Tema 2.2: Modelo de Casos de Uso



A. Goñi, J. Ibáñez, J. Iturrioz, J.A. Vadillo



OCW 2013

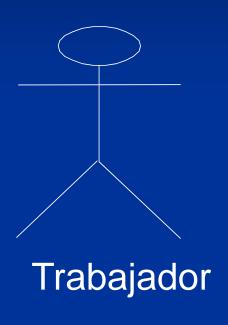




Artefacto: actor

- ACTOR es alguien que interactúa con el sistema:
 - ■Un tipo de usuario (persona)
 - Otro sistema externo
- Los actores están fuera del sistema

Actores en UML





Sólo si es externo al sistema de información que se está modelando

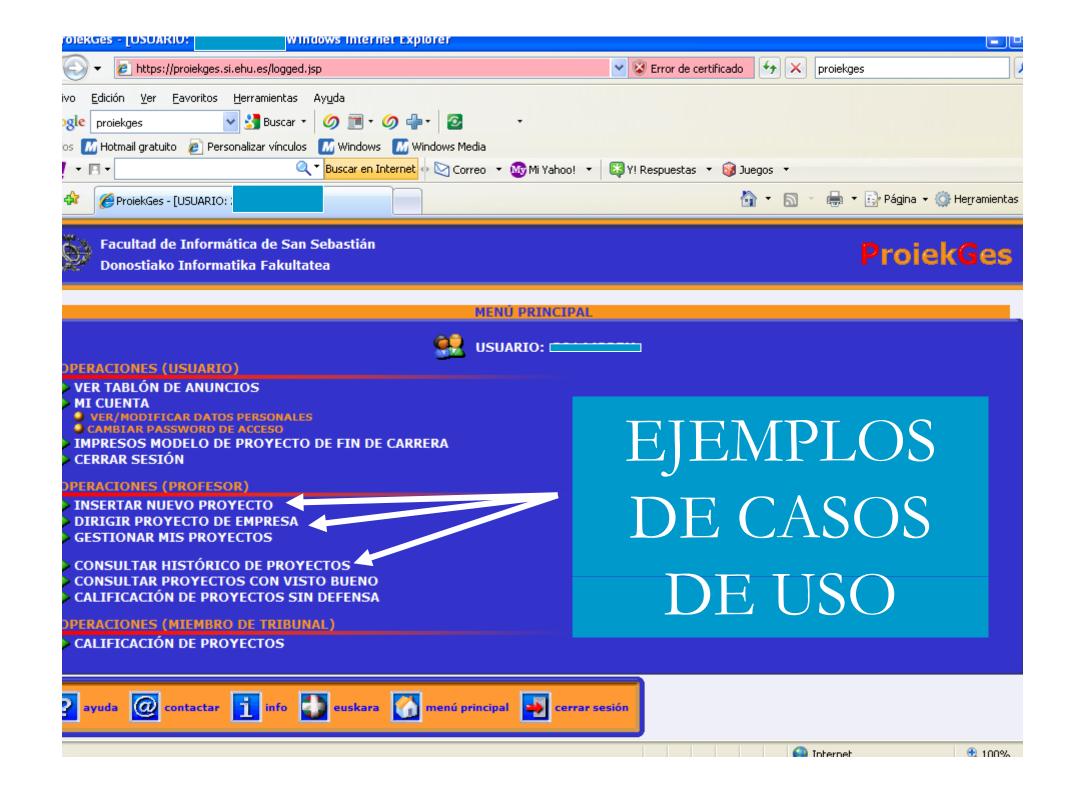
Artefacto: caso de uso

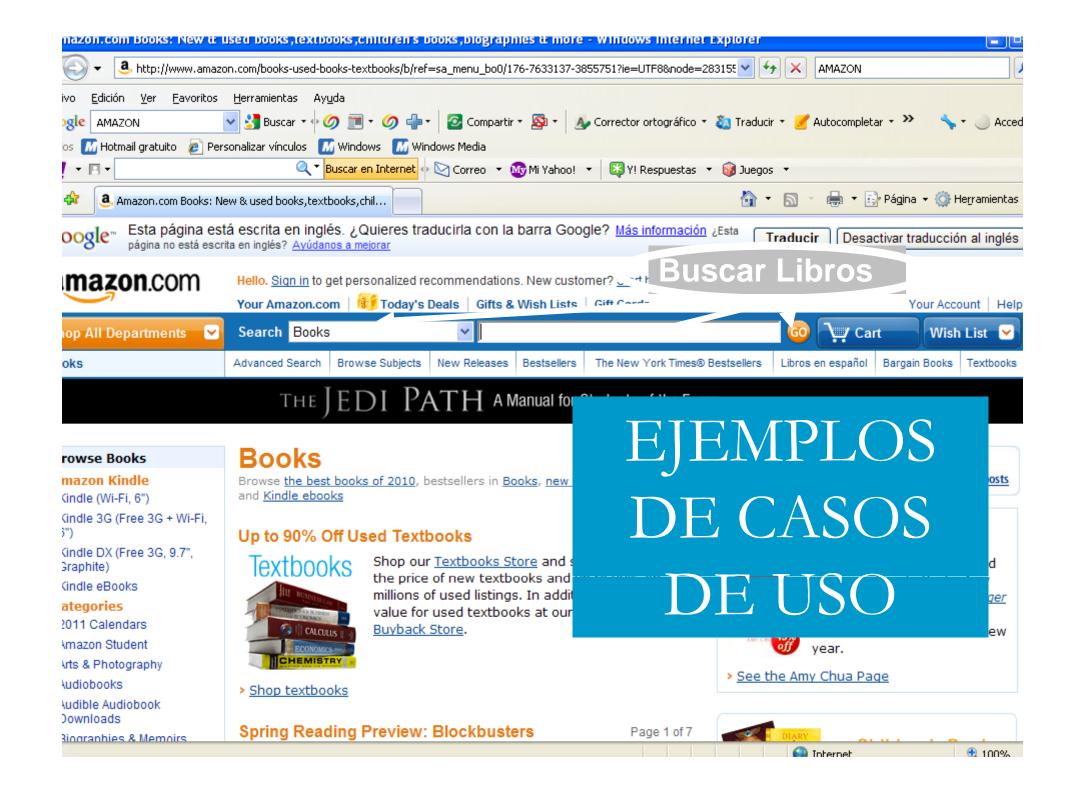
- CASO DE USO: cada forma en la que un actor utiliza el sistema
- A un caso de uso hay que asociarle:
 - Flujo de eventos: secuencia de acciones que indica cómo se interacciona con el actor/es
 - Requisitos especiales: descripción textual de los requisitos no funcionales



El estudiante DECIDE EJECUTAR EL C.U. No quiere decir que sea el estudiante el que introduzca los datos en el sistema







- Flujo de eventos (o sucesos)
 - El estudiante proporciona su DNI
 - El sistema muestra todas las asignaturas en las que puede matricularse y que, de momento, no están completas
 - El estudiante escoge las asignaturas que desea
 - El sistema calcula el precio de la matrícula y realiza el cobro de la cuenta del estudiante en el sistema bancario
- Flujos de eventos alternativos:
 - 1.- El DNI proporcionado no es el de un estudiante. Fin.
 - 2.- Alguna de las asignaturas está completa. Fin.
 - NOTA: Esto puede ocurrir porque el CU se ejecuta concurrentemente

