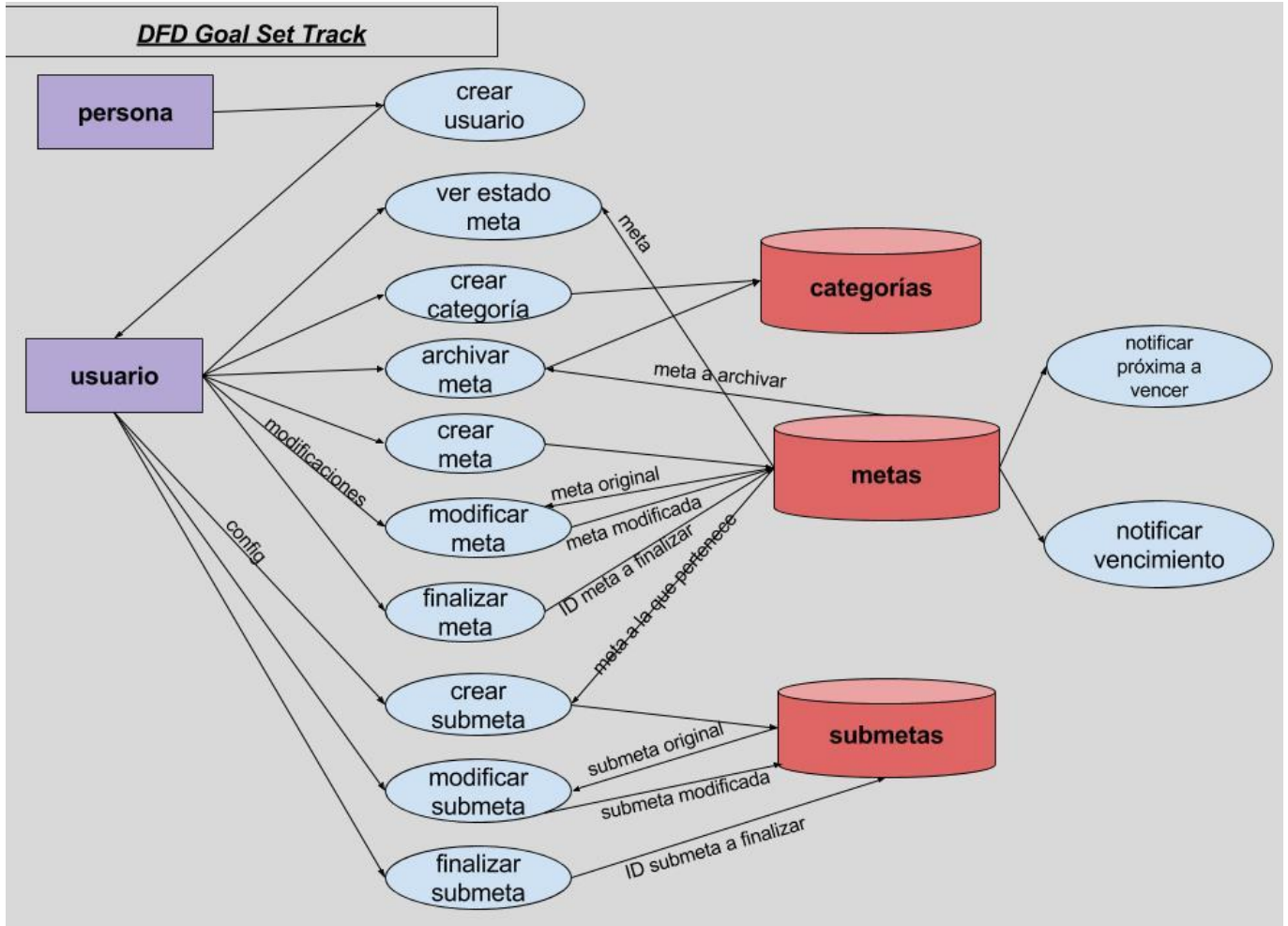
