

**DEFINICION DE PERFILES UML PARA SERVICIOS TELEMATICOS ORIENTADOS A
UNA ARQUITECTURA P2P**

ANEXOS



DIEGO RICARDO PAREDES

DAVID ALEXANDER RUEDA RAMIREZ

Director: Ing. PABLO AUGUSTO MAGE IMBACHI

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE INGENIERÍA ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES
DEPARTAMENTO DE TELEMATICA
POPAYÁN, JUNIO DE 2008**

Contenido

1 ACTORES DEL SISTEMA	3
1.1 DIAGRAMA INICIAL DE CASOS DE USO AGENDA P2P	3
1.2 RELACIONES DE CASOS DE USO.....	4
2 CLASIFICACIÓN DE CASOS DE USO	5
3 ESPECIFICACION CASOS DE USO	6
3.1 CASO DE USO INGRESAR AL SISTEMA	6
3.2 CASO DE USO DETECCION USUARIOS AGENDA	9
3.3 CASO DE USO REFRESCAR LISTA DE PEERS.....	11
3.4 CASO DE USO CREACION DE GRUPO	13
3.5 CASO DE USO CAMBIO DE GRUPO	15
3.6 CASO DE USO DETECCION DE GRUPOS	18
3.7 CASO DE USO ENVIO Y RECEPCION DE PETICION DE CHAT	20
3.8 CASO DE USO ENVIO Y RECEPCION DE MENSAJES	24
3.9 CASO DE USO ENVIO Y RECEPCION DE ARCHIVOS.....	26
3.10 CASO DE INGRESO DE ACTIVIDAD	28
3.11 CASO DE USO ENVIO Y RECEPCION DE ARCHIVOS.....	31
4. DIAGRAMAS DE SECUENCIA.....	34
4.1 CASO DE USO CUS GE-001 INGRESO AL SISTEMA (LOGIN).....	34
4.2 CASO DE USO CUS GE-002 VISUALIZACIÓN USUARIOS EN LÍNEA	35
4.3 CASO DE USO CUS GE-003 REFRESCAR USUARIOS EN LÍNEA.....	36
4.4 DIAGRAMA DE SECUENCIA CASO DE USO CUS GE-004 CREAR GRUPO	37
4.5 DIAGRAMA DE SECUENCIA CASO DE USO CUS GE-005 CAMBIAR DE GRUPO	37
4.6 CASO DE USO CUS GE-006 DETECCIÓN DE GRUPOS	38
4.7 CASO DE USO CUS GE-007 ENVÍO DE PETICIÓN DE CHAT	38
4.8 CASO DE USO CUS GE-008 RECEPCIÓN PETICIÓN DE CHAT.....	39
4.9 CASO DE USO CUS GE-009 INICIO DE SESIÓN DE CHAT	39
4.10 DIAGRAMA DE SECUENCIA CASO DE USO CUS GE-010 ENVÍO DE MENSAJE.....	40
4.11 CASO DE USO CUS GE-011 DETECCIÓN DE MENSAJE ENVIADO	40
4.12 CASO DE USO CUS GE-012 CARGA DE ARCHIVO	41
4.13 CASO DE USO CUS GE-013 INGRESAR ACTIVIDAD	41
4.14 DIAGRAMA DE SECUENCIA CASO DE USO CUS GE-014 MODIFICAR ACTIVIDAD	42
5 DIAGRAMAS DE COLABORACIÓN CASOS DE USO	43
5.1 CASO DE USO CUS-GE-001 INGRESAR SISTEMA.....	43
5.2 CASO DE USO CUS-GE-002 DETECCIÓN PEERS AGENDA.....	43
5.3 CASO DE USO CUS-GE-003 REFRESCAR PEERS Y GRUPOS AGENDA.....	44
5.4 CASO DE USO CUS-GE-004 CREACIÓN DE GRUPOS	44
5.5 CASO DE USO CUS-GE-005 CAMBIO DE GRUPO	45
5.6 CASO DE USO ENVÍO Y RECEPCIÓN DE PETICIÓN CHAT	45
5.7 CASO DE USO CUS-GE-008 ENVÍO Y RECEPCIÓN DE MENSAJES	46
6. DIAGRAMA DE CLASES GENERAL	47

TABLA DE FIGURAS

Ilustración 1 Diagrama Inicial de Casos de Uso Agenda P2P.....	3
Ilustración 2 Diagrama Relaciones de Casos de Uso.....	4
Ilustración 3 Diagrama de Secuencia CUS GE-001	34
Ilustración 4 Diagrama de Secuencia Visualización Usuarios en línea	35
Ilustración 5 Diagrama de Secuencia Refrescar Usuarios en línea	36
Ilustración 6 Diagrama de Secuencia Crear Grupo	37
Ilustración 7 Diagrama de Secuencia Cambiar de Grupo.....	37
Ilustración 8 Diagrama de Secuencia Detección de Grupos	38
Ilustración 9 Diagrama de Secuencia Envío de Petición de chat	38
Ilustración 10 Diagrama de Secuencia Recepción Petición de chat.....	39
Ilustración 11 Diagrama de Secuencia Inicio de sesión de chat.....	39
Ilustración 12 Diagrama de Secuencia Envío de mensaje.....	40
Ilustración 13 Diagrama de Secuencia Detección de Mensaje Enviado	40
Ilustración 14 Diagrama de Secuencia Carga de Archivo.....	41
Ilustración 15 Diagrama de Secuencia Ingresar Actividad	41
Ilustración 16 Diagrama de Secuencia Modificar Actividad.....	42
Ilustración 17 Diagrama de Colaboración Ingresar Sistema	43
Ilustración 18 Diagrama de Colaboración 002 Detección Peers Agenda.....	43
Ilustración 19 Diagrama de Colaboración Refrescar Peers y Grupos Agenda	44
Ilustración 20 Diagrama de Colaboración CUS -GE-004 Creación de Grupos	44
Ilustración 21 Caso de Uso CUS-GE-005 Cambio de Grupo	45
Ilustración 22 Caso de Uso Envío y Recepción de Petición chat.....	45
Ilustración 23 Caso de Uso CUS-GE-008 Envío y Recepción de Mensajes	46
Ilustración 24 Diagrama de Clases General	47

ANEXO I ESPECIFICACIONES TÉCNICAS CASO DE ESTUDIO AGENDA P2P

Anteriormente hemos definido tres Perfiles que componen varios sub-perfiles base para la construcción de aplicaciones P2P, ahora lo que queda es llevarlos a un caso práctico en el cual se utilicen dichos perfiles que sean extendidos y utilizados para la construcción de una aplicación particular en nuestro caso esta será una Agenda Colaborativa, una agenda que sea útil para la comunicación, organización, y revisión de un grupo de Trabajo.

1 ACTORES DEL SISTEMA

- El Usuario puede cumplir el rol de Administrador o Director del Grupo.
- El Sistema como tal con todas las funcionalidades requeridas.
- Una interfaz de Usuario de recepción de Datos.

1.1 DIAGRAMA INICIAL DE CASOS DE USO AGENDA P2P

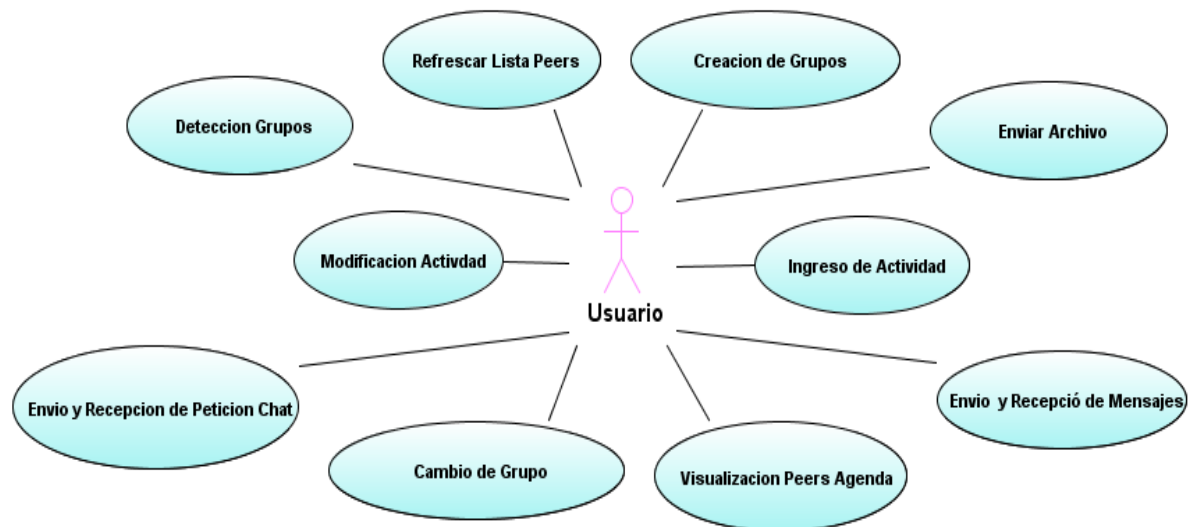


Ilustración 1 Diagrama Inicial de Casos de Uso Agenda P2P

En la figura 1 podemos observar los casos de uso iniciales para el desarrollo del prototipo de la Agenda P2P, Para la implementación del Perfil de Servicios de plataforma debemos implementar los casos de uso: Ingreso al sistema y visualización de Usuarios que estén en línea.

1.2 RELACIONES DE CASOS DE USO

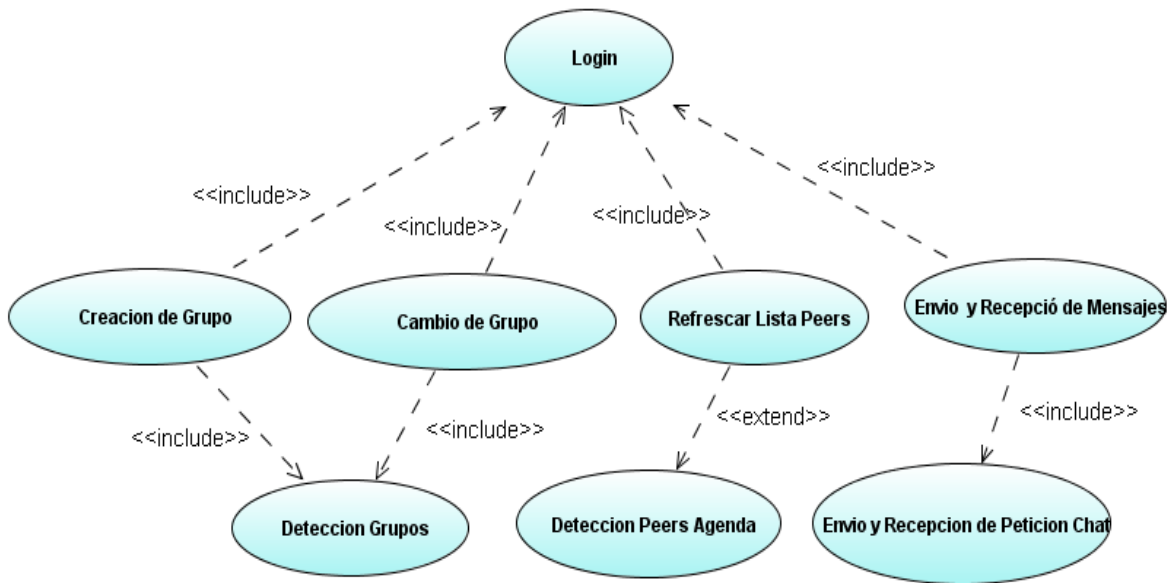


Ilustración 2 Diagrama Relaciones de Casos de Uso

La figura 2 representa la relación entre los principales casos de uso que componen el prototipo propuesto

2 CLASIFICACIÓN DE CASOS DE USO

La siguiente clasificación de casos de uso muestra una categorización general de Perfiles los cuales a su vez contiene casos de uso específicos para esa categoría.

