

MODELADO DE REQUISITOS CON CASOS DE USO

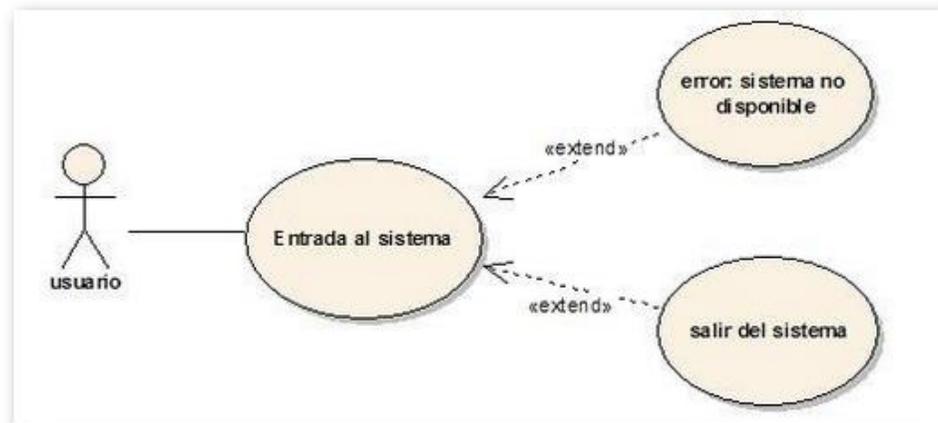


GRÁFICO 4 | REQUISITOS DEL SISTEMA

Fuente: <http://itslr.edu.mx/archivos2013/TPM/temas/s2u1.html>

Es el diagrama de UML donde se muestra gráficamente el comportamiento del sistema y los actores que interactúan con el sistema. Pongamos como ejemplo, un modelado elemental de requisitos funcionales para un cajero automático:

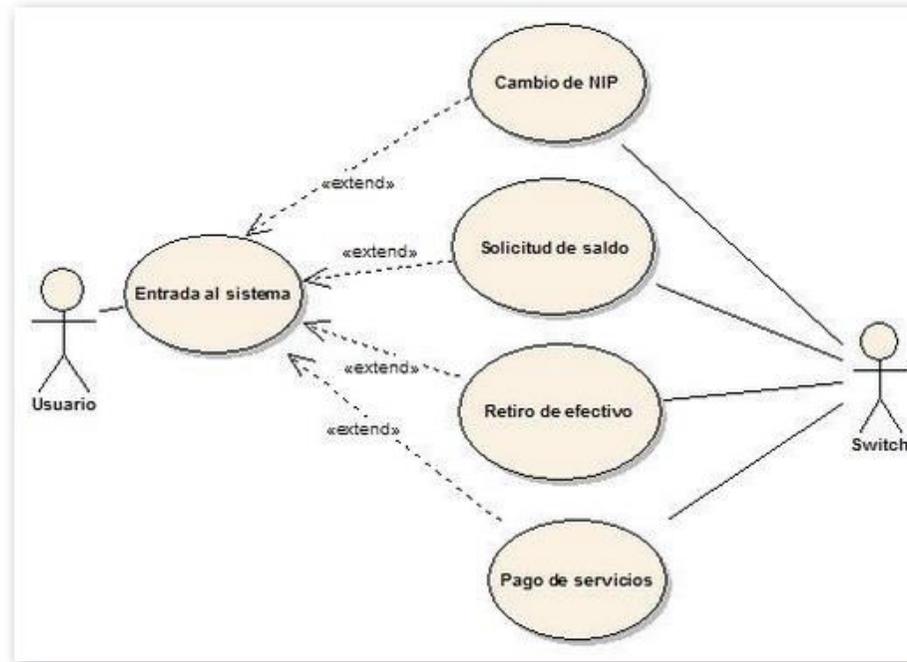
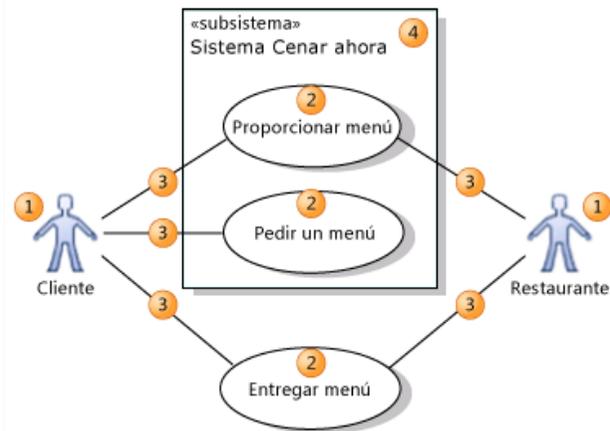


