



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



**FACULTAD
DE INGENIERÍA**

Ingeniería del Software I

UNIDAD N°4

TRABAJO PRÁCTICO N°1

ESCENARIOS DE CASOS DE USO HISTORIAS DE USUARIO

Profesor:

- Lic. Leandro Spadaro.

TRABAJO PRÁCTICO

Fecha de Entrega:

El trabajo práctico deberá ser entregados como plazo máximo el domingo 26 de octubre.

ESCENARIO CASO DE USO

- A) Luego de leer la bibliografía del libro de Craig Larman - UML y Patrones, Una introducción al análisis y diseño orientados a objetos y al proceso unificado - capítulo 6.

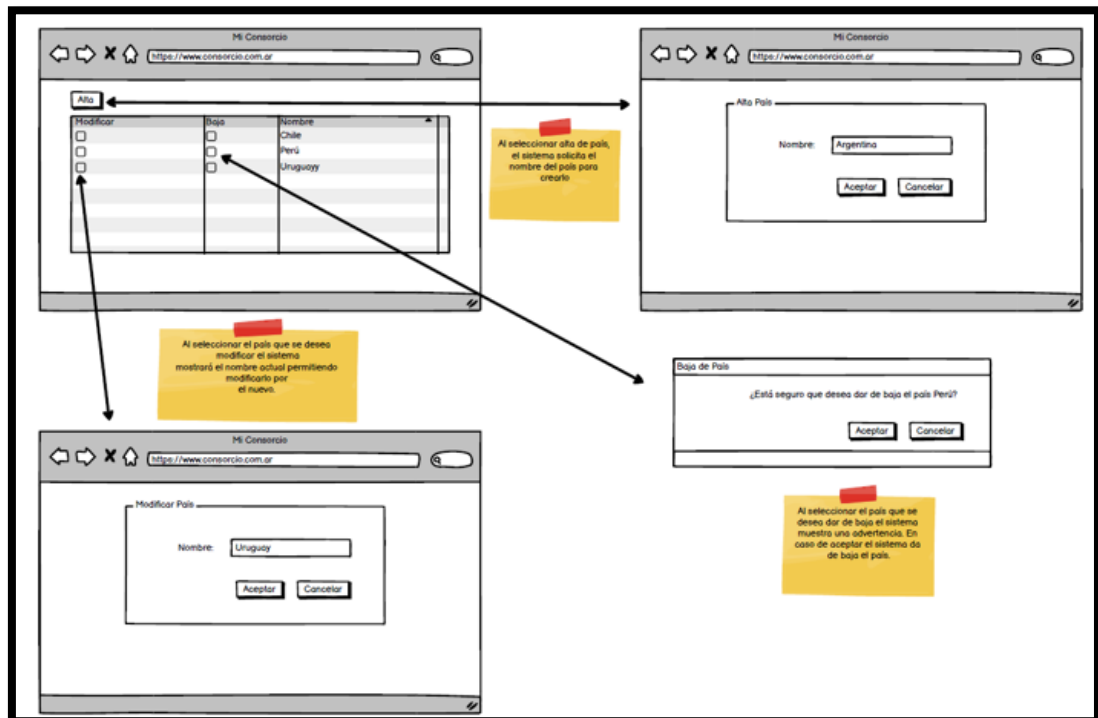
Responder:

1. ¿Qué es un escenario de Casos de Uso?
2. ¿Cuáles son las secciones que puede tener un escenario de caso de uso?
3. Dado el siguiente escenario de caso de uso, realizar el prototipado de pantalla con <https://balsamiq.com/>

