

TALLER DE PROGRAMACIÓN

TAREA II - PARTE 1

Informe del Modelo de Casos de Uso

GRUPO 31

Integrantes

Nombre	CI
Alexis Baladón	5.574.612-4
Guillermo Toyos	5.139.879-9
Jorge Machado	4.876.616-9
Juan José Mangado	5.535.227-0
Mathias Ramilo	5.665.788-5

Docente

Laura González

Índice

1. Introducción	3
1.1. Propósito	3
1.2. Alcance	3
1.3. Estructura del Documento	3
2. Actores y Casos de Uso	3
2.1. Actores	3
2.2. Casos de Uso	4
2.2.1. Estación de Trabajo	4
2.2.2. Servidor web	4
3. Comportamiento de Casos de Uso	5
3.1. Diagramas de Secuencia del Sistema	5
3.1.1. Alta de Categoría	5
3.1.2. Aceptar / Rechazar Actividad Deportiva	6
3.1.3. Iniciar Sesión	6
3.1.4. Cierre de Sesión	7
3.1.5. Comprar Cuponera	7
3.1.6. Seguir a un Usuario	8
3.1.7. Dejar de seguir a un Usuario	8

1. Introducción

1.1. Propósito

El propósito de este documento es brindar una actualización de la descripción general del Modelo de Casos de Uso brindada anteriormente, del proyecto **entrenamos.uy**.

1.2. Alcance

El informe del Modelo de Casos de Uso presenta una descripción de los nuevos casos de uso definidos, los actores y las asociaciones entre estos. También contiene una especificación del comportamiento declarado en los casos de uso.

1.3. Estructura del Documento

El documento está dividido en tres secciones. La segunda sección presenta una descripción de los actores y casos de uso contenidos en el modelo junto con las relaciones existentes entre ellos. Por último, la tercera sección presenta la especificación del comportamiento de cada caso de uso descrito.

2. Actores y Casos de Uso

Se presenta una descripción de los actores involucrados en el modelo de Casos de Uso y una descripción de alto nivel de los casos de uso del sistema. Cada caso de uso incluye una sección con los actores involucrados en él. En esta etapa de desarrollo se cuenta con tres actores, los cuales son: el Administrador del Sistema, el Visitante y el Usuario (que se divide en dos grandes conjuntos: Profesores y Socios).

2.1. Actores

Actor	Administrador del Sistema
Descripción	Utiliza solamente la Estación de Trabajo, esto implica que no puede iniciar sesión en la Aplicación Web.

Actor	Visitante
Descripción	Cualquier usuario que accede a la Aplicación Web sin haber iniciado sesión como un usuario registrado.

Actor	Profesor/Socio
Descripción	Un usuario registrado que inició sesión como Profesor/Socio del sistema y no la cerró. Los usuarios registrados disponen de funcionalidades que no tienen los visitantes.

2.2. Casos de Uso

2.2.1. Estación de Trabajo

Nombre	Alta de Categoría
Actores	Administrador del Sistema
Descripción	El caso de uso comienza cuando el administrador desea dar de alta una categoría. Para ello, indica el nombre de una categoría (único) y, si aún no existe una categoría con igual nombre, el sistema la da de alta. En caso contrario el administrador puede modificar el nombre o cancelar el caso de uso.

Nombre	Aceptar / Rechazar Actividad Deportiva
Actores	Administrador del Sistema
Descripción	El caso de uso comienza cuando el administrador desea aceptar o rechazar una actividad deportiva. En primer lugar, el sistema lista las actividades deportivas que están en estado “Ingresada”. El administrador selecciona una de las actividades y especifica si la quiere aceptar o rechazar. Finalmente, el sistema registra el cambio de estado de la actividad a “Aceptada” o “Rechazada”, según corresponda.

