

Bien entonces, en esta unidad 4 vamos a analizar los casos de uso. El caso de uso es una herramienta común, de uso común, en un área de sistemas, nosotros ya la mencionamos cuando estuvimos analizando el circuito de un área de sistemas y decíamos que, cuando hay una necesidad que se plantea desde un agente externo al área del sistema, hacia el área del sistema un analista es el que escucha la necesidad y convierte esa necesidad, la documenta, la tiene que volcar en algún lado, ¿Donde puede volcarla? Bueno, puede volcarla en un requerimiento funcional, esto es un documento, donde éste se explica en forma de texto qué es lo que necesita el usuario. Ese es un requerimiento funcional, requerir acá lo estamos llamando requerimiento documental, pero con un poco más de formalidad y de metodología se documenta en casos de uso, en el ejemplo habíamos visto cómo se documentaba en casos de uso, entonces ese caso de uso era lo que después iba a tomar el desarrollador para entender qué es lo que tiene que hacer y poder desarrollar, poder hacer su programa y también, ese caso de uso iba a ser leído por el tester, por el analista “qua” digamos que va a hacer el diseño de los casos de prueba, para poder diseñar esa fase de prueba en función de lo que el caso de uso dice que el sistema tiene que hacer. Está bien, entonces, ¿En que basar los Tests Cases? O sea, nosotros cuando tenemos que hacer un caso de prueba vamos a tener que, vamos a hacerlo basado en algo, o sea, no lo hacemos de la nada, de algo lo tenemos que basar, entonces lo basamos en que, a veces, en una persona que nos dice que es lo que hay que hacer, a veces en un documento como documento funcional, a veces en un caso de uso, entonces eso es lo que vamos a analizar ahora en esta unidad 4, más que nada como digamos si nos dan un caso de uso como hacemos para nosotros generar nuestro caso de prueba en función de lo que leemos del caso de usos, que van a ver que es bastante sencillo, en realidad el caso de uso es un elemento de análisis muy conocido para documentar una interacción entre un usuario y el sistema, por ejemplo, están viendo en pantalla un ejemplo muy muy muy sencillo donde tenemos un sistema, el sistema de restaurante y este sistema tiene distintos casos de uso, o sea, uno sería probar la comida, otro es pagar la comida, otro es beber vino y otra es preparar la comida, estos son los usos que tenemos disponibles, probar la comida, pagar la comida, beber vino y preparar la comida, ahora si va un crítico de comidas al restaurante ¿Que lo que va a hacer? Va a querer probar la comida, probar el vino y pagar y esto es lo que va a hacer el crítico y el chef ¿Que es lo que va a hacer? Preparar la comida, entonces ahí estás estas personitas que se ven por fuera del sistema son los actores, son los actores, son los que interactúan con el sistema, a eso lo llamamos actores. Entonces, este esto que estamos viendo es un diagrama “UML”, es una metodología de trabajo que muestran los actores involucrados en cada caso de uso y la relación entre un caso de uso y otro, de dependencia o inclusión, ahora vamos a ver bien qué significa eso, entonces los casos de uso se definen en términos del actor, no en términos del sistema, describiendo qué hace el actor y que ve el actor, en vez de qué entrada se espera el sistema y qué salidas tiene. Acá acá lo importante es el actor, que es lo que hace, como que todo lo analizamos a través del punto de vista del actor, entonces fíjense, acá tenemos un gráfico donde están viendo un sistema de control de compras, este sistema de control de compras tiene como distintas opciones, por ejemplo, gestionar las compras, autorizar compras, son distintas cosas que se pueden hacer, distintos usos, registrar compras, actualizar inventarios, gestionar usuarios y gestionar seguridad. Ahí hay distintos actores, donde tenemos el actor encargado de compras, el actor administrador, el actor gerente financiero, entonces ¿Qué es lo que va a ser el gerente financiero? Autorizarlas las compras, ¿Que va a ser el encargado de compras? Gestionarlas, un administrador, ¿Que va a hacer? Gestionar los usuarios y gestionar la seguridad del sistema y entonces cada uno, cada actor, tiene su competencia sí, pero también hay algunos actores que están, como vemos acá, que están por fuera estos que están pintados de otro color, que lo ven en color verde, bueno ¿Por qué? Porque son sistemas, son digamos actor no significa necesariamente

personas, actuar es algo que interactúa, entonces puede ser un sistema de inventario, un sistema de compras, estos son sistemas, por ejemplo, el sistema de compras, es el que registra las compras directamente imaginemos que automáticamente el sistema registra las compras y el sistema de inventario también, imaginemos que hay un sistema de inventario trabajando que interactúa con el sistema de control de compras, entonces también en la relación, como vemos, que ahora lo vamos a explicar, entre registrar compras y actualizar inventario, eso que dice "include", entonces decimos que los casos de uso muestran una secuencia de interacciones que se darán entre el actor y el sistema, los actores pueden ser personas, organizaciones u otros sistemas, que es todo lo que acabamos de explicar. Y esto es lo que le venía anticipando, lo del "include", por ejemplo, el administrador tiene, digamos, hace uso de un caso de uso que es mostrar contenido, pero mostrar contenido incluye autenticar, para poder mostrar contenido, primero se tiene que autenticar, entonces, digamos como que está incluido sí, y en otra otra nomenclatura esta extend, que extend es por ejemplo, si nosotros tenemos un caso gestionar-estudiantes y después tenemos otros casos de uso que son insertar-estudiantes, buscar-estudiantes, u otras cosas relacionadas, es como que gestionar-estudiantes se extiende hacia otros otros usos, como si fuera una suerte de menú de opciones, gestionar-estudiantes que puede hacer, que puede gestionar-estudiante, bueno puede ser insertar, puede ser buscar, digamos es como que hay un abanico de posibilidades, bien y por último, bueno hablamos, cuando hablamos de casos de prueba, hablamos también de escenarios, se acuerdan que habíamos ya hablado acerca de los escenarios, que son los escenarios y acá es como que le damos una definición un poquito más formal, decimos que un escenario es una secuencia específica de acciones e interacciones entre los actores y el sistema de estudio, está bien, acción e interacción entre el actor y el sistema de estudio, y también podemos decir que un escenario es una instancia de un caso de uso, o sea, el caso de uso a explicar cómo se usa el sistema y una instancia, es decir, algo que puede pasar como decíamos antes en el ejemplo del vídeo anterior, supongamos que estoy sacando dinero el cajero y el cajero no tiene más dinero, que es una instancia, es algo que puede pasar, puede pasar o no, pero digamos planteamos ese escenario posible, de eso estamos hablando. Y la digamos, podemos decir también que un escenario es una historia particular del uso de un sistema, como si nosotros contamos una historia, si, la persona fue, uso de la tarjeta en el cajero y resulta que el cajero no le devolvió la tarjeta, es una historia particular del uso de un sistema, ¿Se entiende?, entonces este vídeo lo dejamos acá, ahora continuamos con otro tema en el próximo vídeo.