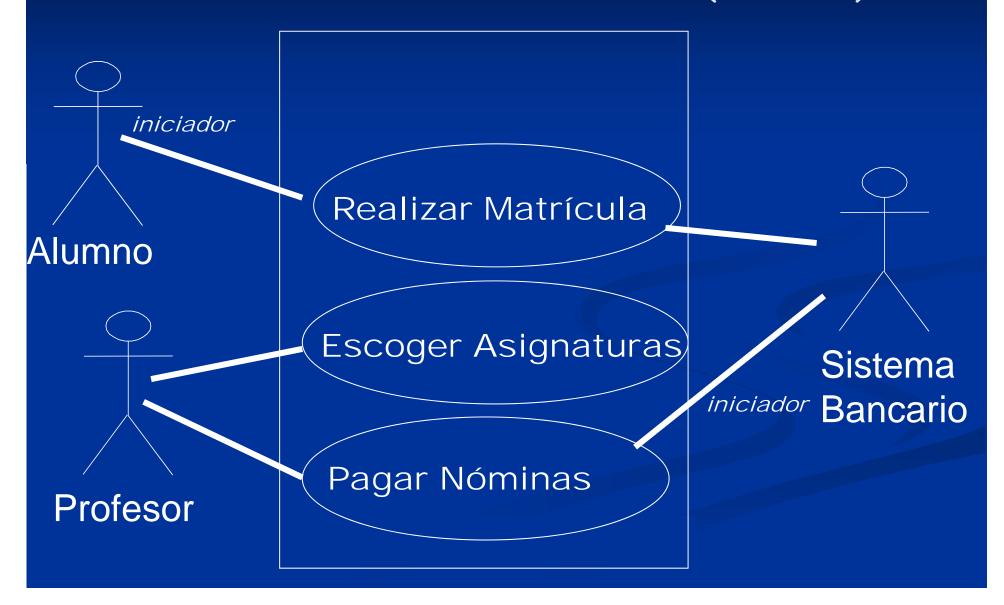
LOS ACTORES DEBEN APARECER DANDO/RECIBIENDO DATOS

- Requisitos especiales
 - El CU "REALIZAR MATRÍCULA" debe ejecutarse en un tiempo razonablemente corto.
 - El CU debe indicar <u>durante su ejecución</u> si alguna de las asignaturas en las que se quiere matricular está completa
 - No es aceptable que después de matricularte en una asignatura te digan que no puede ser, que la asignatura estaba completa
 - Debe poder ejecutarse de manera simultánea por al menos 20 estudiantes.

Artefacto: Modelo de CU (MCU)

- Describe lo que el sistema hace para cada actor,
 esto es, el conjunto de casos de uso para todos los actores
- Es el modelo que contiene los actores, los casos de uso y sus relaciones
- Sirve para que clientes y desarrolladores se pongan de acuerdo en los requisitos (funcionales)
- Sirve como entrada al análisis, diseño, implementación y prueba

Modelo de Casos de Uso (MCU)



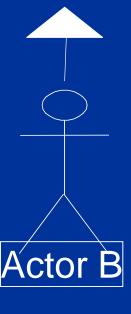
Relaciones entre actores en UML: Generalización



Todo "Actor B" es también un "Actor A"





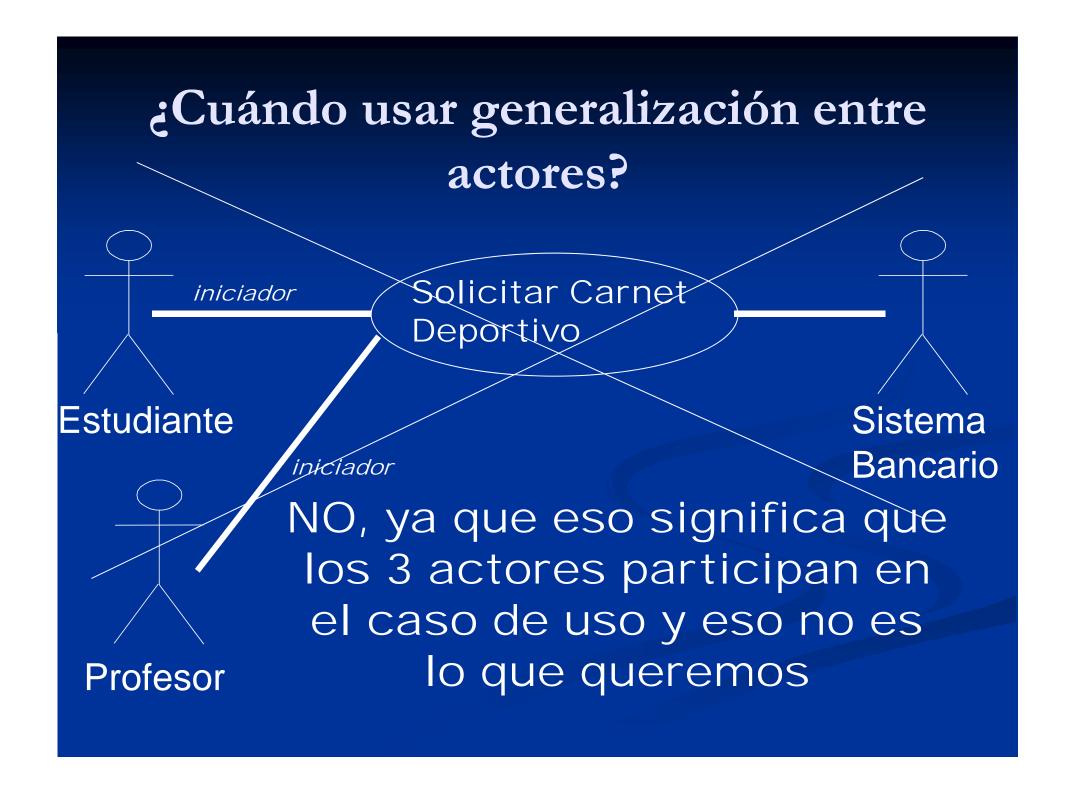


Los casos de uso en los que participa un "Actor A" también puede participar un "Actor B"