2.2.2. Servidor web

Nombre	Inicio de Sesión
Actores	Visitante
Descripción	Este caso de uso permite a un visitante del sitio iniciar sesión mediante el ingreso de su nickname o mail, y contraseña. El Sistema verifica que los datos sean válidos e inicia la sesión para el Profesor/Socio. En caso de que no sean válidos, se mostrará una advertencia al Visitante para que pueda reingresar sus datos o cancelar el inicio.

Nombre	Cierre de Sesión
Actores	Usuario
Descripción	Este caso de uso permite cerrar la sesión iniciada por un usuario. Para ello el usuario indica al sistema que desea cerrar la sesión.

Nombre	Compra de Cuponera
Actores	Usuario
Descripción	El caso de uso comienza cuando un socio desea realizar una compra de una cuponera. Para esto, el sistema muestra las cuponeras vigentes y el socio elige una. El sistema registra la compra de la cuponera y el costo asociado en la fecha actual. En caso de que el socio ya haya comprado la cuponera, se podrá elegir otra o cancelar el caso de uso.

Nombre	Seguir a un Usuario
Actores	Profesor, Socio
Descripción	El caso de uso comienza cuando un Profesor/Socio indica que desea comenzar a seguir a otro usuario. Para ello indica el usuario al que desea seguir y el sistema lo registra.

Nombre	Dejar de seguir a un Usuario
Actores	Profesor, Socio
Descripción	El caso de uso comienza cuando un Profesor/Socio indica que desea dejar de seguir a un usuario que estaba siguiendo. Para ello indica el usuario al que desea dejar de seguir y el sistema elimina la relación.

3. Comportamiento de Casos de Uso

A continuación se presenta la especificación del comportamiento de cada caso, por medio de los Diagramas de Secuencia del Sistema que sean necesarios, y los contratos de software de operaciones del sistema seleccionadas incluidas en dichos diagramas.

3.1. Diagramas de Secuencia del Sistema

3.1.1. Alta de Categoría

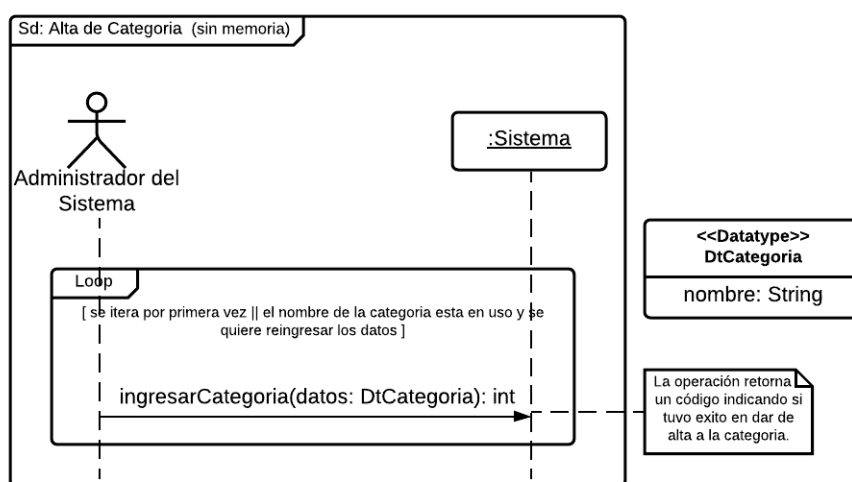


Figura 3.1: Diagrama de secuencia del sistema

3.1.1.1. Contratos

Operación	<code>ingresarCategoría(datos: DtCategoría) : int</code>
Entrada	<code>datos</code> : Datatype con los datos de la categoría a ingresar al sistema.
Salida	Retorna 0 si la categoría fue ingresada con éxito al sistema, 1 en otro caso.
Descripción	Se crea una instancia de categoría en el sistema con los datos dados solamente si no existe instancia de categoría con nombre <code>datos.nombre</code> actualmente en el sistema.

Precondiciones y Postcondiciones	
Post: Si existe una categoría en el sistema cuyo nombre coincide con el parámetro <code>datos.nombre</code> , y se retorna el código de error 1. En otro caso, se crea una nueva instancia de categoría con los datos de <code>datos</code> y se la registra en el sistema, la operación finaliza retornando 0.	