Casos de uso Perfil Servicios de Plataforma:

- Caso de Uso Ingreso al Sistema (Login)
- Caso de Uso Detección Peers Agenda
- Caso de Uso Refrescar Lista de Peers

Casos de uso Perfil Afiliación

- Caso de Uso Creación de grupo.
- Caso de Uso Cambio de grupo.
- Caso de Uso Detección de grupos

Casos de uso Perfil Comunicaciones P2P

- Caso de Uso Envío y Recepción de Petición de Chat.
- Caso de Uso Envío y Recepción de Mensaje
- Caso de Uso Carga de Archivo
- Caso de Uso Envío y Recepción de Archivos

Casos de Uso del negocio

- Caso de Uso Ingreso de Actividad
- Caso de Uso Eliminar Actividad
- Caso de Uso Ingreso de Evento
- Caso de Uso Eliminación de Evento

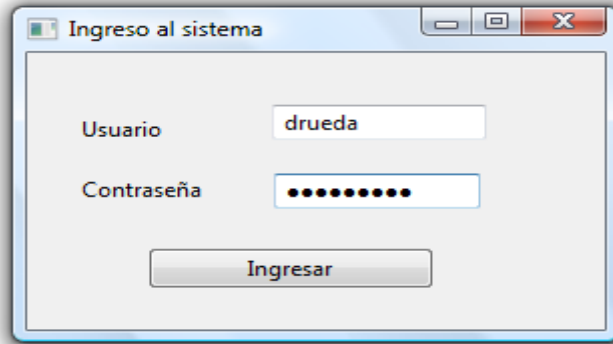
3. ESPECIFICACION FORMAL CASOS DE USO

3.1 CASO DE USO INGRESAR AL SISTEMA

Código:		Nombre:		
CUS-GE-001		Ingresar al Sistema		
Breve Descripción		Esta funcionalidad permite al usuario ingresar al sistema a través de una interfaz Amigable.		
Prioridad: Alta		Complejidad: Baja	Caso de Uso de Negocio:	
Actor(es) Principal(es)		Estado Involucrado		
1	Administrador del Sistema	1		
2	Usuario Agenda			
Precondiciones:				
1				
2				
Pos condiciones:				
1	El usuario ha ingresado al sistema, visualiza una Interfaz principal con todas sus funcionalidades según el rol del Usuario.			
Flujo Básico				
Acción del Actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Desplegar una pantalla que permita realizar el ingreso del nombre de usuario y contraseña. Y un botón de Ingreso.	<ul style="list-style-type: none"> Nombre Usuario Contraseña 	
2	El usuario ingresa su nombre de usuario y oprime el botón de ingreso.	<p>El sistema valida los datos y si son validos el sistema muestra la pantalla de inicio e inicializa la plataforma P2P.</p> <p>Si el usuario digito un tipo de dato invalido, ir a EX02.</p> <p>Si la validación del sistema no es exitosa ir a EX02.</p> <p>El sistema valida que los datos son obligatorios, de lo contrario ir a EX03.</p>		
3	Fin del caso de uso.			

Excepciones						
Código:		Nombre:			Fuente	
EX01		Validación no exitosa			FB	Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema		Datos de Entrada	Datos de Salida	
1		Si el sistema no valida con éxito al usuario muestra un mensaje "Usuario no existe en el sistema"			<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Usuario no existe en el sistema" 	
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.					
Excepciones						
Código:		Nombre:			Fuente	
EX02		Tipo de dato inválido			FB	Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema		Datos de Entrada	Datos de Salida	
1		El sistema valida que no permita digitar caracteres especiales o el valor cero (0) en el campo código, en caso que el usuario los digita, el sistema muestra el mensaje de error: "Tipo de dato inválido"			<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Tipo de dato inválido" 	
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.					
Excepciones						
Código:		Nombre:			Fuente	
EX03		Campo no puede ser nulo			FB	Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema		Datos de Entrada	Datos de Salida	
1		El sistema valido que los campos obligatorios sean digitados, de lo contrario muestra el mensaje: "Campo no puede ser nulo".			<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Campo no puede ser nulo" 	
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.					

Prototipo de Pantalla



ELABORADO POR:

David Rueda

REVISADO POR:

APROBADO POR:

Fecha: 24 de Enero de 2008

Fecha:

Fecha:

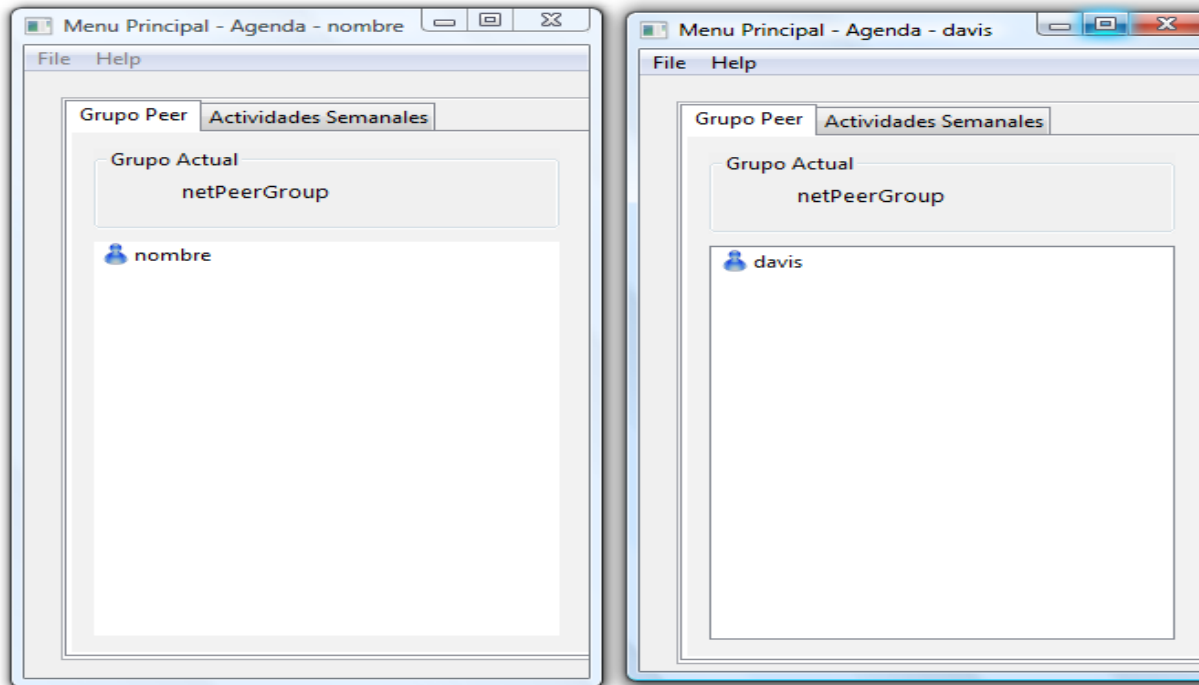
3.2 CASO DE USO DETECCION USUARIOS AGENDA

Código:				Nombre:			
CUS-GE-002				Detección de Usuarios Agenda			
Breve Descripción				Esta funcionalidad permite al usuario monitorear a los usuarios que están conectados en la aplicación.			
Prioridad: Alta			Complejidad: Media		Caso de Uso de Negocio: Cálculo de la Deuda		
Actor(es) Principal(es)				Estado Involucrado			
1	Administrador del Sistema			1			
2	Usuario Agenda						
Precondiciones:							
1							
2							
Poscondiciones:							
1	El usuario ha ingresado al sistema, visualiza una Interfaz principal con los usuarios conectados.						

Flujo Básico					
Acción del Actor		Acción del Sistema		Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Desplegar una pantalla que permita detectar que usuarios están conectados en la agenda.		<ul style="list-style-type: none"> Nombre Usuario Contraseña 	
2	Fin del caso de uso.				

REGLAS DE NEGOCIO	
1	El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos
2	El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento.

Prototipo de Pantalla



ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
David Rueda		
Fecha: 24 de Enero de 2008	Fecha:	Fecha:

3.3 CASO DE USO REFRESCAR LISTA DE PEERS

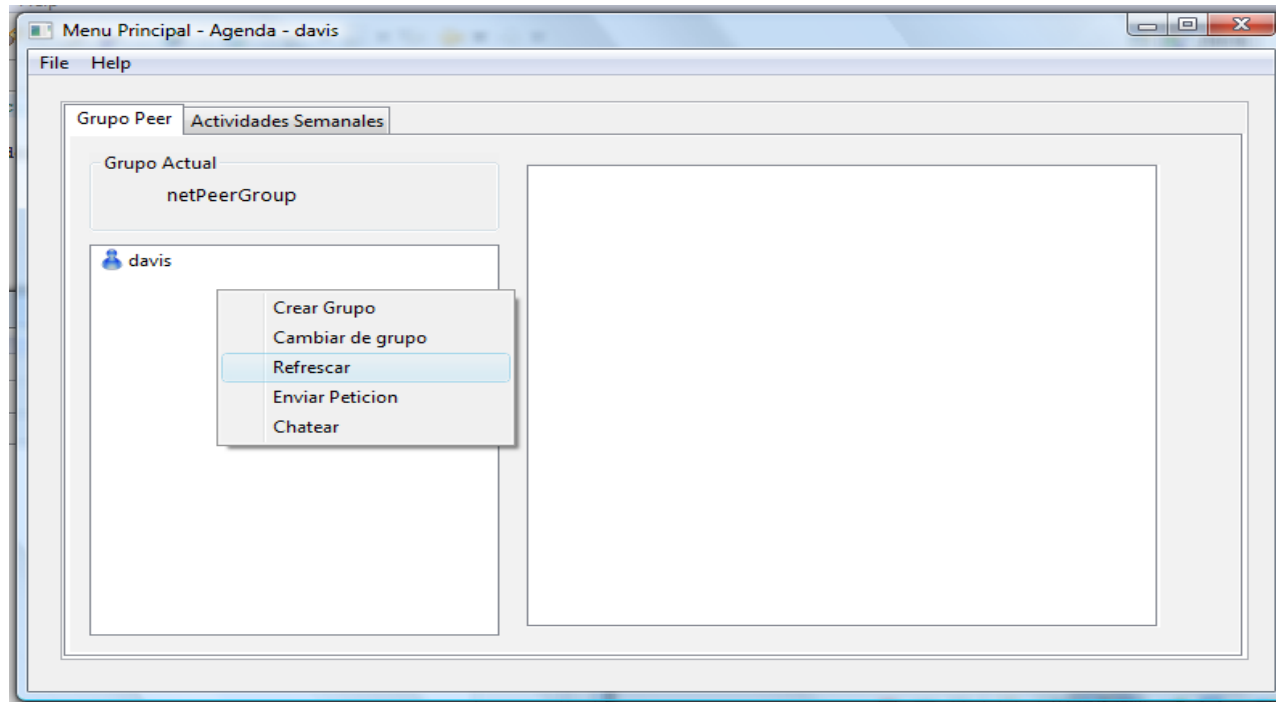
Código:				Nombre:			
CUS-GE-003				Refrescar lista de Peers			
Breve Descripción				Esta funcionalidad permite al usuario refrescar manualmente la lista de usuario.			
Prioridad: Alta			Complejidad: Media		Caso de Uso de Negocio: Cálculo de la Deuda		
Actor(es) Principal(es)				Estado Involucrado			
1	Administrador del Sistema			1			
2	Usuario Agenda						
Precondiciones:							
1							
2							
Pos condiciones:							
1	El usuario ha ingresado al sistema, visualiza una Interfaz principal con todas sus funcionalidades según el rol del Usuario.						

Flujo Básico					
Acción del Actor		Acción del Sistema		Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Desplegar un botón de refrescar y una lista con los usuarios en línea.		<ul style="list-style-type: none"> Nombre Usuario Contraseña 	
2	El usuario oprime el botón refrescar	El sistema limpia la lista actual consulta de nuevo en la Red e imprime de nuevo la lista.			
3	Fin del caso de uso.				

REGLAS DE NEGOCIO	
1	El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos

2 | El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento.

Prototipo de Pantalla



ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
David Rueda		
Fecha: 24 de Enero de 2008	Fecha:	Fecha:

3.4 CASO DE USO CREACION DE GRUPO

Código:				Nombre:			
CUS-GE-004				Creación de Grupo			
Breve Descripción				Esta funcionalidad permite al usuario crear un nuevo grupo.			
Prioridad: Alta			Complejidad: Alta		Caso de Uso de Negocio:		
Actor(es) Principal(es)					Estado Involucrado		
1	Administrador del Sistema				1		
2	Usuario Agenda						
Precondiciones:							
1							
2							
Pos condiciones:							
1	El grupo se creó, el usuario se une al grupo para visualizar los usuarios.						

Flujo Básico				
Acción del Actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Proveer una opción de Menú en donde se despliegue una pantalla que permita realizar el ingreso del nombre del grupo, descripción del grupo y la contraseña. Y un botón de Aceptar.	<ul style="list-style-type: none"> Nombre Grupo Contraseña Descripción 	
2	El usuario ingresa el nombre del grupo y oprime el botón de aceptar.	El sistema valida los datos y si son validos el sistema crea el grupo muestra el mensaje de grupo creado con éxito. Si el grupo ingresado ya existe, ir a EX01.		

Flujo Básico				
Acción del Actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
		El sistema valida que los datos son obligatorios, de lo contrario ir a EX02.		
3	Fin del caso de uso.			

Excepciones			
Código:	Nombre:	Fuente	
EX01	Validación no exitosa	FB	Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema	Datos de Salida
1		Si el sistema no valida con éxito al grupo muestra un mensaje "Grupo ya existe en el sistema"	<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Grupo ya existe en el sistema"
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.		

Excepciones			
Código:	Nombre:	Fuente	
EX02	Campo no puede ser nulo	FB	Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema	Datos de Salida
1		El sistema valido que los campos obligatorios sean digitados, de lo contrario muestra el mensaje: "Campo no puede ser nulo".	<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Campo no puede ser nulo"
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.		

REGLAS DE NEGOCIO	
1	El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos
2	El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento.