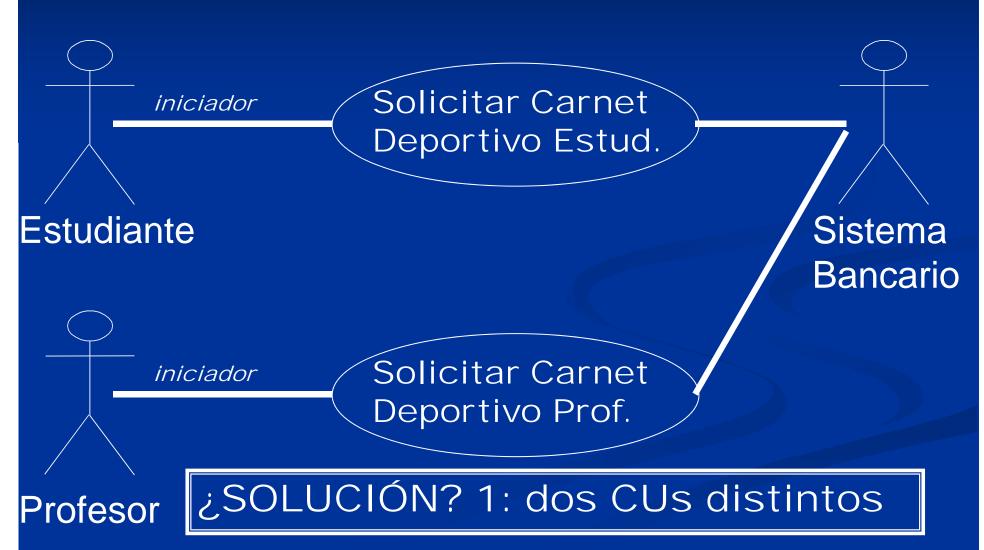
¿Cuándo usar generalización entre actores?

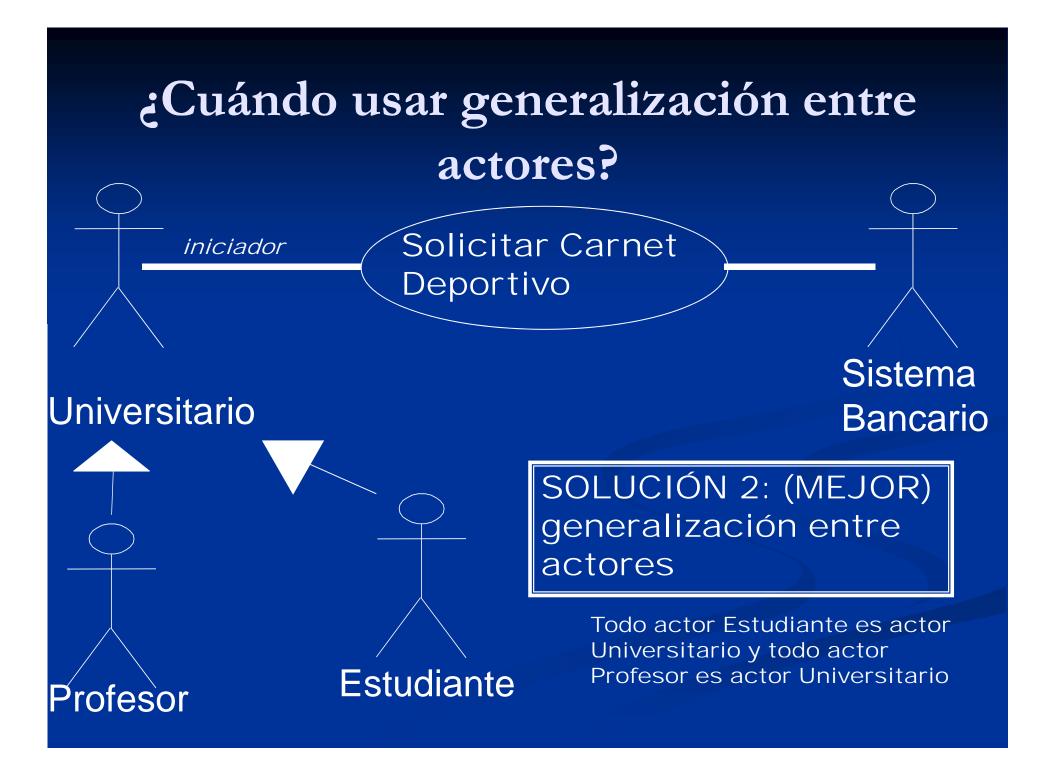


¿ Y si los profesores también pueden solicitar carnet deportivo?