3.1.2. Aceptar / Rechazar Actividad Deportiva

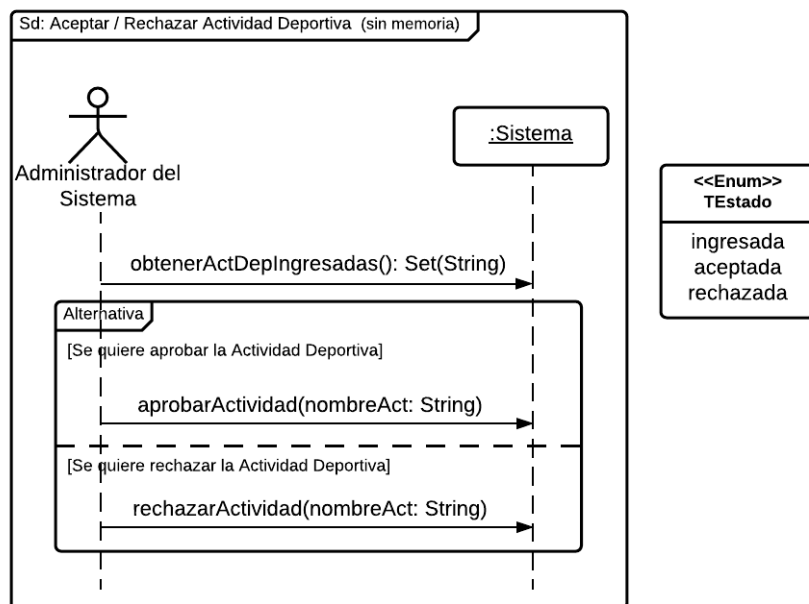


Figura 3.2: Diagrama de secuencia del sistema

3.1.3. Iniciar Sesión

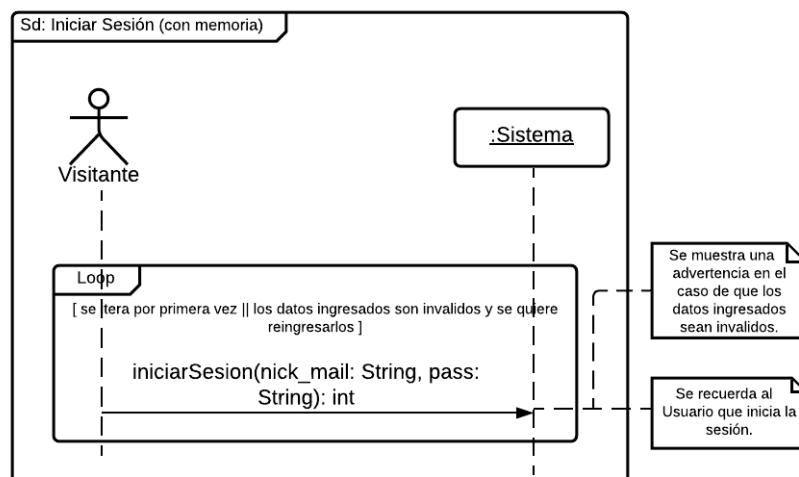


Figura 3.3: Diagrama de secuencia del sistema

3.1.4. Cierre de Sesión

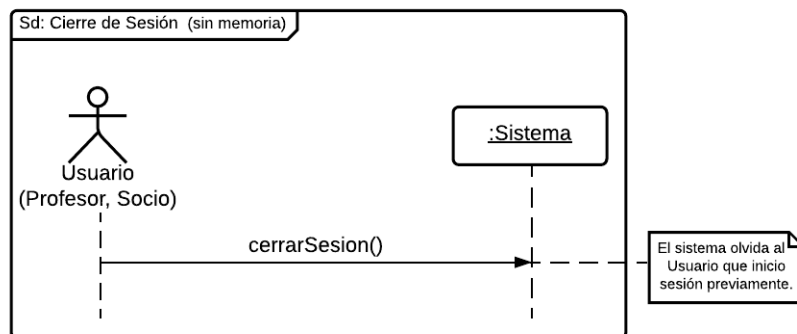


Figura 3.4: Diagrama de secuencia del sistema

3.1.5. Comprar Cuponera

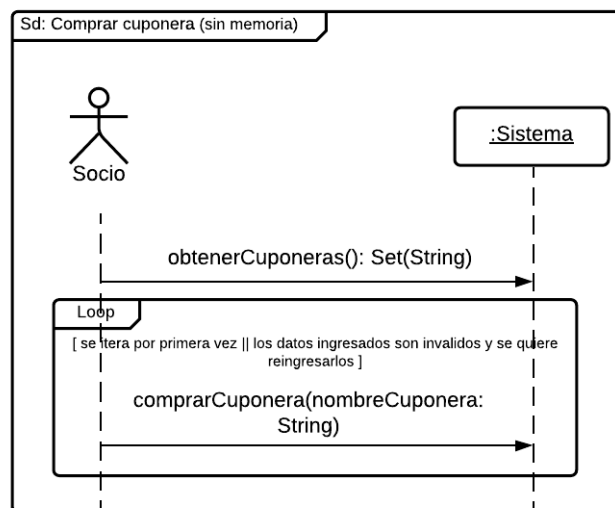


Figura 3.5: Diagrama de secuencia del sistema

3.1.5.1. Contratos

Operación	<code>comprarCuponera(nombreCuponera: String)</code>
Entrada	<i>nombreCuponera</i> : Nombre de la cuponera a comprar por parte del socio.
Salida	No hay.
Descripción	Registra la compra de la cuponera con nombre ' <i>nombreCuponera</i> ', por parte del socio, mediante la creación de una instancia <i>ReciboCuponera</i> asociada a estos.