3.5 CASO DE USO CAMBIO DE GRUPO

Código:		Nombre:		
CUS-GE-005		Cambio de Grupo		
Breve Descripción		Esta funcionalidad permite al usuario cambiar de grupo a través de una interfaz Amigable.		
Prioridad: Alta		Complejidad: Alta	Caso de Uso de Negocio:	
Actor(es) Principal(es)		Estado Involucrado		
1	Administrador del Sistema	1		
2	Usuario Agenda			
Precondiciones:				
1				
2				
Poscondiciones:				
1	El usuario ha cambiado de grupo, visualiza una Interfaz con el nombre del nuevo grupo.			
Flujo Básico				
Acción del Actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Desplegar una pantalla que permita seleccionar al grupo a unirse y realizar el cambio del grupo en donde debe ingresar la contraseña. Y un botón de ingresar	<ul style="list-style-type: none"> Nombre Usuario Contraseña 	
2	El usuario ingresa la clave del grupo e ingresa.	El sistema valida los datos y si es exitosa el sistema si son validos realiza el cambio de grupo y refresca el nombre del grupo actual mostrado. Si la clave ingresada por usuario es inválida, ir a		

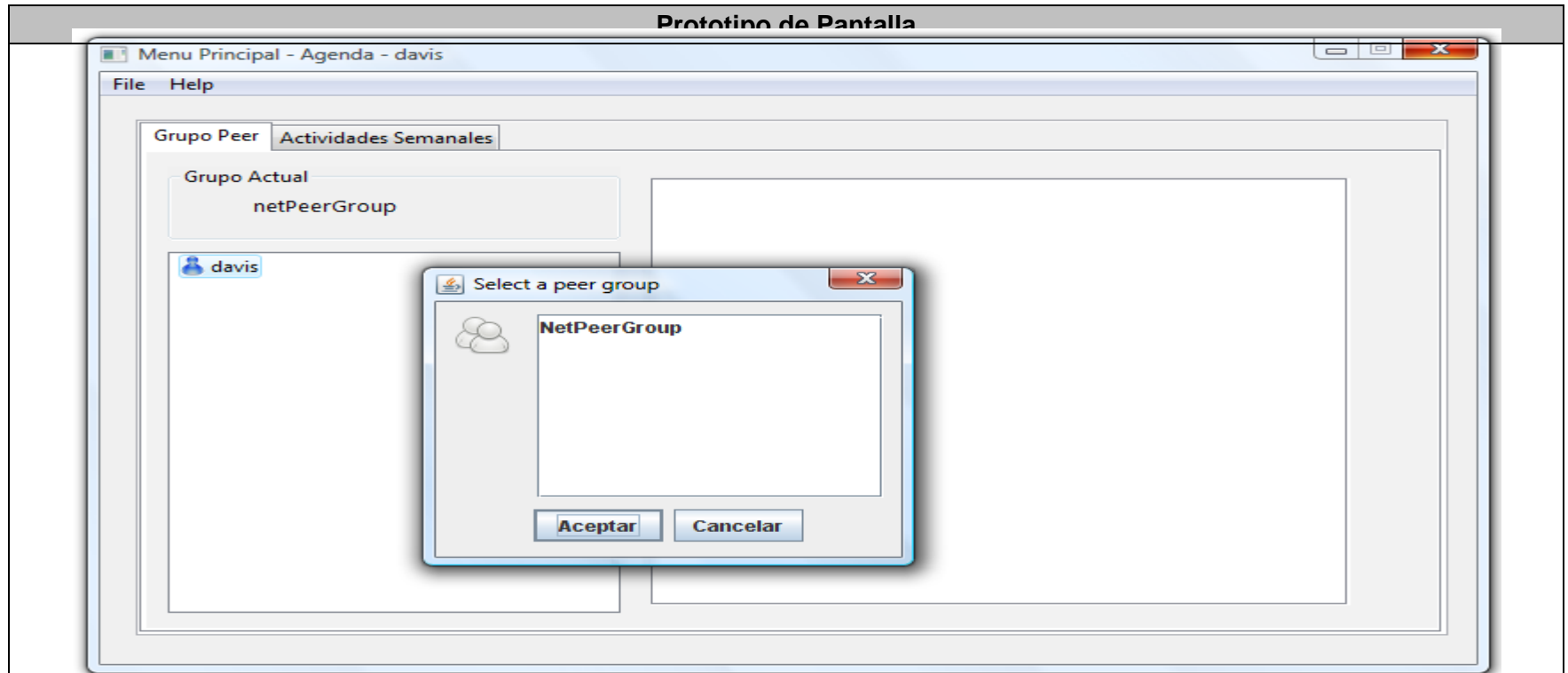
		EX01. El sistema valida que los datos son obligatorios, de lo contrario ir a EX03.		
3	Fin del caso de uso.			

Excepciones				
Código:		Nombre:		Fuente
EX01		Validación no exitosa		FB Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1		Si el sistema no valida la clave ingresada por el usuario muestra un mensaje "Clave invalida no existe en el sistema"		<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Clave invalida"
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.			

Excepciones				
Código:		Nombre:		Fuente
EX03		Campo no puede ser nulo		FB Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1		El sistema valido que los campos obligatorios sean digitados, de lo contrario muestra el mensaje: "Campo no puede ser nulo".		<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Campo no puede ser nulo"
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.			

REGLAS DE NEGOCIO

1	El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos
2	El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento.



ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
David Rueda		
Fecha: 24 de Enero de 2008	Fecha:	Fecha:

3.6 CASO DE USO DETECCION DE GRUPOS

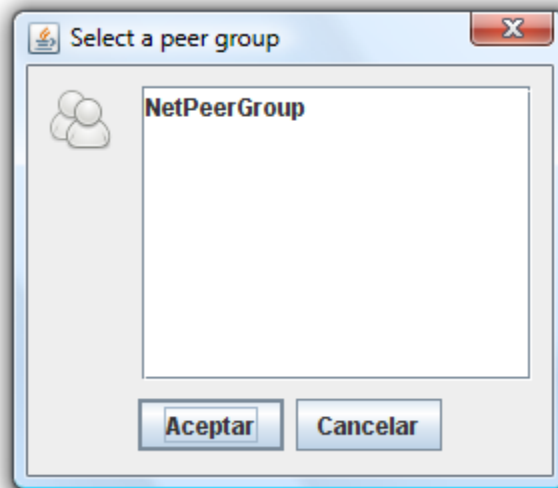
Código:				Nombre:			
CUS-GE-006				Detección de Grupos			
Breve Descripción				Esta funcionalidad permite al usuario detectar los grupos creados por cualquier nodo la Red.			
Prioridad: Alta			Complejidad: Media		Caso de Uso de Negocio:		
Actor(es) Principal(es)				Estado Involucrado			
1	Administrador del Sistema			1			
2	Usuario Agenda						
Precondiciones:							
1							
2							
Poscondiciones:							
1	El usuario visualiza una lista con los grupos actuales en la red.						

Flujo Básico			
Acción del Actor	Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Desplegar una lista con los grupos actuales creados por los usuarios de la aplicación.	Grupos
2	Fin del caso de uso.		

--	--	--	--

REGLAS DE NEGOCIO	
1	El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos
2	El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento.

Prototipo de Pantalla



ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
David Rueda		
Fecha: 24 de Enero de 2008	Fecha:	Fecha:

3.7 CASO DE USO ENVIO Y RECEPCION DE PETICION DE CHAT

Código:		Nombre:		
CUS-GE-007		Envío y Recepción de Petición de Chat		
Breve Descripción		Esta funcionalidad permite al usuario enviar una petición de chat a cualquier usuario y detectar por cualquier petición entrante.		
Prioridad: Alta		Complejidad: Alta	Caso de Uso de Negocio:	
Actor(es) Principal(es)		Estado Involucrado		
1	Administrador del Sistema	1		
2	Usuario Agenda			
Precondiciones:				
1				
2				
Pos condiciones:				
1	El usuario ha enviado una Petición con éxito o ha detectado una petición de chat.			
Flujo Básico				
Acción del Actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Desplegar una pantalla que permita seleccionar al usuario destino. Y un botón de envío de Petición. El sistema configura que el peer pueda recibir cualquier petición de chat.	<ul style="list-style-type: none"> Usuario Destino 	
2	El usuario oprime el botón de envío de petición.	El sistema valida al usuario destino si es válido envía la petición y espera por la respuesta. Si es detectada una Petición de chat se lanza una interfaz de respuesta en donde el usuario puede escoger aceptar o no.		

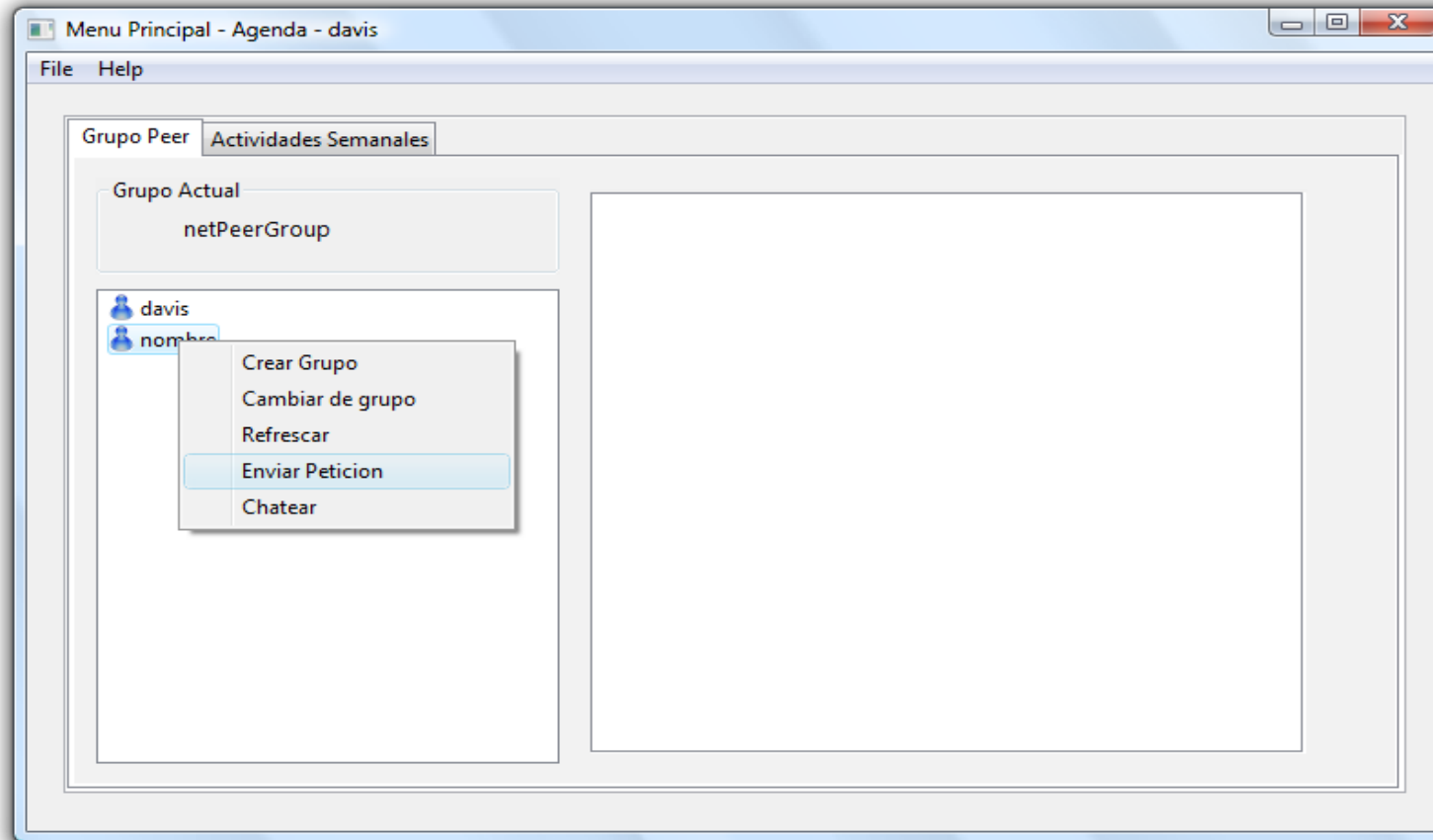
		Si el usuario destino es invalido, ir a EX01. El sistema valida que los datos son obligatorios, de lo contrario ir a EX03.		
3	Fin del caso de uso.			

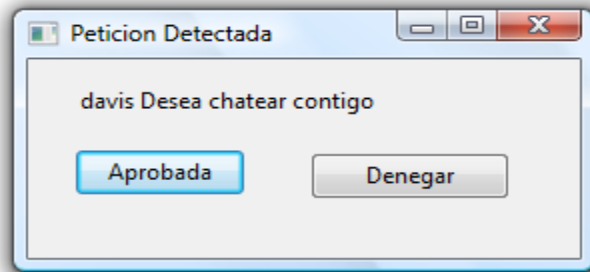
Excepciones				
Código:	Nombre:			Fuente
EX01	Validación no exitosa		FB	Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1		Si el sistema no valida con éxito al usuario muestra un mensaje "Usuario no existe en el sistema"		<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Usuario no existe en el sistema"
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.			

Excepciones				
Código:	Nombre:			Fuente
EX03	Campo no puede ser nulo		FB	Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1		El sistema valido que los campos obligatorios sean digitados, de lo contrario muestra el mensaje: "Campo no puede ser nulo".		<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Campo no puede ser nulo"
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.			