¿Cuándo usar generalización entre actores?



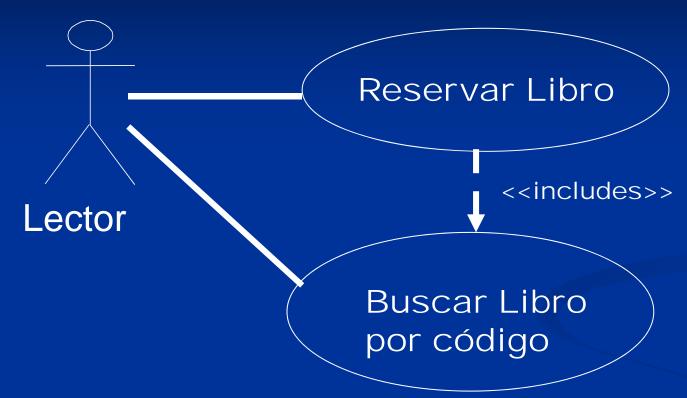


Relaciones entre CU: includes



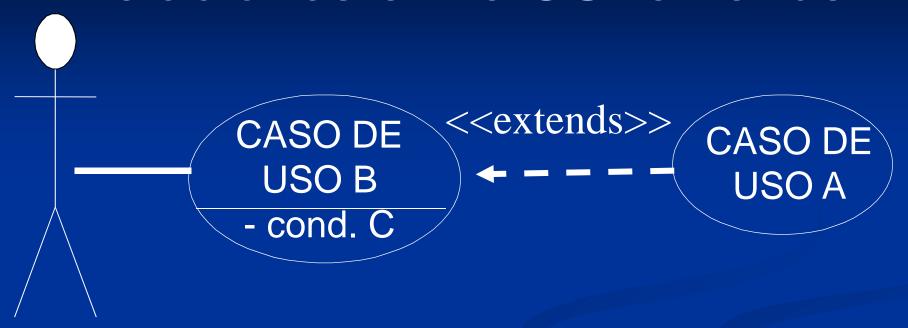
El CASO DE USO A <u>includes</u> al CASO DE USO B si SIEMPRE que se ejecuta el caso de uso A, se ejecuta el caso de uso B

Relaciones entre CU en UML



AMBOS CASOS DE USO TIENEN SENTIDO EN EL SISTEMA Un lector puede buscar un libro por código para ver su estado. Siempre que se reserva el libro, se busca primero para comprobar que su estado es disponible y no está excluido de préstamo.

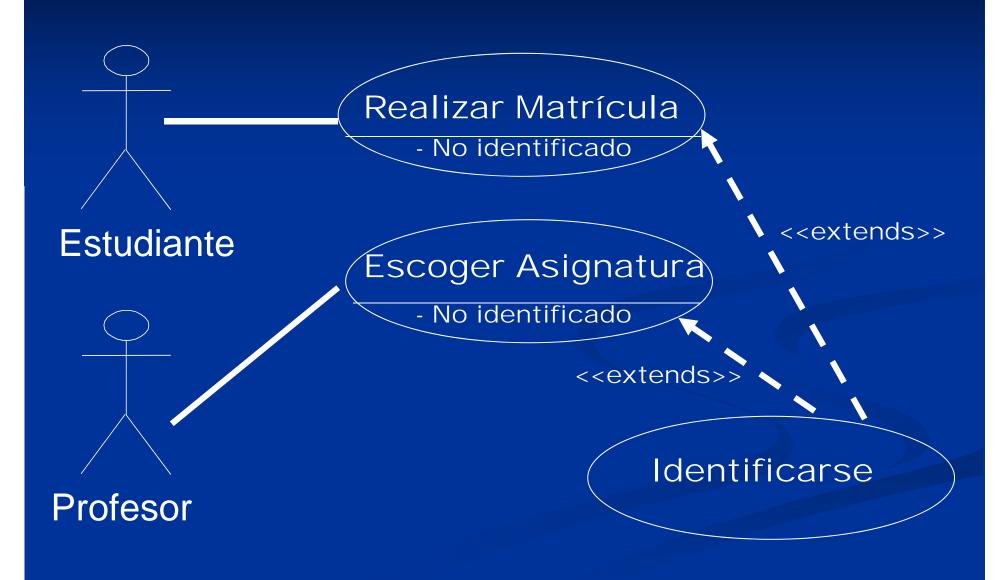
Relaciones entre CU: extends



ACTOR

El CASO DE USO A <u>extends</u> al CASO DE USO B si SIEMPRE que se ejecuta el caso de uso B, si se cumple la condición C, entonces se ejecuta el caso de uso A