Proyecto	Sistema Automático de Pagos		
Autor	Adriana Pérez		
Versión	0.1	Estado de Desarrollo	Borrador / No revisado
Definición del Caso de Uso			
Código	Caso de Uso - 01		
Nombre	Realizar Transferencia de Dinero		
Objetivo	Realizar una transferencia de fondos bancarios entre dos cuentas bancarias a través del sistema de pagos del portal de la entidad bancaria.		
Descripción	El cliente de la entidad bancaria al realizar el caso de uso transfiere un monto dado de dinero desde su cuenta principal a otra cuenta registrada.		
Actores	Cliente		
Condiciones Necesarias	El cliente es conocido y tiene autorización para realizar la transacción de transferencia de fondos. Las cuentas están autorizadas para aceptar transacciones desde el sistema de pagos.		
Escenario Principal	1. El cliente pide una transferencia de fondos. 2. La entidad bancaria (sistema) solicita información de la cuenta de destino y la cuenta de origen. 3. El cliente brinda la información requerida de cuenta de origen y cuenta destino. 4. La entidad bancaria solicita información del monto a transferir. 5. El cliente brinda la información del monto a transferir. 6. La entidad bancaria revisa la disponibilidad de fondos de la cuenta de origen. 7. La entidad bancaria solicita autorización al cliente para realizar la operación de transferencia. 8. El cliente firma la autorización. 9. La entidad bancaria contacta a la entidad bancaria de la cuenta destino y realiza la transferencia de fondos. 10. La entidad bancaria genera los recibos correspondientes a la transacción. 11. El cliente obtiene el recibo y termina el caso de uso.		
Escenario Alternativo	7a. La entidad bancaria informa al cliente que el monto solicitado para transferir supera el saldo de la cuenta. 8a. El cliente acepta la notificación y pide ingresar un nuevo saldo. 9a. El caso de uso continua en el paso 4 del escenario principal.		
Escenarios de Excepción	7a. La entidad bancaria informa al cliente que el monto solicitado para transferir supera el saldo de la cuenta. 8a. El cliente acepta la notificación y pide cancelar el trámite. 9a. El caso de uso termina.		
Condición de éxito	La cuenta destino ha incrementado su saldo en un valor igual al monto transferido. La cuenta origen ha disminuido su saldo en un valor igual a la suma del monto transferido y los gastos administrativos de la transacción.		
Cuestiones a resolver	Si las dos entidades bancarias cobran por realizar la transacción, ¿El pago de la transacción hace parte de este caso de uso?		

4. Desarrollar el escenario de caso de uso de ingreso (Login) a un sistema con usuario y clave, por ejemplo <https://demo.intranetcenter.com/base/usuario-data/1.html> . el prototipado que acompaña las historias de usuario utilizando una plantilla HTML gratuita.

- B) Dado el siguiente prototipado de pantalla, realizar los escenarios de caso de uso para alta, baja y modificación de un País.



- C) Realizar el escenario de caso de uso para el cambio de clave de usuarios de una aplicación administrativa. Tener en cuenta el siguiente prototipado.

Modificar Clave

Clave Actual:

Nueva Clave:

Confirmar Clave:

- D) Realizar los escenarios de caso de uso para el alta de una persona en un sistema administrativo. Tener en cuenta el siguiente prototipado.

Datos personales

Nombre:

Apellido:

Sexo:

MASCULINO

DNI:

Fecha de Nacimiento:

Email:

Teléfono:

- E) Realizar el escenario de Caso de Uso para crear una publicación con música en Instagram teniendo en cuenta el siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=akEu9p_2XUg . Realizar el prototipado de pantallas utilizando <https://ninjamock.com/>

HISTORIAS DE USUARIO.

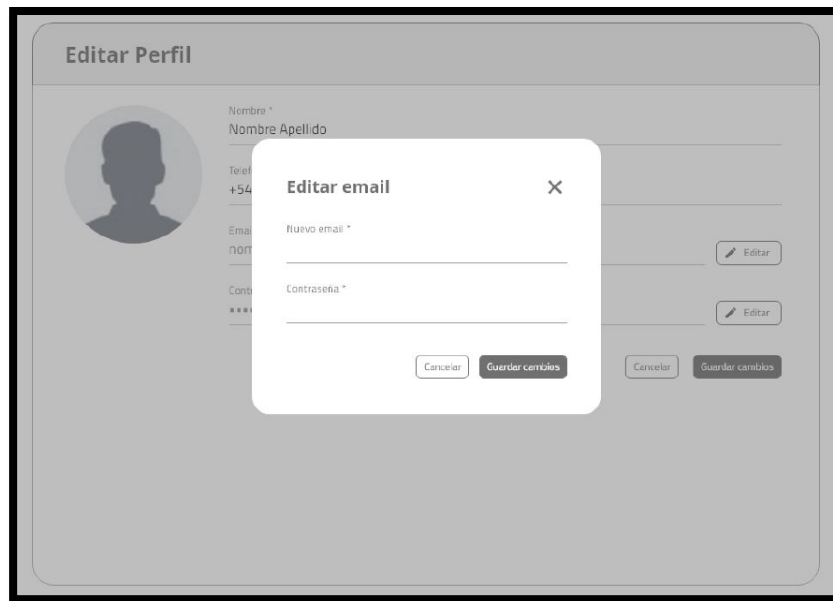
- A) Visualizar el siguiente video sobre Historias de Usuario:
<https://www.youtube.com/watch?v=ky6wFiF5vMk>
- B) Teniendo en cuenta lo aprendido en el punto anterior y la siguiente bibliografía:
https://www.scrummanager.com/files/scrum_manager_historias_usuario.pdf