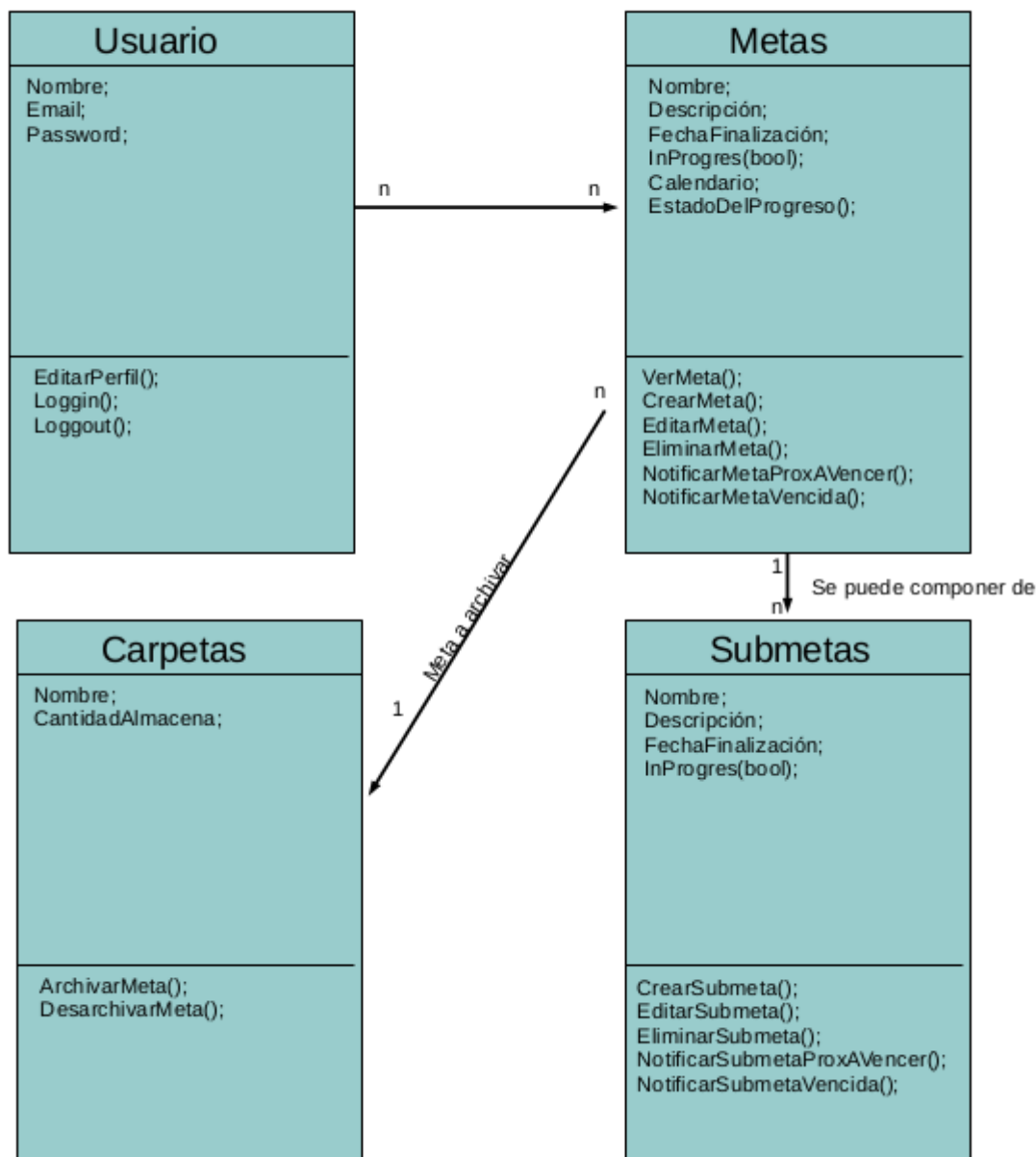