GRÁFICO 5 | DIAGRAMA DE UN CAJERO AUTOMÁTICO

Fuente: <http://itslr.edu.mx/archivos2013/TPM/temas/s2u1.html>

Los ejemplos que se usan en este tema están relacionados con un sitio web en el que los clientes pueden hacer pedidos de comida de restaurantes locales.



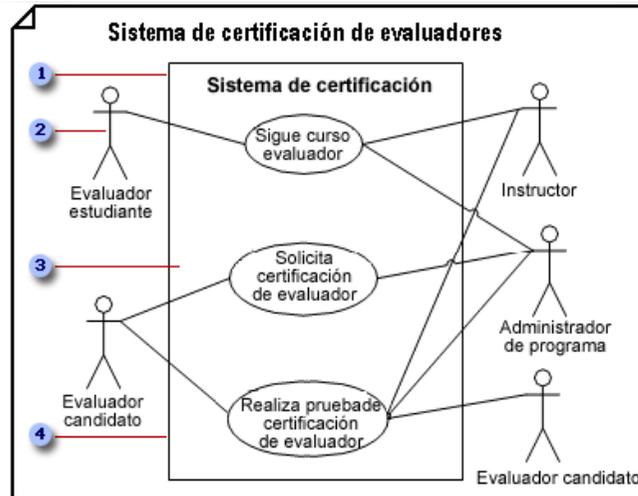
- Un *actor* (1) es una clase de persona, organización, dispositivo o componente de software externo que interactúa con el sistema. Los actores del ejemplo son cliente, restaurante, sensor de temperatura y titular de tarjeta de crédito.
- Un *caso de uso* (2) representa las acciones que uno o varios de los actores realizan a fin de conseguir un objetivo determinado. Los casos de uso del ejemplo son "Pedir menú", "Actualizar menú" y "Procesar pago".

En un diagrama de casos de uso, casos de uso están asociados (3) a los actores que los realizan.

- El *sistema* (4) es aquello que se está desarrollando. Puede ser un pequeño componente de software cuyos actores simplemente son otros componentes de software; puede ser una aplicación completa; o puede ser un gran conjunto de aplicaciones distribuidas que se implementan en muchos equipos y dispositivos. Los subsistemas del ejemplo son "Sitio web de pedidos de menú", "Empresa de entrega de menús" y "Versión 2 del sitio web".

En un diagrama de casos de uso pueden mostrarse los casos de uso que el sistema o sus subsistemas admiten.

Fuente: <https://msdn.microsoft.com/es-es/library/dd409432.aspx>



- 1 Definir la límite de sistema determina qué se considera externo o interno en el sistema.
- 2 Un actor representa una función que desempeña un objeto externo. Un objeto puede realizar varias funciones y, por lo tanto, está representado por varios actores.
- 3 Un relación de comunicación ilustra la participación del actor en el caso de uso.
- 4 Un caso de uso es un conjunto de eventos que se produce cuando un actor utiliza un sistema para completar un proceso. Normalmente, un caso de uso es un proceso relativamente largo, no un paso individual o transacción.