REGLAS DE NEGOCIO	
1	El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos
2	El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento.

Prototipo de Pantalla





ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
David Rueda		
Fecha: 24 de Enero de 2008	Fecha:	Fecha:

3.8 CASO DE USO ENVIO Y RECEPCION DE MENSAJES

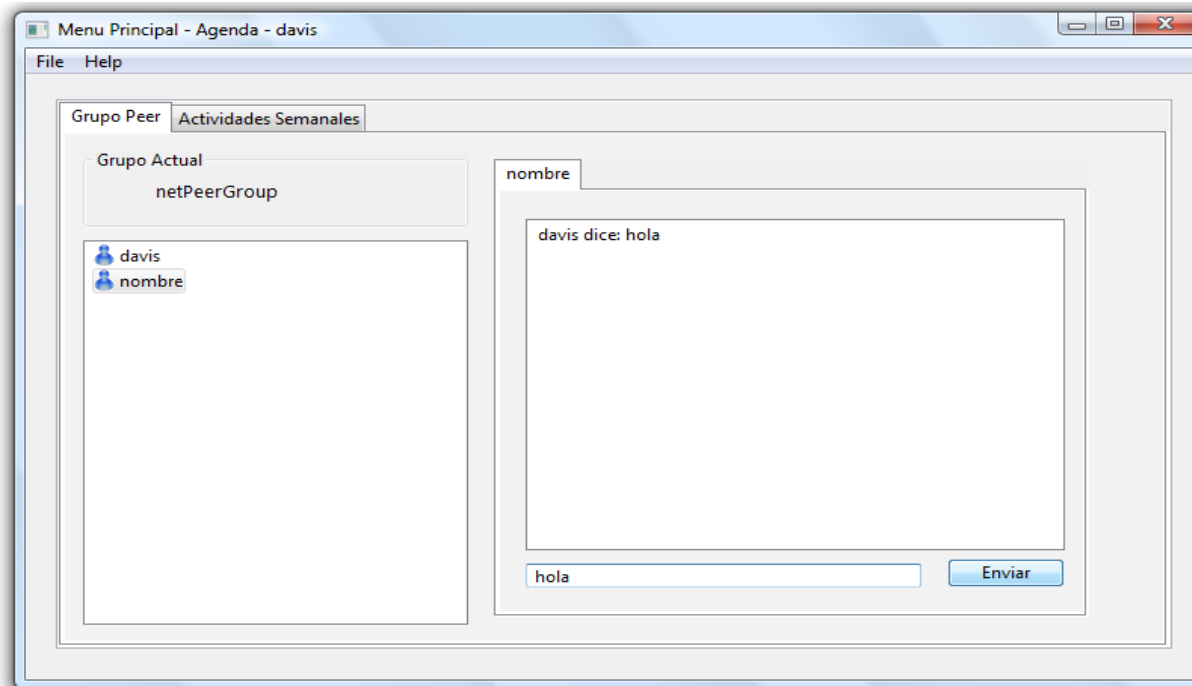
Código:		Nombre:	
CUS-GE-008		Envió y Recepción de Mensajes	
Breve Descripción		Esta funcionalidad permite al usuario enviar y recibir cualquier mensaje a cualquier Usuario de la Aplicación que haya aceptado una petición de chat previamente.	
Prioridad: Alta		Complejidad: Alta	Caso de Uso de Negocio:
Actor(es) Principal(es)		Estado Involucrado	
1	Administrador del Sistema	1	
2	Usuario Agenda		
Precondiciones:			
1	Ya se han lanzado los casos de uso de envió de Petición y recepción de respuesta de Petición.		
2	La Petición de chat ha sido aceptada.		
Poscondiciones:			
1	El usuario recibe la respuesta del mensaje enviado y envía un mensaje sin error.		

Flujo Básico				
Acción del Actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Desplegar una pantalla que permita seleccionar el usuario destino realizar el ingreso de mensajes y un botón de envió.	<ul style="list-style-type: none"> mensaje 	
2	El Usuario escribe el mensajes y oprime el botón de envió	El sistema envía el mensaje al nodo destino y está listo para recibir cualquier respuesta.		
3	Fin del caso de uso.			

REGLAS DE NEGOCIO

- | | |
|---|---|
| 1 | El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos |
| 2 | El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento. |

Prototipo de Pantalla



3.9 CASO DE USO ENVIO Y RECEPCION DE ARCHIVOS

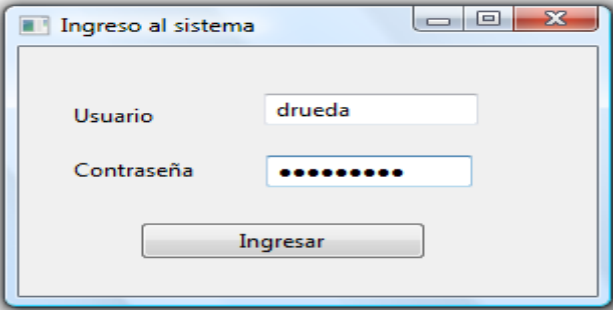
Código:				Nombre:			
CUS-GE-0010				Envío y Recepción de Archivos			
Breve Descripción				Esta funcionalidad permite al usuario enviar y recibir archivos.			
Prioridad: Alta			Complejidad: Media		Caso de Uso de Negocio:		
Actor(es) Principal(es)				Estado Involucrado			
1	Administrador del Sistema			1			
2	Usuario Agenda						
Precondiciones:							
1	El archivo debe estar cargado en memoria para poder enviarse.						
2							
Pos condiciones:							
1	El sistema visualiza una Interfaz el archivo enviado.						

Flujo Básico				
Acción del Actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Desplegar una lista con los archivos compartidos actualmente, y un botón para enviar el archivo a los miembros del grupo.		
2	El usuario oprime el botón	El sistema despliega en pantalla un mensaje de confirmación si el archivo fue enviado con éxito. El sistema despliega en pantalla un mensaje y refresca la lista de archivos compartidos si detecta algún archivo enviado por algún miembro del grupo.		

Flujo Básico			
Acción del Actor	Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
3	Fin del caso de uso.		

REGLAS DE NEGOCIO	
1	El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos
2	El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento.

Prototipo de Pantalla



3.10 CASO DE INGRESO DE ACTIVIDAD

Código:				Nombre:			
CUS-GE-001				Ingreso de Actividad			
Breve Descripción				Esta funcionalidad permite al usuario ingresar una nueva actividad a la Agenda Semanal.			
Prioridad: Alta			Complejidad: Media		Caso de Uso de Negocio: Cálculo de la Deuda		
Actor(es) Principal(es)					Estado Involucrado		
1	Administrador del Sistema				1		
2	Usuario Agenda						
Precondiciones:							
1							
2							
Pos condiciones:							
1	El usuario ha ingresado al sistema, visualiza una Interfaz principal con todas sus funcionalidades según el rol del Usuario.						

Flujo Básico					
Acción del Actor		Acción del Sistema		Datos de Entrada	Datos de Salida
1	Ingresar al caso de uso	Desplegar una pantalla que permita realizar el ingreso del nombre de usuario y contraseña. Y un botón de Ingreso.		<ul style="list-style-type: none"> Nombre Usuario Contraseña 	
2	El usuario ingresa su nombre de usuario y oprime el botón de ingreso.	<p>El sistema valida los datos y si son validos el sistema muestra la pantalla de inicio.</p> <p>Si el usuario digito un tipo de dato invalido, ir a EX02.</p>			

Flujo Básico				
Acción del Actor		Acción del Sistema		Datos de Salida
		Si la validación del sistema no es exitosa ir a EX02.		
		El sistema valida que los datos son obligatorios, de lo contrario ir a EX03.		
3	Fin del caso de uso.			
Excepciones				
Código:		Nombre:		Fuente
EX01		Validacion no exitosa		FB Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema		Datos de Salida
1		Si el sistema no valida con éxito al usuario muestra un mensaje "Usuario no existe en el sistema"		<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Usuario no existe en el sistema"
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.			
Excepciones				
Código:		Nombre:		Fuente
EX02		Tipo de dato inválido		FB Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema		Datos de Salida
1		El sistema valida que no permita digitar caracteres especiales o el valor cero (0) en el campo código, en caso que el usuario los digita, el sistema muestra el mensaje de error: "Tipo de dato inválido"		<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Tipo de dato inválido"
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.			

Excepciones				
Código:		Nombre:		Fuente
EX03		Campo no puede ser nulo		FB Paso No. 02
Acción del actor		Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida
1		El sistema valida que los campos obligatorios sean digitados, de lo contrario muestra el mensaje: "Campo no puede ser nulo".		<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Campo no puede ser nulo"
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.			

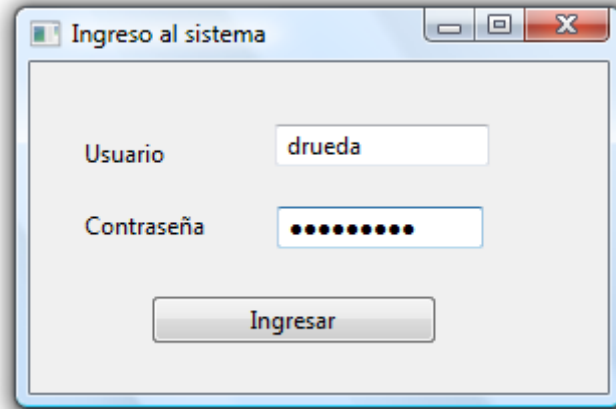
REGLAS DE NEGOCIO	
1	El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos
2	El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento.

3.11 CASO DE USO ENVIO Y RECEPCION DE ARCHIVOS

Código:				Nombre:			
CUS-GE-015				Modificar Actividad			
Breve Descripción				Esta funcionalidad permite al usuario modificar cualquier Actividad ingresada Previamente.			
Prioridad: Alta			Complejidad: Media		Caso de Uso de Negocio: Cálculo de la Deuda		
Actor(es) Principal(es)					Estado Involucrado		
1	Administrador del Sistema				1		
2	Usuario Agenda						
Precondiciones:							
1							
2							
Poscondiciones:							
1	El usuario ha modificado la Actividad seleccionada						

Excepciones				
Código:	Nombre:	Fuente		
EX02	Tipo de dato inválido	FB	Paso No.	02
Acción del actor	Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida	
1	El sistema valida que no permita digitar caracteres especiales o el valor cero (0) en el campo código, en caso que el usuario los digita, el sistema muestra el mensaje de error: "Tipo de dato inválido"		<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Tipo de dato inválido" 	
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.			
Excepciones				
Código:	Nombre:	Fuente		
EX03	Campo no puede ser nulo	FB	Paso No.	02
Acción del actor	Acción del Sistema	Datos de Entrada	Datos de Salida	
1	El sistema valido que los campos obligatorios sean digitados, de lo contrario muestra el mensaje: "Campo no puede ser nulo".		<ul style="list-style-type: none"> Mensaje: "Campo no puede ser nulo" 	
2	Dar clic en Aceptar e intentar de nuevo.			
REGLAS DE NEGOCIO				
1	El sistema no debe permitir acceso al sistema de con datos no exitosos			
2	El sistema debe permitir visualizar los demás usuarios conectados en ese momento.			

Prototipo de Pantalla



ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
David Rueda		
Fecha: 24 de Enero de 2008	Fecha:	Fecha:

4. DIAGRAMAS DE SECUENCIA

4.1 CASO DE USO CUS GE-001 INGRESO AL SISTEMA (LOGIN)

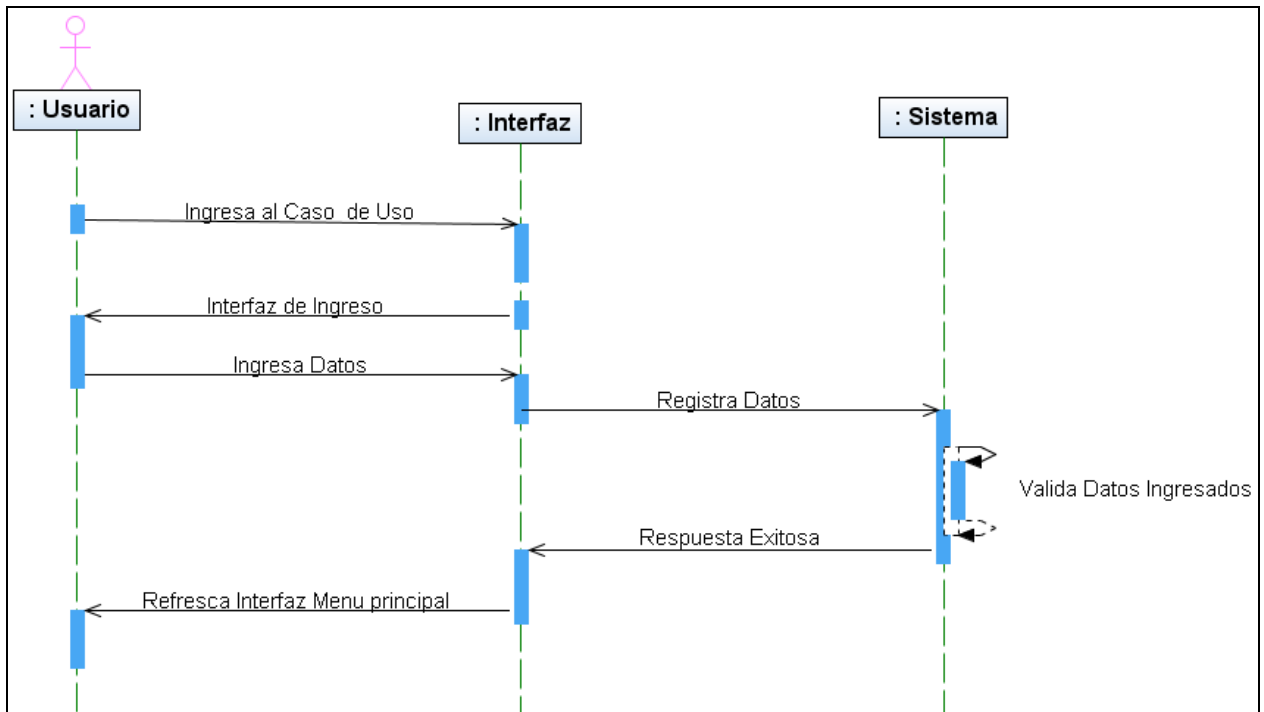


Ilustración 3 Diagrama de Secuencia CUS GE-001

La figura 3 representa la secuencia lógica del caso de Uso ingreso al sistema.