Responder:

1. ¿Qué son las historias de usuario?
 2. Describir las 3C de las Historias de Usuario.
 3. ¿Cuáles son las palabras claves en la redacción de una historia de usuario? Describir un Ejemplo.
 4. Describir las secciones que debe tener una historia de usuario.
 5. ¿Qué son los criterios de aceptación? ¿Qué significa que los criterios de aceptación cumplan con el método SMART? Describir los criterios de aceptación del ejemplo anterior.
 6. Describir las características INVEST de las Historias de Usuario.
 7. Describir las ventajas de las Historias de Usuario.
- C) Realizar las historias de usuario con sus respectivos criterios de aceptación, para la registración en un sitio web, teniendo en cuenta el siguiente prototipado.

El prototipo muestra una interfaz de usuario para la registración. En la parte superior, el título 'Registrarte' está acompañado de un ícono de cerrar (X). El formulario contiene los siguientes campos: 'Nombre Completo *' con un mensaje de error '(¡Olvidaste indicar tu nombre!)'; 'Teléfono *' con el prefijo '+54 (0) 251 423 4234'; 'Email *' con el valor 'cliente@email.com'; y 'Contraseña' con caracteres ocultos por asteriscos y un ícono de ojo para alternar visibilidad. Debajo de los campos hay un botón gris 'Registrarme'. Una línea horizontal separa esta sección de la siguiente, que comienza con 'O regístrate con' y dos botones circulares de Facebook y Google. Al final, un enlace dice '¿Ya tienes cuenta? Inicia sesión'.

- D) Realizar las historias de usuario con sus respectivos criterios de aceptación, para modificar el correo electrónico de un usuario registrado en un sistema, teniendo en cuenta el siguiente prototipado.



- E) Realizar las historias de usuario con sus respectivos criterios de aceptación, para dar de altas direcciones, de los usuarios, en una aplicación de delivery de comidas, teniendo en cuenta el siguiente prototipado.

 El formulario se titula 'Agregar dirección' y contiene los siguientes campos: 'Coordenadas *' (campo de texto), 'Calle *' (campo de texto), 'Número *' (campo de texto), 'Piso' (campo de texto), 'Depto' (campo de texto), 'Ciudad *' (menú desplegable con 'Selecciona tu ciudad'), 'Localidad *' (menú desplegable con 'Selecciona tu localidad'), 'Aclaraciones' (campo de texto) y 'Alias *' (campo de texto). En la parte inferior derecha hay botones 'Cancelar' y 'Guardar'.

- F) Dado el siguiente Sitio Web <https://www.mercadolibre.com.ar/> identificar 5 Historias de Usuarios. Realizar el prototipado que acompaña las historias de usuario utilizando una plantilla HTML gratuita de sitio e-commerce, ej.: <https://graygrids.com/templates/shopgrids-bootstrap-ecommerce> o <https://graygrids.com/templates/estore-free-bootstrap-ecommerce-template>
- G) El equipo fue contratado para desarrollar una red social, donde las personas que la utilicen tendrán un usuario para realizar publicaciones. Cada publicación contiene una imagen junto con un comentario. Los usuarios de la red social pueden visualizar las publicaciones de otros usuarios e indicar si les gusta, además de poder realizar comentarios. Los usuarios pueden enviar mensajes de forma privada entre ellos. El comportamiento de la red social es muy similar a la conocida

“Instagram”. Se deberá realizar las Historias de Usuario que contemplen las funcionalidades críticas especificadas junto con el prototipado de pantalla utilizando <https://www.figma.com/>

- H) Realizar un cuadro comparativo entre los escenarios de caso de uso y las historias de usuario con sus diferencias.