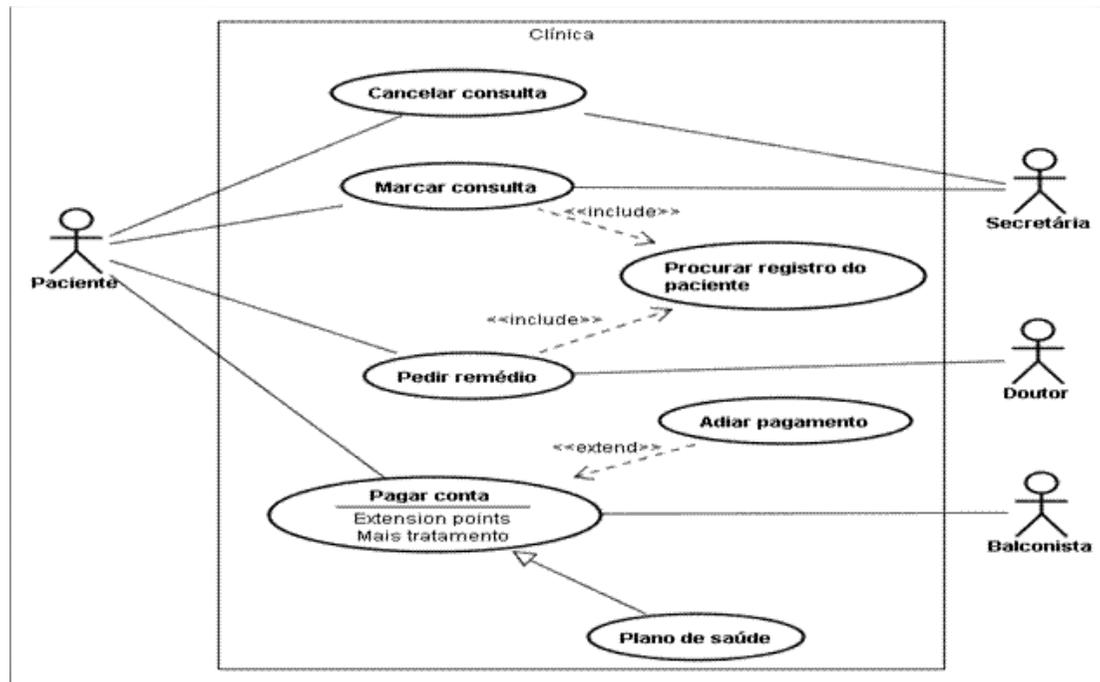
Fuente: <https://support.office.com/es-es/article/Crear-un-diagrama-de-casos-de-uso-de-UML-92cc948d-fc74-466c-9457-e82d62ee1298?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES&fromAR=1>

DIAGRAMA DE CASO DE USO DE UNA BIBLIOTECA



Sistema de una biblioteca el usuario prestado un libro a la bibliotecaria lo lleva luego lo devuelve y la bibliotecario cada día actualiza el catálogo de la biblioteca