4.2 CASO DE USO CUS GE-002 VISUALIZACIÓN USUARIOS EN LÍNEA

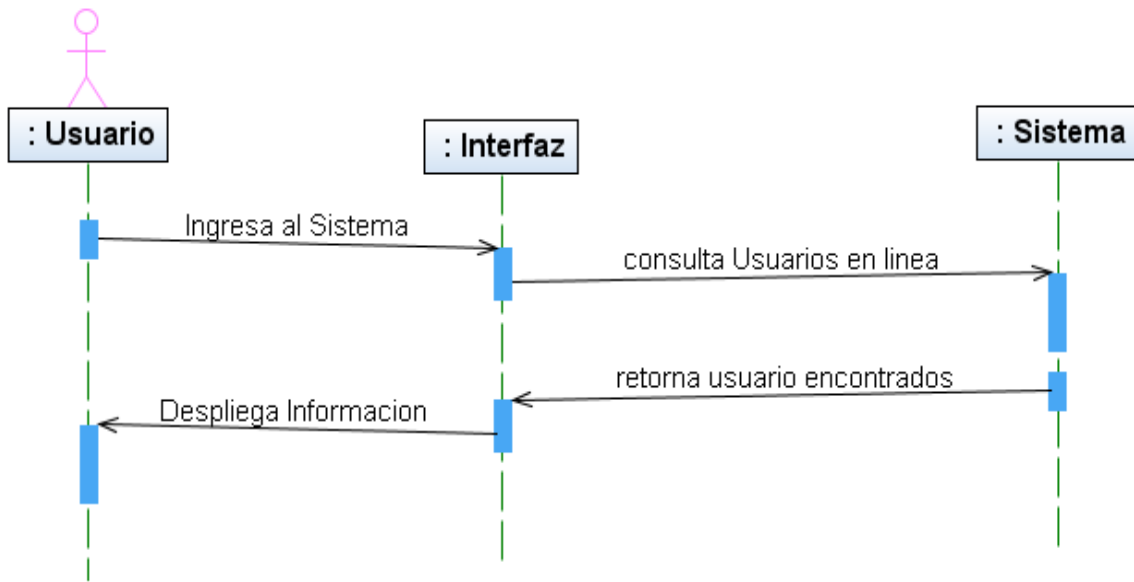


Ilustración 4 Diagrama de Secuencia Visualización Usuarios en línea

La figura 4 representa la secuencia lógica del caso de Uso Detección de usuarios

4.3 CASO DE USO CUS GE-003 REFRESCAR USUARIOS EN LÍNEA

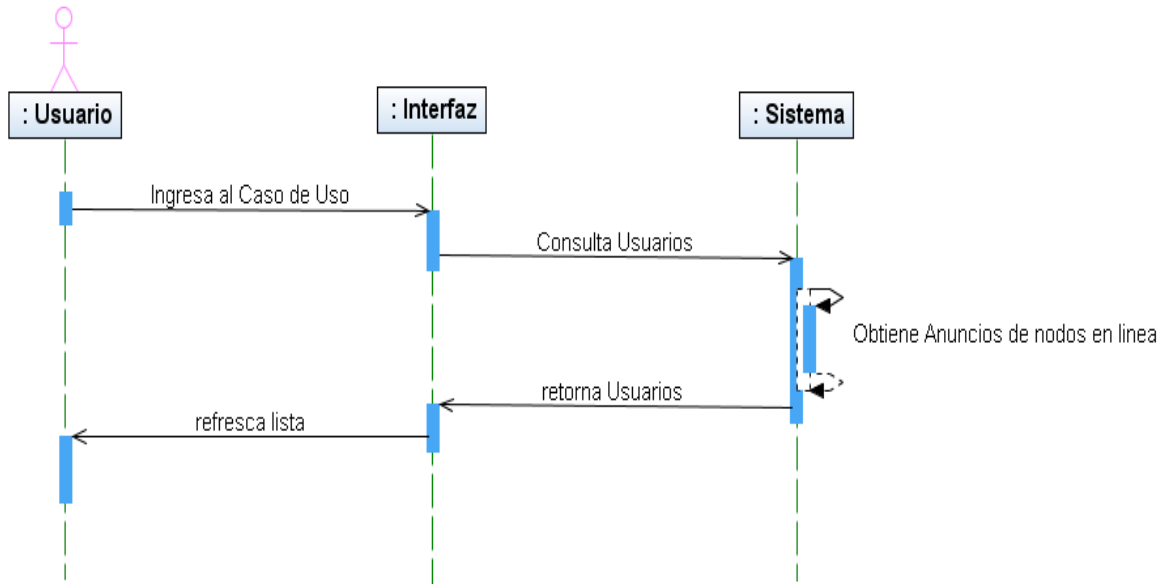


Ilustración 5 Diagrama de Secuencia Refrescar Usuarios en línea

La figura 5 representa la secuencia del caso de uso refrescar usuarios

4.4 DIAGRAMA DE SECUENCIA CASO DE USO CUS GE-004 CREAR GRUPO

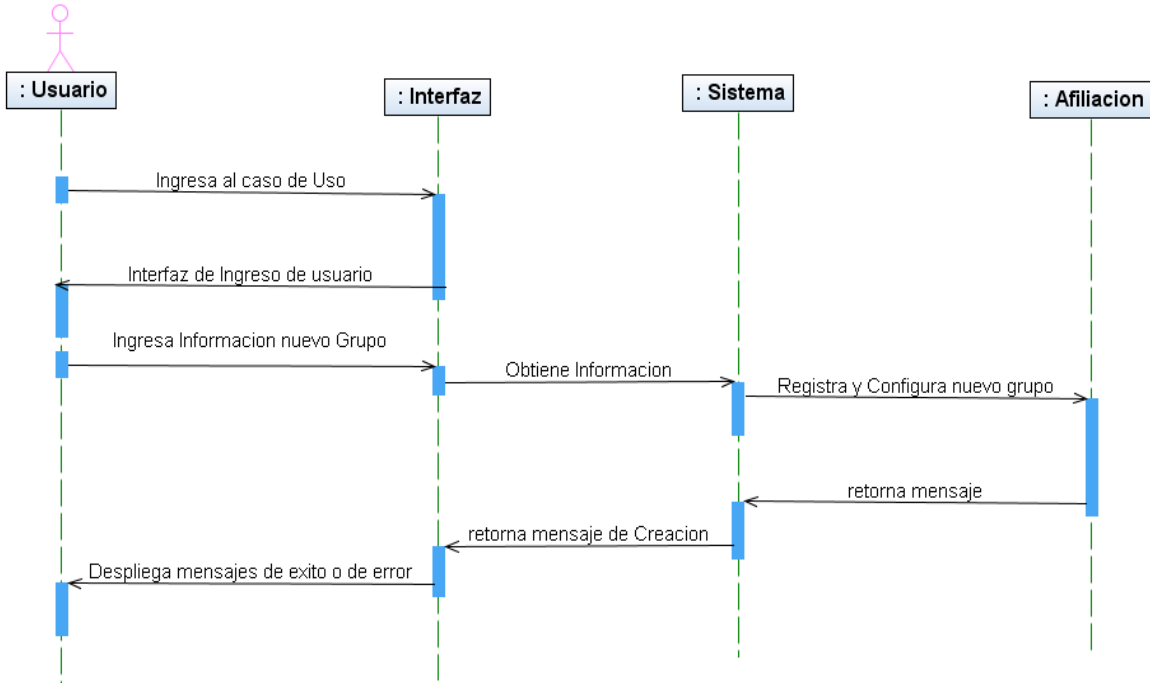


Ilustración 6 Diagrama de Secuencia Crear Grupo

La figura 6 representa la secuencia del caso de uso Crear grupo en él se especifica las operaciones principales.

4.5 DIAGRAMA DE SECUENCIA CASO DE USO CUS GE-005 CAMBIAR DE GRUPO

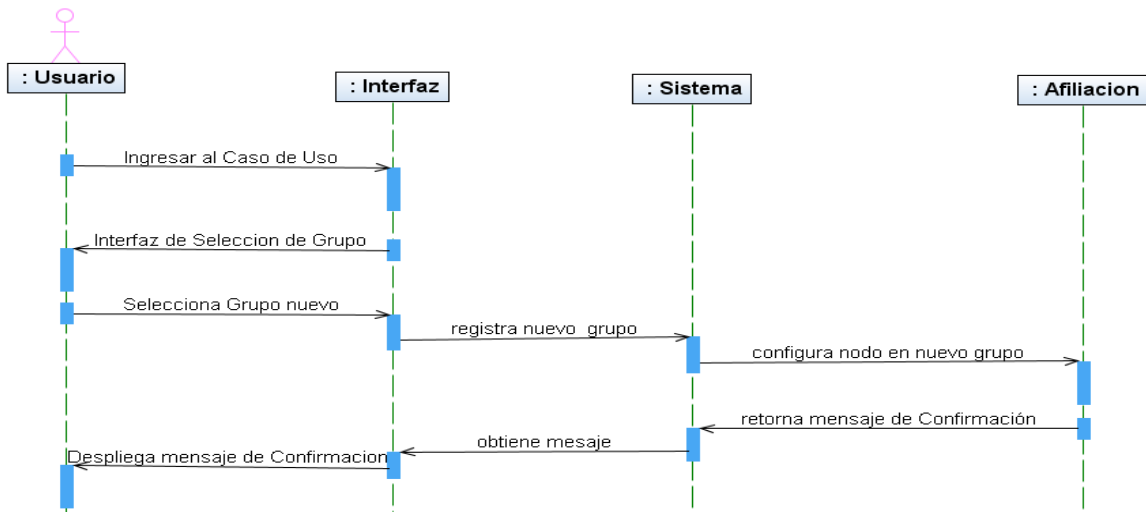


Ilustración 7 Diagrama de Secuencia Cambiar de Grupo

La figura 7 representa la secuencia del caso de uso Cambio grupo en él se especifica las operaciones principales.

4.6 CASO DE USO CUS GE-006 DETECCIÓN DE GRUPOS

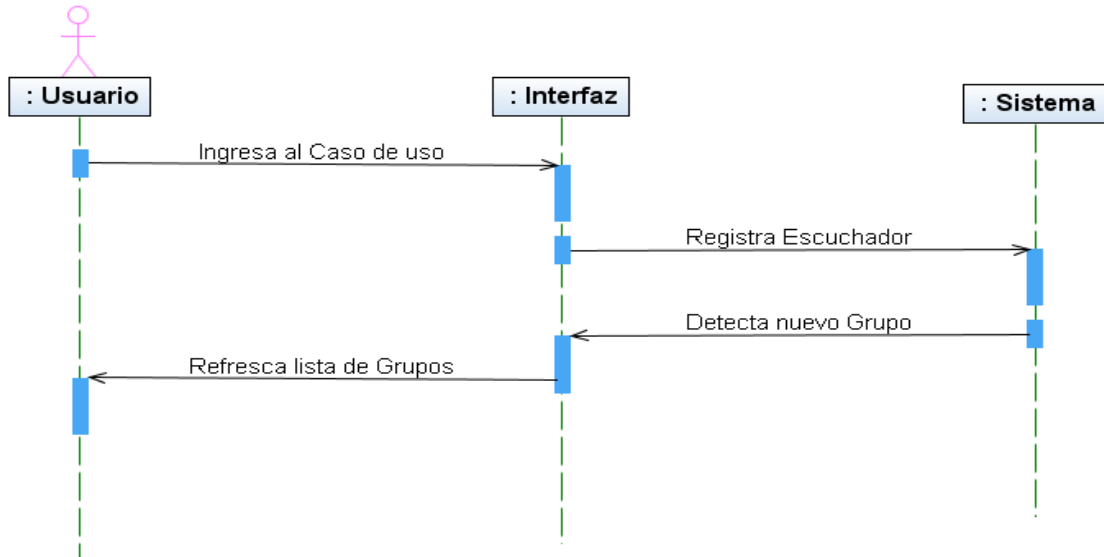


Ilustración 8 Diagrama de Secuencia Detección de Grupos

La figura 8 representa la secuencia del caso de uso Detección de grupo en él se especifica las operaciones principales.

