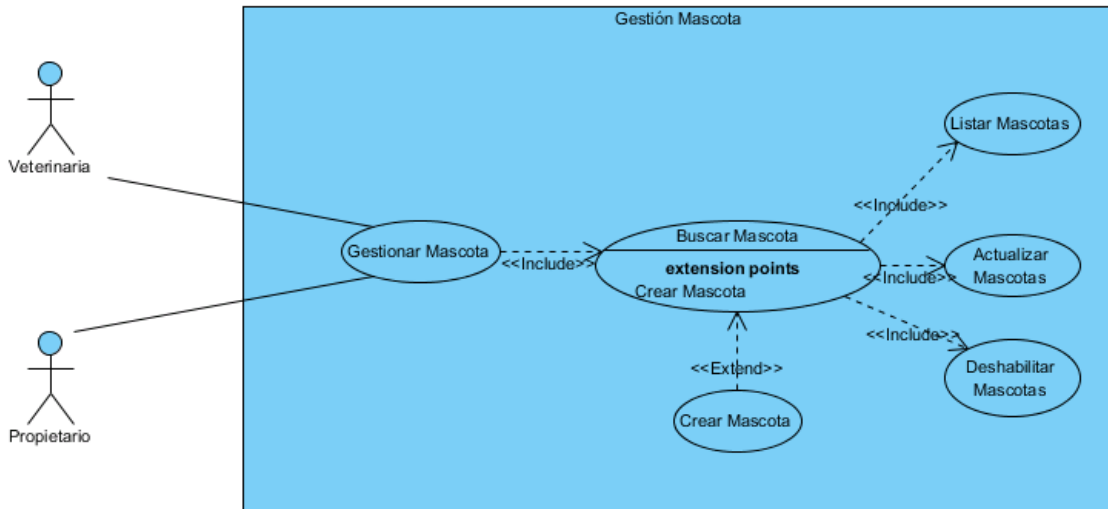


# Plataforma Unificada De Productos Y Servicios Veterinarios

## Especificación de Caso de Uso:

Versión 0.1



Gestión Propietario		
<b>Versión</b>	V.01 30-09-2016	
<b>Autores</b>	Yaneth Castro, Luis Miguel Orjuela	
<b>Fuentes</b>		
<b>Objetivos asociados</b>	Ofrecer a los usuarios donde encontrar centralizada la información de precios, ubicación y servicios que se ofrecen en las veterinarias y que sirva para el posicionamiento de las mismas.	
<b>Descripción</b>	Este caso de uso resume la utilidad de alta, baja y modificación de los datos registrados en la base de datos de la plantilla de mascotas. El usuario dueño de mascota, podrá acceder a los datos correspondientes a su cuenta y crear nuevas mascotas. El usuario veterinaria, podrá acceder a los datos correspondientes a su cuenta y crear nuevas mascotas a sus usuarios dueños de mascotas.	
<b>Precondición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El usuario ingresa a la dirección web del sistema</li> <li>- El Usuario ha ingresado a su cuenta con usuario y password.</li> <li>- El usuario veterinaria ha ingresado el documento del propietario de la mascota.</li> </ul>	
<b>Secuencia Normal</b>	<b>Paso</b>	
	<b>Acción</b>	
	1	1. El Usuario puede seleccionar dar de alta a una nueva mascota, pasar al punto 2; modificar datos, pasar al punto 4.

	2	<p>El Usuario solicita el alta de la mascota.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra los campos de datos necesarios a introducir; los campos a rellenar son: nombre, genero, tipo, raza, color.</li> <li>2. El Usuario pulsa el botón introducir datos. Pasar al punto 5.</li> </ol>
	3	<p>El Usuario solicita la baja de una mascota.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra las mascotas del propietario.</li> <li>2. El Usuario introduce escoge la mascota que desea inactivar y pulsa "entrar".</li> <li>3. El sistema muestra los campos de los datos de la mascota que se ha solicitado para la baja.</li> <li>4. El Usuario pulsa el botón desactivar de su interfaz gráfica.</li> <li>5. El sistema genera un mensaje de aviso de desactivación y solicita la confirmación.</li> <li>6. El Usuario puede confirmar la desactivación de usuario pulsando el botón Aceptar, o bien puede cancelar pulsando el botón Cancelar. Pasar al punto 5.</li> </ol>
	4	<p>El Usuario solicita la modificación de los datos de la mascota.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema muestra los datos de mascota que se ha solicitado para la modificación.</li> <li>3. El Usuario puede modificar solo los datos de los campos mostrados por el sistema, éstos son: nombre, genero, tipo, raza, color.</li> <li>2. El Usuario puede solicitar guardar los datos modificados pulsando el botón Modificar de la interfaz gráfica.</li> <li>3. El sistema genera un mensaje de aviso de modificación y solicita la confirmación de la misma.</li> <li>4. El Usuario puede confirmar la modificación pulsando el botón Aceptar, o bien puede cancelar la modificación pulsando el botón Cancelar. Pasar al punto 5.</li> </ol>
	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario vuelve a la interfaz de gestión propietario, en la que pueden dar alta, consultar, modificar a una nueva mascota o salir a la pantalla inicial.</li> </ol>

<b>Postcondición</b>	<p>En caso de haberse dado de alta una nueva mascota, los datos de la mascota quedan almacenados en la base de datos</p> <p>En caso de haberse realizado una modificación de los datos de la mascota, quedan almacenados en la base de datos.</p> <p>En caso de haberse realizado desactivación de una mascota, queda desactivada del sistema.</p>	
<b>Excepciones</b>	<b>Paso</b>	<b>Acción</b>
	2	2. El sistema comprueba que se han introducido todos los datos restantes, en caso de que no se hayan introducido datos en los campos, el sistema generará un mensaje de error comunicando que faltan datos necesarios del propietario. Si se ha generado mensaje de error, el sistema vuelve a mostrar la interfaz gráfica de alta de propietario.
<b>Rendimiento</b>	<b>Paso</b>	<b>Cota de tiempo</b>
	1	n segundos
	2	n segundos
<b>Frecuencia esperada</b>	<nº de veces> veces / <unidad de tiempo>	
<b>Importancia</b>	{sin importancia, importante, vital}	
<b>Urgencia</b>	{puede esperar, hay presión, inmediatamente}	
<b>Comentarios</b>	<comentarios adicionales>	