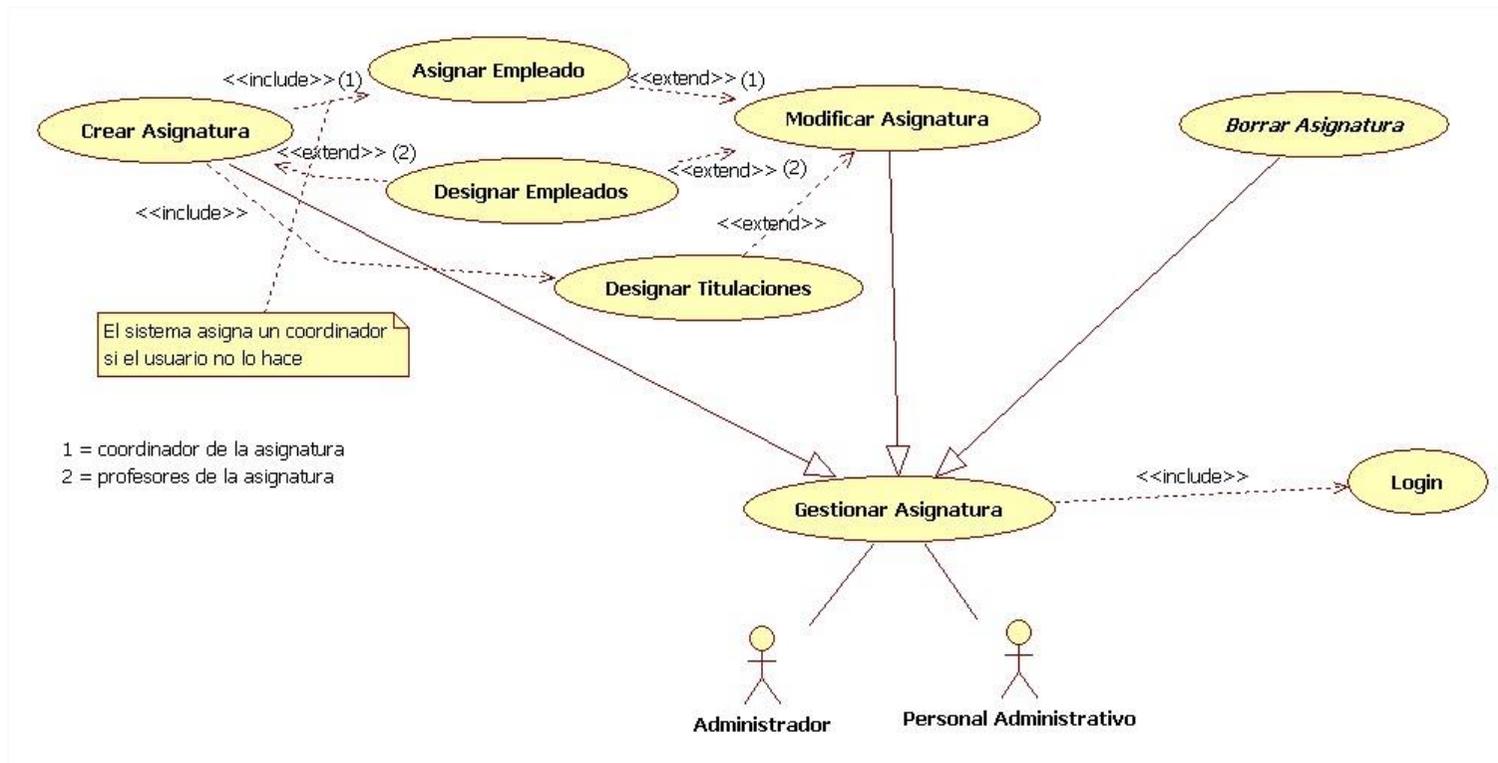
Fuente: <https://senadsi2014.wordpress.com/21-ejemplos-y-ejercicios-resueltos-de-diagramas-de-caso-de-uso/>



sistema de una clínica el cliente paga la cita a la secretaria marca la consulta o lo hace pasar la secretaria lo registra en a la base de datos de la clínica, el doctor receta los medicamentos luego cliente sale de la cita.

el cliente paga una cuota mensual al balconista de la clínica él le genera un recibo de pago, para que preste el servicio.

Fuente: <https://senadsi2014.wordpress.com/21-ejemplos-y-ejercicios-resueltos-de-diagramas-de-caso-de-uso/>



Fuente:

http://www.it.uc3m.es/spickin/docencia/comsoft/OCW/spanish/casosDeUsouml/ejemplos_casosDeUsouml.html

Por Ultimo, revise la siguiente URL:

<https://users.dcc.uchile.cl/~psalinas/uml/casosuso.html>