Diagrama de Clases: Goal Set Track



Comentarios sobre el diagrama de clases:

- Con éste diseño cualquier meta sólo puede estar archivada a lo sumo en una carpeta.

Casos de uso:

- Caso de uso 1: Agregar meta.
 - Actor principal: Usuario.
 - Precondición: El usuario está logueado en el sistema y esta situado en el menú principal.

- Escenario exitoso:
 1. El usuario selecciona la opción "agregar meta".
 2. El sistema muestra un formulario a completar, con los siguientes elementos: Nombre, Descripción, fecha y hora de finalización, submetas.
 3. El usuario completa el formulario.
 4. El sistema revisa que todos los parámetros están completos y luego confirma que se agregó la meta satisfactoriamente.
 - Escenarios excepcionales:
 1. i. El usuario deja parámetros sin completar.
 - El sistema informa deben completarse todos los parámetros y vuelve a mostrar el formulario como lo había completado el usuario.
 - El usuario rellena los casilleros faltantes.
 - El sistema confirma la carga de la meta.
-

- Caso de uso 2: Archivar meta.

- Actor principal: Usuario.
 - Precondición: El usuario está logueado en el sistema, y ya tiene al menos una meta creada.
 - Escenario exitoso:
 1. El usuario selecciona de sus lista de metas sin archivar la que desea archivar.
 2. El sistema muestra la meta con sus características, y algunas opciones, entre ellas la opción "Archivar".
 3. El usuario selecciona la opción archivar.
 4. El sistema muestra una lista con los nombres de las carpetas ya creadas, y al finalizar una opción "crear carpeta"
 5. El usuario selecciona una de las carpetas ya previamente creadas.
 6. El sistema confirma que se archivo exitosamente.
 - Escenarios excepcionales:
 1. i. El usuario selecciona la opción "crear carpeta".
 - El sistema muestra una ventana indicando que ponga el nombre de la nueva carpeta.
 - El usuario completa la opción con el nombre de la nueva carpeta.
 - El sistema revisa que no exista ya una carpeta con dicho nombre. Sino existe la crea y archiva la meta ahí, si sí existe indica: "Ya existe una carpeta con dicho nombre", archiva la meta en ésa carpeta y vuelve al menú inicial.
-

- Caso de uso 3: Modificar meta.

- Actor principal: Usuario.
- Precondición: El usuario está logueado en el sistema, y ya tiene al menos una meta creada.
- Escenario exitoso:

1. El usuario selecciona de sus lista de metas la que desea modificar.
 2. El sistema muestra la meta con sus características, y algunas opciones, entre ellas la opción "Modificar".
 3. El usuario selecciona la opción Modificar.
 4. El sistema muestra un formulario con las características que puede modificar de la meta, entre ellas: submetas, tiempo de plazo, etc.
 5. El usuario hace las modificaciones pertinentes.
 6. El sistema confirma que se modificó exitosamente.
- Escenarios excepcionales:
 1. i. El usuario hace modificaciones de forma incorrecta en algún parametro.
 - El sistema informa de dicho error y resalta los parametros que tiene que reвер el usuario.
 - El usuario hace los recambios necesarios.
 - El sistema revisa que está todo bien y confirma la operación.
-
-

- Caso de uso 4: Notificación meta próxima a vencer.
 - Actor principal: Sistema.
 - Precondición: El sistema está funcionando.
 - Escenario exitoso:
 1. El sistema hace un mapeo periódicamente comparando la fecha actual con las fechas de finalización de todas las metas. Si encuentra metas que estén a menos de 72 horas a terminar y no se ha notificado en al menos 24 horas antes se envía un mail al usuario diciendo: "Estimado [nombre usuario]: Debemos notificarle que tiene metas próximas a vencer, por favor pongasé las pilas!, time = money."
 - Escenarios excepcionales:
 1. i. El sistema no tiene acceso a internet.
 - Se guardará la notificación para la próxima vez que si lo tenga, será muy importante su envío lo antes posible.
-
-

- Caso de uso 5: Notificación meta vencida.
 - Actor principal: Sistema.
 - Precondición: El sistema está funcionando.
 - Escenario exitoso:
 1. El sistema hace un mapeo periódicamente revisando si el estado de alguna de las metas sea "vencida". Si lo hay se le envía un mail al usuario diciendo: "Estimado [nombre usuario]: Debemos notificarle que tiene metas vencidas, por favor revéa sus metas vencidas." y marca dichas metas como: "notificadas de su vencimiento".
 - Escenarios excepcionales:

1. i. El sistema no tiene acceso a internet.

- Se guardará la notificación para la próxima vez que si tenga acceso a internet, será muy importante su envío lo antes posible.