4.7 CASO DE USO CUS GE-007 ENVÍO DE PETICIÓN DE CHAT

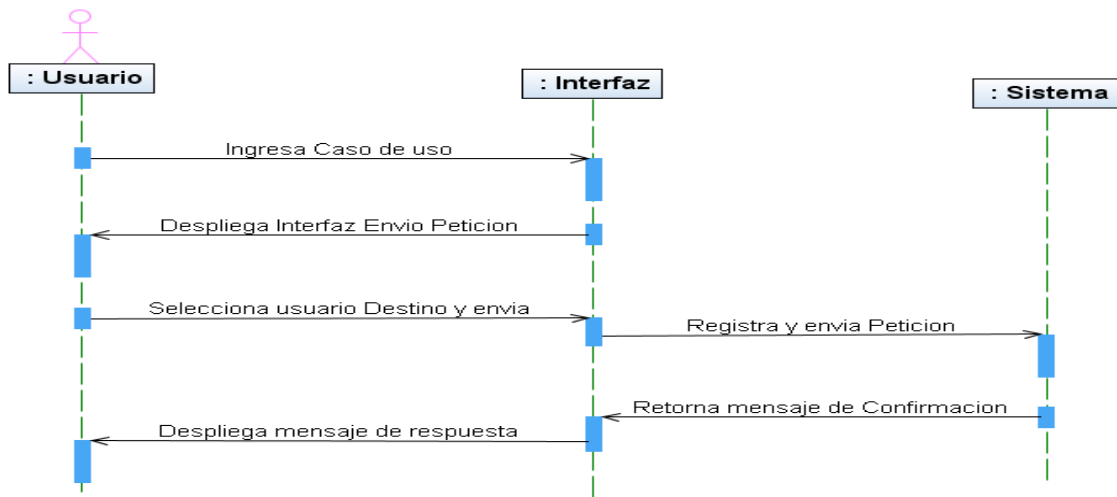


Ilustración 9 Diagrama de Secuencia Envío de Petición de chat

La figura 9 representa la secuencia del caso de uso envío de petición de chat en él se especifica las operaciones principales.

4.8 CASO DE USO CUS GE-008 RECEPCIÓN PETICIÓN DE CHAT

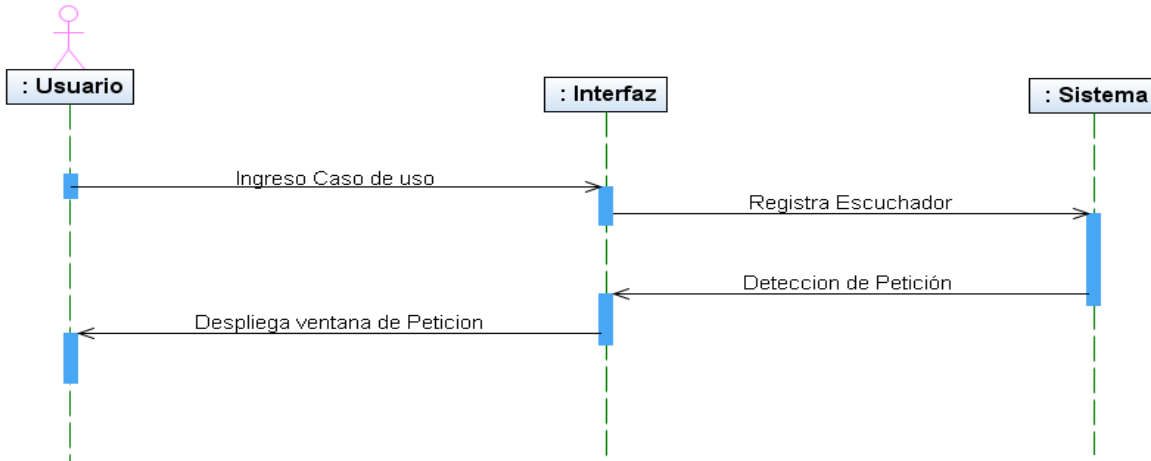


Ilustración 10 Diagrama de Secuencia Recepción Petición de chat

La figura 10 representa la secuencia del caso de uso recepción de petición de chat en él se especifica las operaciones principales.

4.9 CASO DE USO CUS GE-009 INICIO DE SESIÓN DE CHAT

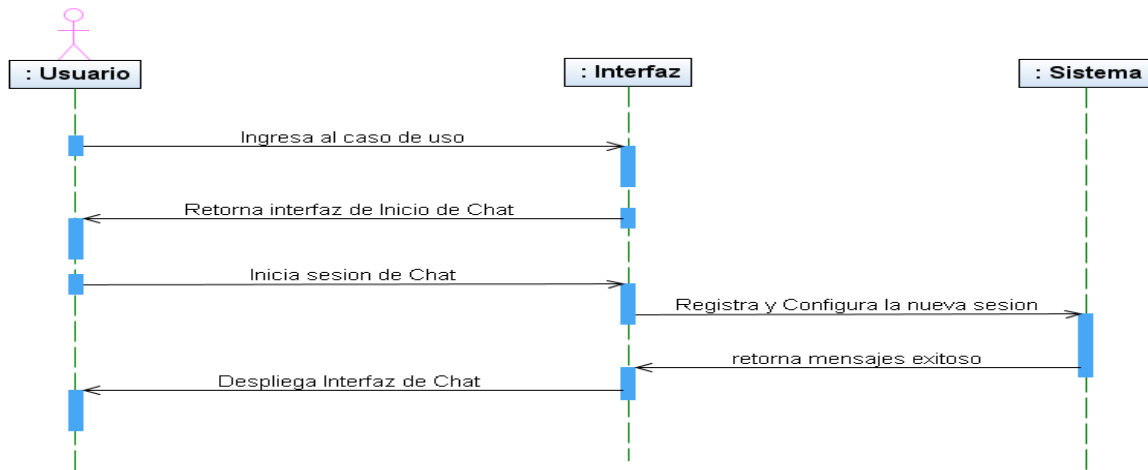


Ilustración 11 Diagrama de Secuencia Inicio de sesión de chat

La figura 11 representa la secuencia de inicio de sesión de chat en él se especifica las operaciones principales.

4.10 DIAGRAMA DE SECUENCIA CASO DE USO CUS GE-010 ENVÍO DE MENSAJE

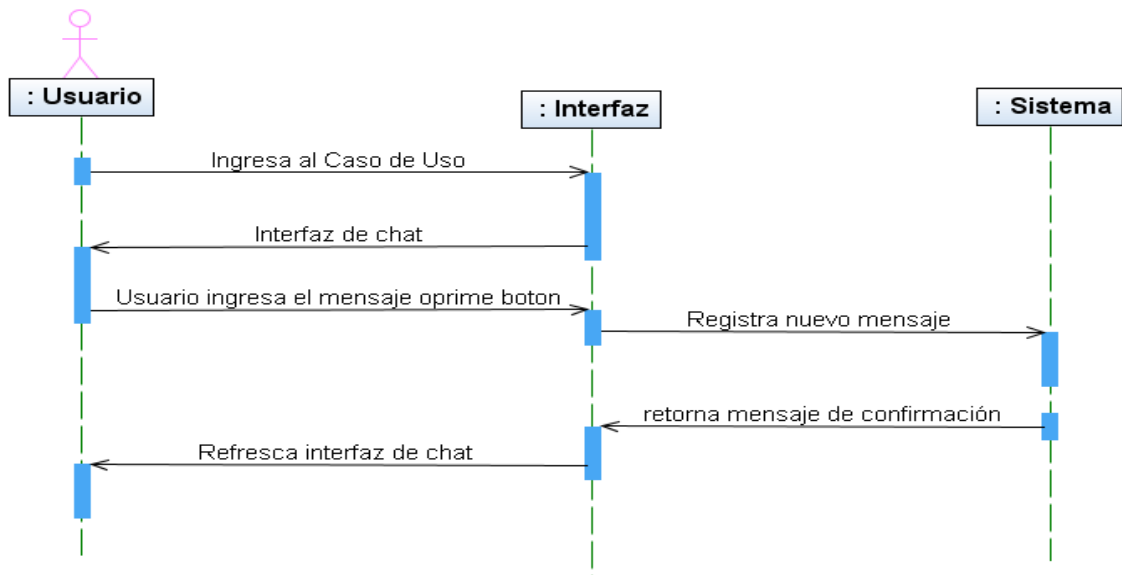


Ilustración 12 Diagrama de Secuencia Envío de mensaje

La figura 12 representa la secuencia del caso de uso envió de mensaje en él se especifica las operaciones principales.

4.11 CASO DE USO CUS GE-011 DETECCIÓN DE MENSAJE ENVIADO

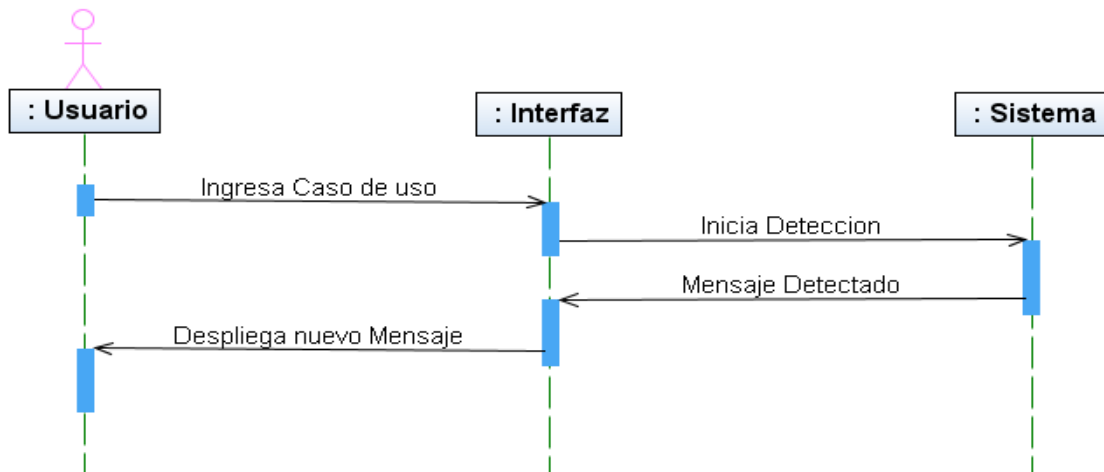


Ilustración 13 Diagrama de Secuencia Detección de Mensaje Enviado

La figura 13 representa la secuencia del caso de uso detección de mensaje enviado en él se especifica las operaciones principales.

4.12 CASO DE USO CUS GE-012 CARGA DE ARCHIVO

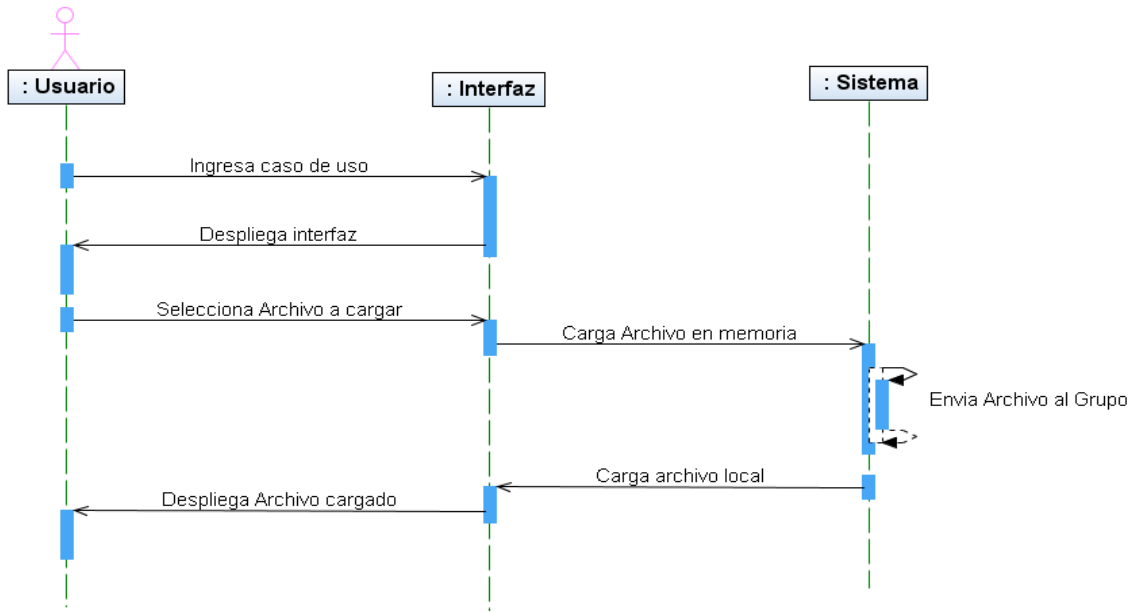


Ilustración 14 Diagrama de Secuencia Carga de Archivo

La figura 14 representa la secuencia del caso de uso carga de archivo se especifica las operaciones principales.