Relaciones entre CU en UML



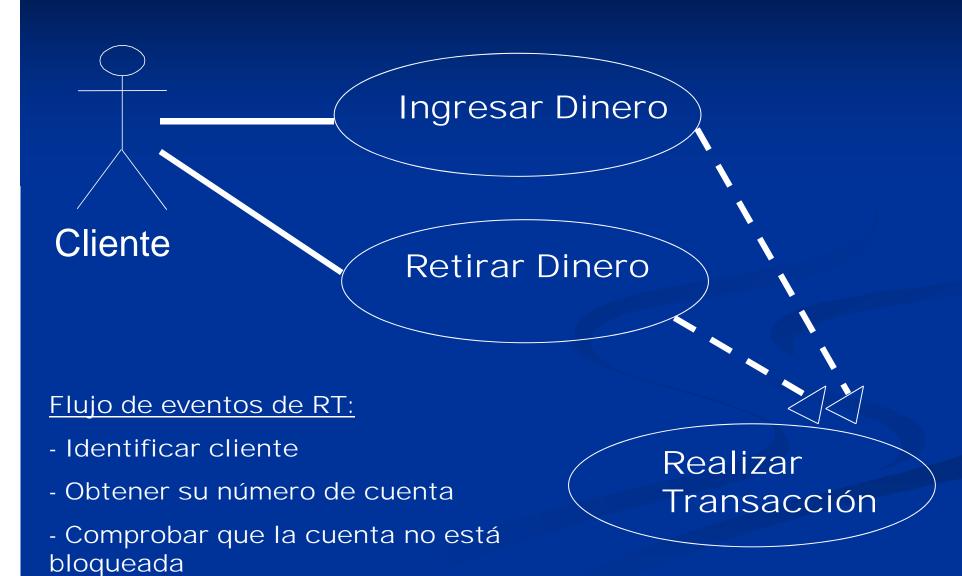
Relaciones entre CU: generalización



ACTOR

El CASO DE USO A es una especialización (o un caso particular) del CASO DE USO B. Todo lo que se haya definido que se va a ejecutar para B se ejecutará también para A

Relaciones entre CU en UML



Artefacto: caso de uso

- CASO DE USO: cada forma en la que un actor utiliza el sistema
- A un caso de uso hay que asociarle:
 - Flujo de eventos: secuencia de acciones que indica cómo se interacciona con el actor/es
 - Requisitos especiales: descripción textual de los requisitos no funcionales
 - ■Prototipo de la interfaz de usuario ←
 - Ayuda a entender las interacciones entre los actores y el sistema
 - Conseguir mejores interfaces de usuario

Ej. prototipo de interfaz de CU



Flujo de eventos:

El socio da su número de socio y la signatura del libro que desea tomar en préstamo El sistema comprueba si existe alguna copia no prestada de dicho libro Si no hay copias disponibles: EXTENDS RESERVAR LIBRO Se comprueba que el socio no se pasa de su número máximo de libros en préstamo Se registra el nuevo préstamo con la fecha actual

CASO DE USO: TOMAR COPIA LIBRO EN PRÉSTAMO			
SIGNATURA LI			
NUMERO SOC	O: <u> </u>		
Área de texto donde aparecerá el número de copia del libro que se ha tomado en préstamo. Si no hay ninguna libre o si el socio ha sobrepasado su número máximo de préstamos entonces se indicará aquí mismo.			
TOMAR EN PRÉSTAMO		/AR LIBRO	Cancel
NÚMERO SOC	O: Area de texto donde aparecerá el na tomado en préstamo. Si no hay ninguna libre o si el socio náximo de préstamos entonces se	ha sobrepasado su número indicará aquí mismo.	

REGLA BÁSICA A LA HORA DE DEFINIR CASOS DE USO

Un CASO DE USO es funcionalidad EXTERNA del sistema, que por lo menos devuelve algún RESULTADO o VALOR a un ACTOR

- En otro caso, seguramente no será un caso de uso
 - A veces obtenemos esos CU (que no lo son) al intentar definir/encontrar relaciones de "includes" o "extends"
 - O al intentar hacer descomposiciones funcionales