Precondiciones y Postcondiciones

Pre: Debe existir una instancia de cuponera de nombre *nombreCuponera* en el sistema a la cual el socio no haya comprado aún.

Post: Si existe una cuponera en el sistema cuyo nombre coincide con el parámetro *nombreCuponera*, y es valida para la compra por parte del socio. Se crea una instancia del tipo asociativo ReciboCuponera con la fecha actual del sistema, la cual es asociada al socio y a la cuponera seleccionada.

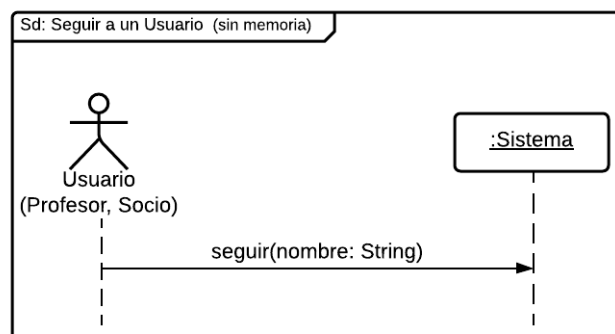
3.1.6. Seguir a un Usuario

Figura 3.6: Diagrama de secuencia del sistema

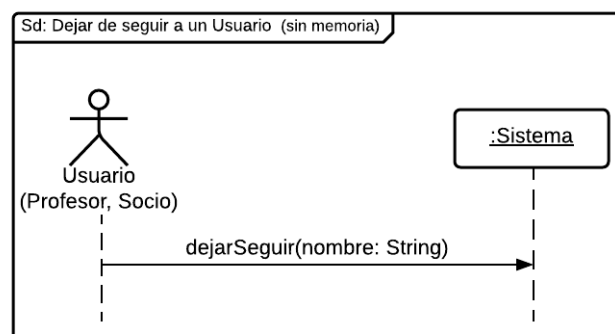
3.1.7. Dejar de seguir a un Usuario

Figura 3.7: Diagrama de secuencia del sistema