4.13 CASO DE USO CUS GE-013 INGRESAR ACTIVIDAD

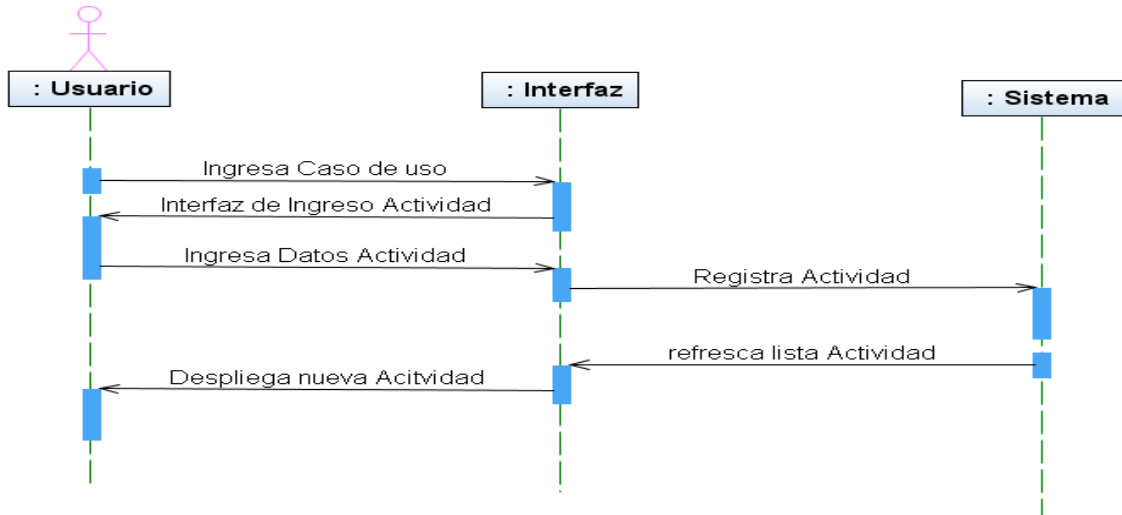


Ilustración 15 Diagrama de Secuencia Ingresar Actividad

La figura 15 representa la secuencia del caso de uso ingresar Actividad en él se especifica las operaciones principales.

4.14 DIAGRAMA DE SECUENCIA CASO DE USO CUS GE-014 MODIFICAR ACTIVIDAD

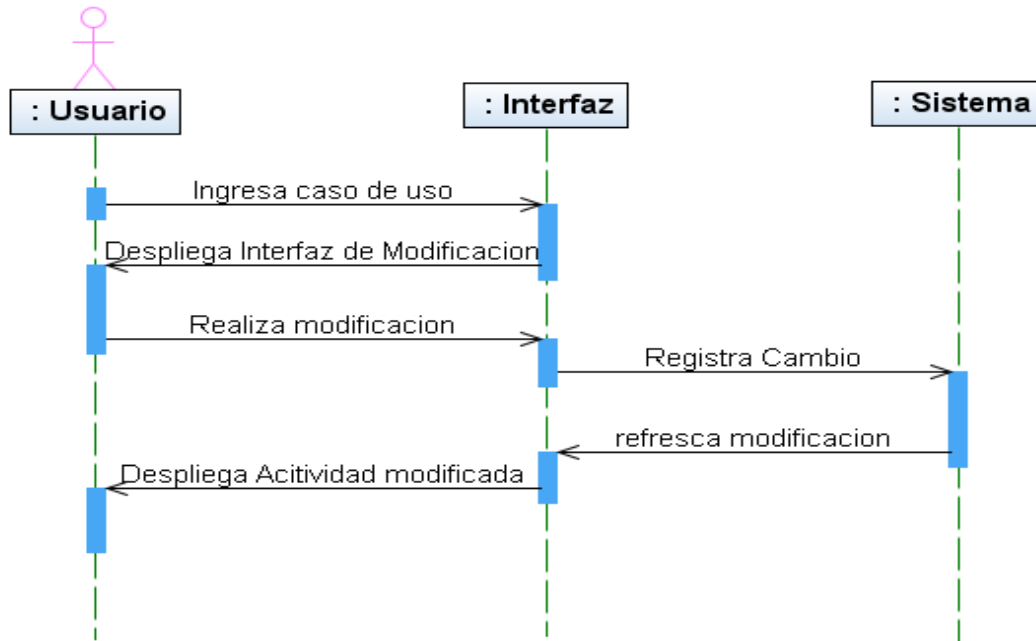


Ilustración 16 Diagrama de Secuencia Modificar Actividad

La figura 16 representa la secuencia del caso de uso modificar actividad en él se especifica las operaciones principales.

5 Diagramas de Colaboración Casos de Uso

5.1 Caso de Uso CUS-GE-001 Ingresar Sistema

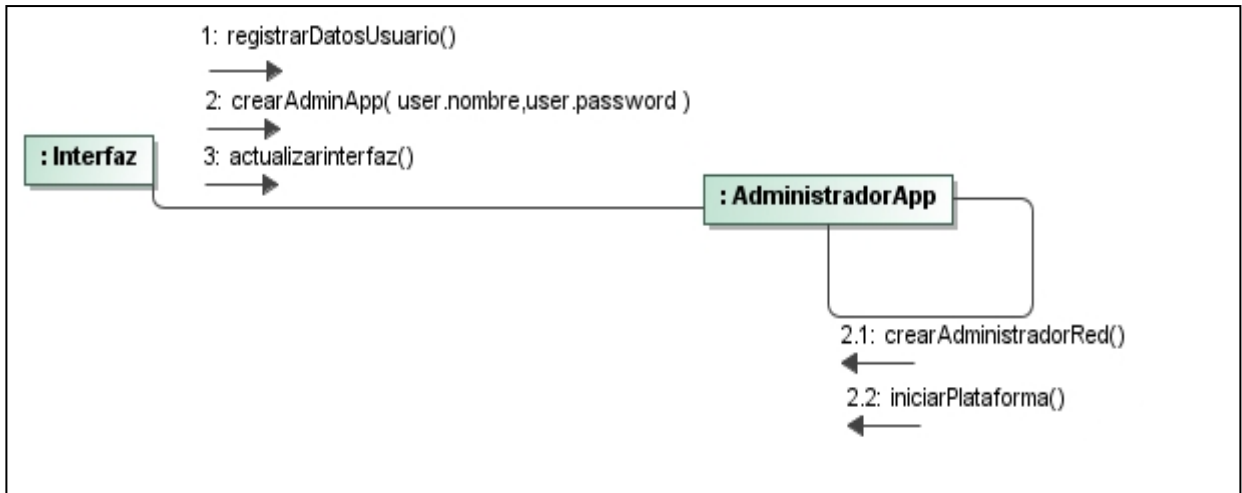


Ilustración 17 Diagrama de Colaboración Ingresar Sistema

La figura 17 representa el diagrama de colaboración del caso de uso Ingresar al Sistema en él se especifica las operaciones principales.

5.2 Caso de Uso CUS-GE-002 Detección Peers Agenda

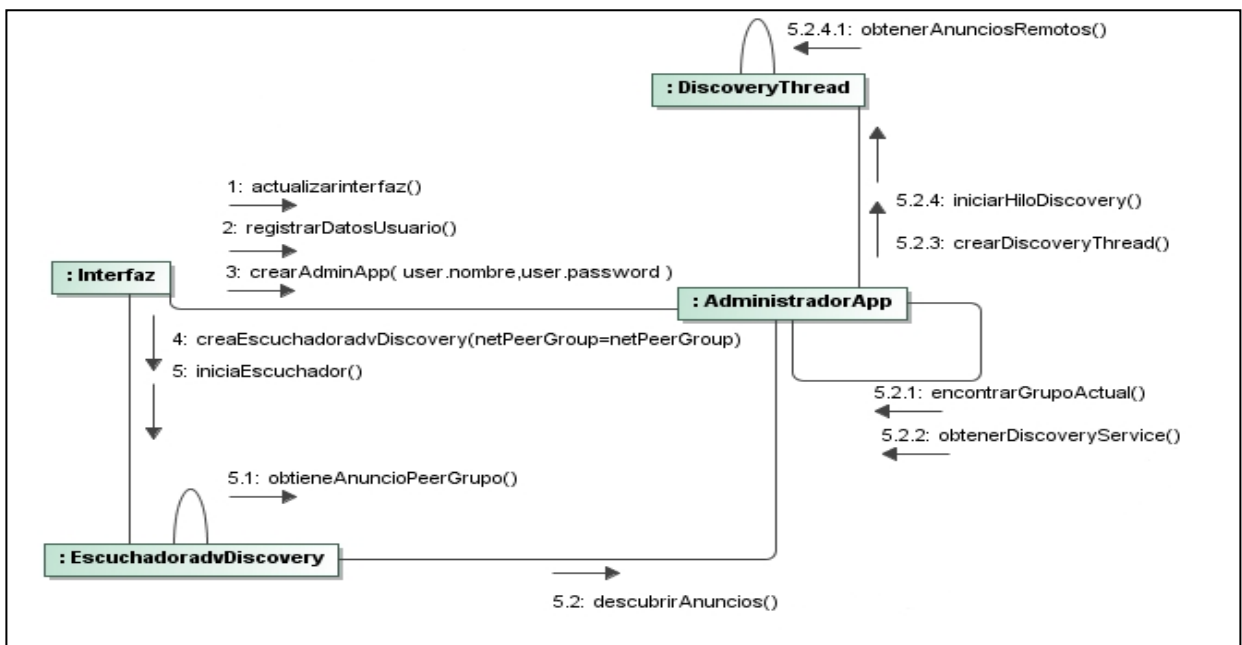


Ilustración 18 Diagrama de Colaboración 002 Detección Peers Agenda

La figura 18 representa el diagrama de colaboración del caso de uso Detección de Peers en él se especifica las operaciones principales

5.3 Caso de Uso CUS-GE-003 Refrescar Peers y Grupos Agenda

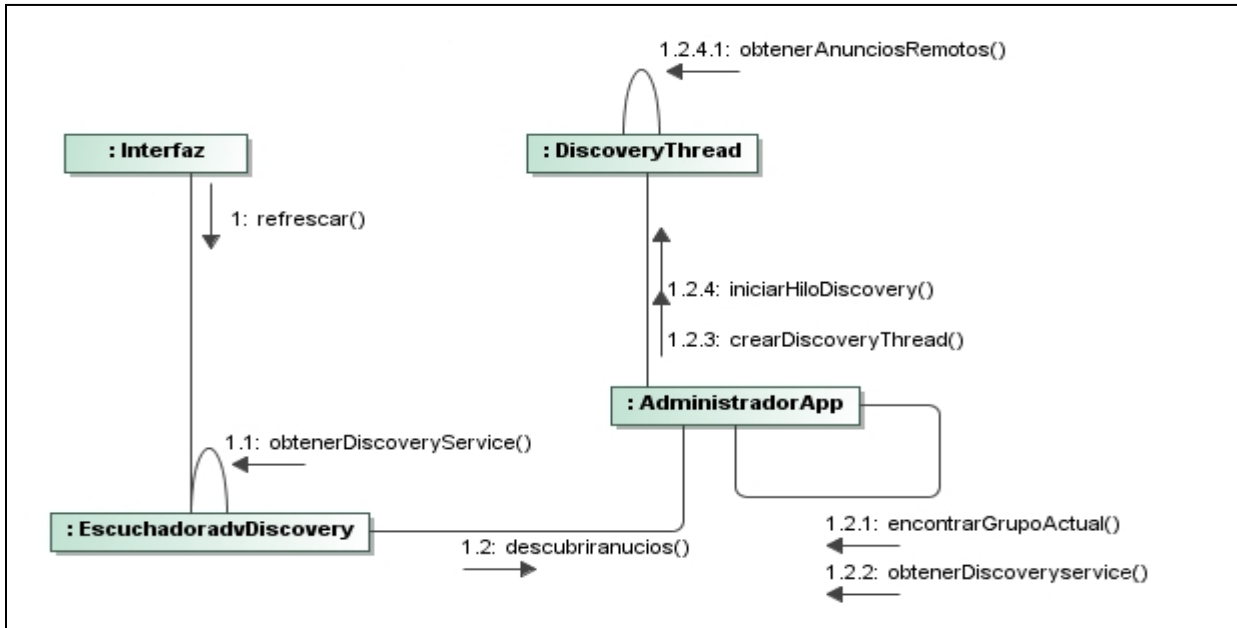


Ilustración 19 Diagrama de Colaboración Refrescar Peers y Grupos Agenda

5.4 Caso de Uso CUS-GE-004 Creación de Grupos

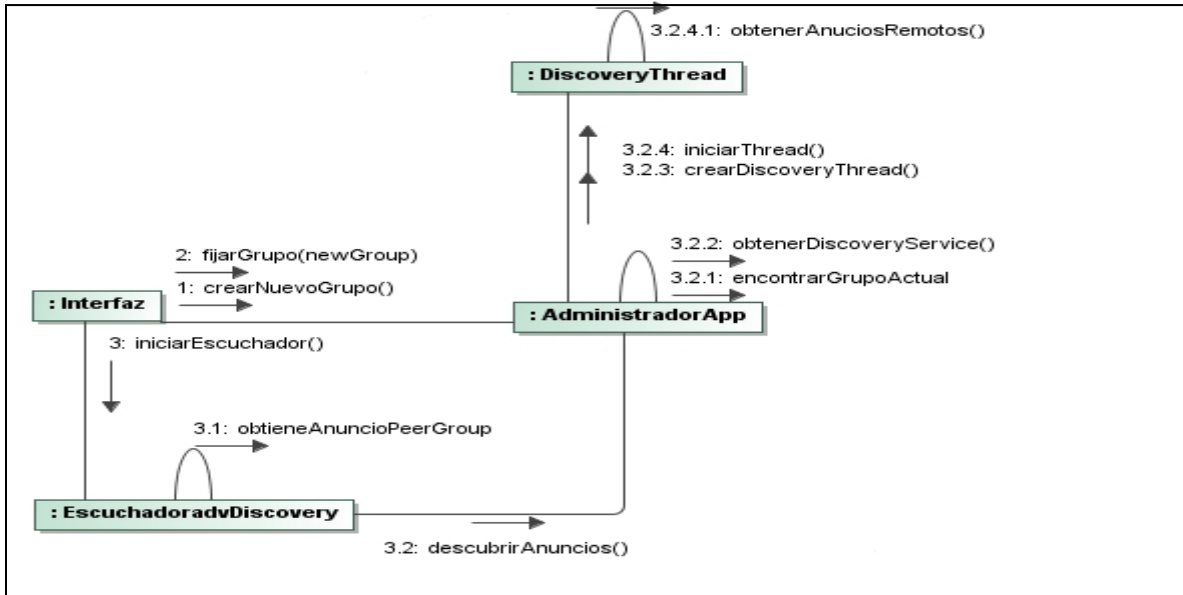


Ilustración 20 Diagrama de Colaboración CUS -GE-004 Creación de Grupos

La figura 20 representa el diagrama de colaboración del caso de uso Creación de grupos en él se especifica las operaciones principales

5.5 Caso de Uso CUS-GE-005 Cambio de Grupo

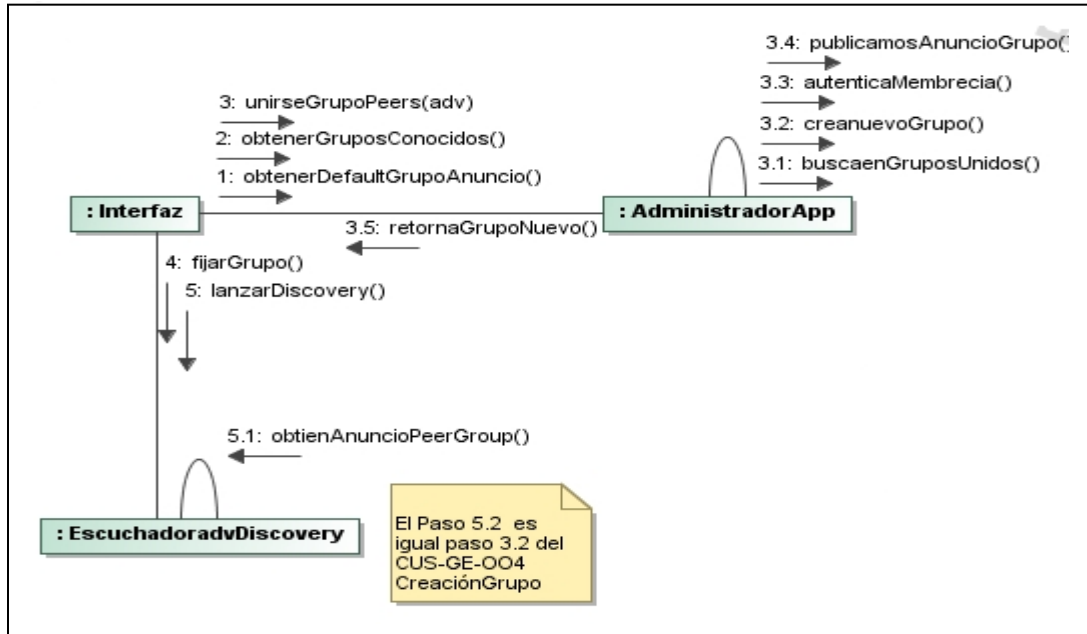


Ilustración 21 Caso de Uso CUS-GE-005 Cambio de Grupo

La figura 21 representa el diagrama de colaboración del caso de uso Cambio de grupo en él se especifica las operaciones principales

5.6 Caso de Uso Envío y Recepción de Petición chat

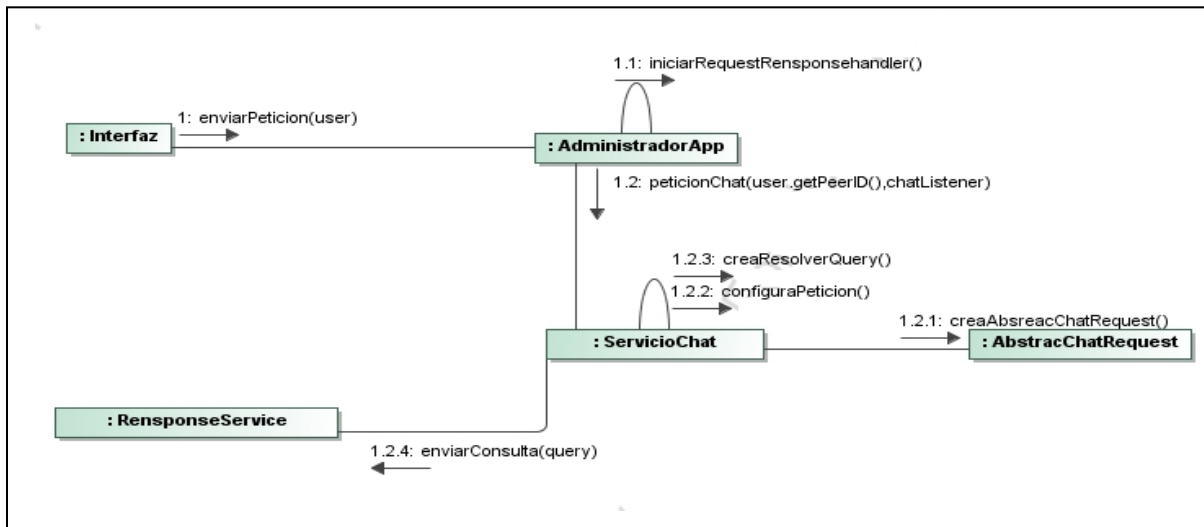


Ilustración 22 Caso de Uso Envío y Recepción de Petición chat

La figura 22 representa el diagrama de colaboración del caso de uso Recepción de petición de chat en él se especifica las operaciones principales

5.7 Caso de Uso CUS-GE-008 Envío y Recepción de Mensajes

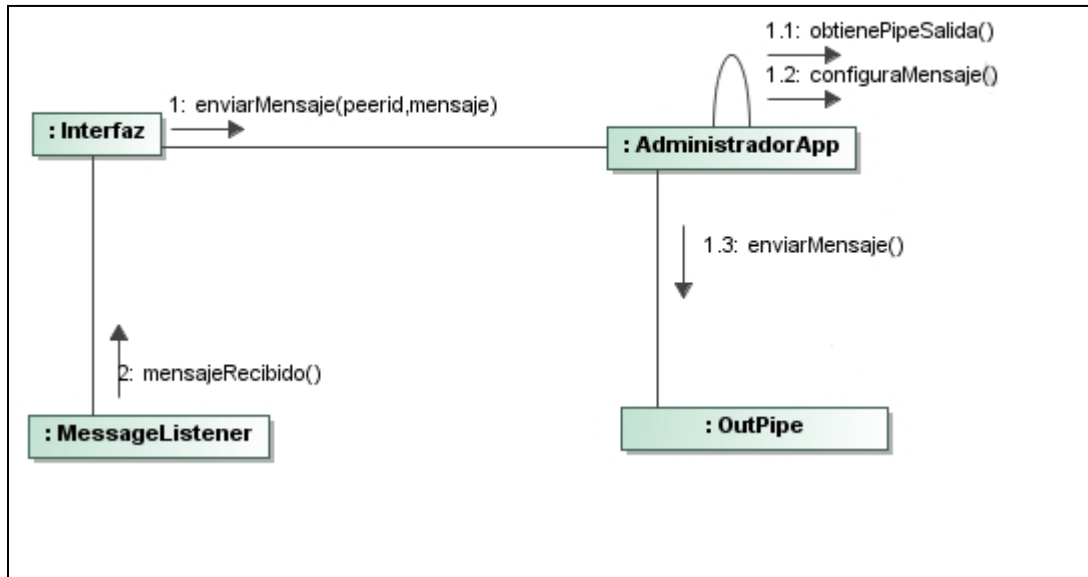


Ilustración 23 Caso de Uso CUS-GE-008 Envío y Recepción de Mensajes

La figura 23 representa el diagrama de colaboración del caso de uso envío de recepción de mensajes en él se especifica las operaciones principales

6. DIAGRAMA DE CLASES GENERAL

La siguiente figura representa las principales clases e interfaces que componen el sistema, para proveer las funcionalidades centrales del mismo, ilustrando los componentes de la plataforma de servicios.

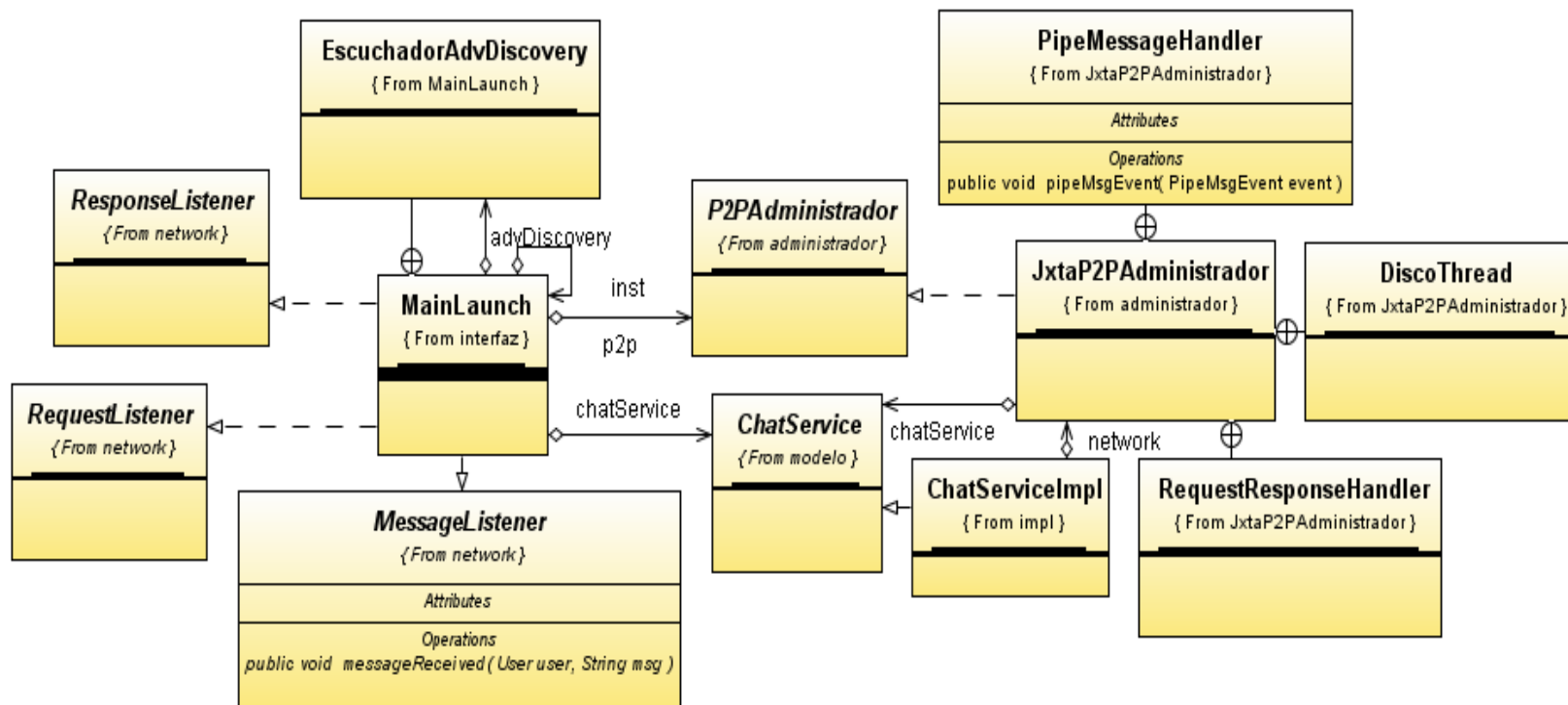


Ilustración 24 Diagrama de Clases General