

Técnica de guiones

1. **Identificación de Roles.**
 2. **Diseño de guiones y escenarios y creación de maqueta inicial.**
 3. **Sesiones con usuario. Refinamiento de guiones y escenarios.**
 4. **Documentación de guiones: construcción de diagramas y tablas de transición de escenarios**
 5. **Documentación de escenarios: descripción de escenarios y objetos de escenario.**
 6. **Descripción de eventos y procedimientos asociados.**
-

1. Identificación de roles:

Se parte del modelo de procesos del sistema y del modelo lógico de datos. Se trata de identificar los roles que cumplen los usuarios finales en el sistema, teniendo en cuenta las funciones que realizan y describiendo las restricciones a los datos de cada uno.

Ejemplo:

Rol Alumno:

- a) Funciones que realiza:
 - i. Inscripción en materias
 - ii. Consulta de planes de estudio
 - iii.

b) Restricciones de datos:

Tablas	Acceso a datos
Alumnos	Lectura, Modificación
Inscripciones	Inserción, Lectura, Borrado
Materias	Lectura
.....	

2. Diseño de guiones y escenarios y creación de maqueta inicial.

Se deben construir los guiones y escenarios iniciales para la captura de requerimientos de usuario. Hay que tener en cuenta el entorno tecnológico, es decir las plataformas de software y hardware donde se ejecuta el sistema. Los guiones se construyen mediante diagramas de transición de

escenarios. Los escenarios se construyen de acuerdo a la funcionalidad deseada, identificando los objetos del escenario que lo componen. Los criterios a tener en cuenta son los siguientes:

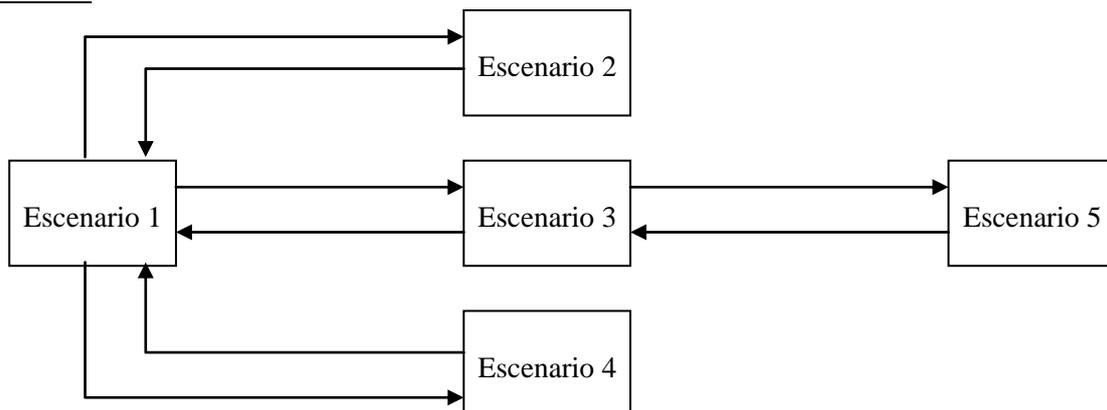
- Para comenzar, construir un escenario por cada función soportada, agregando un escenario del menú principal.
- Construir interfaces lo más sencillas y amigables posibles.
- Definir estándares para tipos de letra, tamaños, posiciones, etc.
- Pedir información con una secuencia lógica.
- Permitir al usuario cancelar parte de la transacción o cancelarla toda.
- Proporcionar alternativas por omisión para las entradas estándar.
- Aprovechar el color y el sonido, pero sin abusar.

Con los guiones y escenarios se construyen las maquetas para capturar los requerimientos del usuario, aprovechando la rapidez y precisión de los lenguajes de cuarta generación.

Ejemplo

Diagrama de transición de escenarios

Guión 1:



Escenario 2:

La imagen muestra una ventana de software con el título "Mantenimiento de Códigos Postales" y el código "SE 02_00". El formulario contiene los siguientes elementos:

- Un campo de texto etiquetado "Código Postal:" con el valor "1000" y un botón "Buscar..." a su derecha.
- Un campo de texto etiquetado "Provincia:" con el valor "Buenos Aires".
- Un campo de texto etiquetado "Ciudad:" con el valor "Capital Federal".
- Una barra de botones inferior que incluye: botones de navegación "<<", "<", ">", ">>"; botones de "Guardar" (disquete), "Eliminar" (papelera) y "Salir".

Los números de identificación de los elementos de la interfaz son: 01 (título), 02 (etiqueta Código Postal), 03 (valor 1000), 04 (botón Buscar...), 05 (etiqueta Provincia), 06 (valor Buenos Aires), 07 (etiqueta Ciudad), 08 (valor Capital Federal), 09 (barra de botones), 10-13 (botones de navegación), 14 (botón Guardar), 15 (botón Eliminar), 16 (botón Salir) y 17 (texto Salir).

3. Sesiones con usuario. Refinamiento de guiones y escenarios.

Usando la maqueta inicial y en sesiones con el usuario, se captura la expectativa de éste, es decir, lo que el usuario espera que haga cada escenario. Se van modificando los guiones y escenarios agregando la descripción funcional que el usuario hace de cada escenario y los eventos que producen las transiciones entre los mismos. Se adoptan y modifican estándares de objetos de entorno. Al final de cada sesión, se documentan los guiones y escenarios con su descripción funcional y se modifica la maqueta. Se realizan nuevas sesiones hasta que se satisfagan las expectativas del usuario y a continuación se proceden a validar los guiones y escenarios finales.

4. Documentación de guiones: construcción de diagramas y tablas de transición de escenarios

La documentación de guiones consiste en la especificación de los diagramas de transición de escenarios y las tablas de transición de escenarios. Las tablas de transición de escenarios muestran los eventos que producen las transiciones entre escenarios y la secuencia de los mismo, ayudando a detectar y corregir errores. La tabla de transición tiene la siguiente forma:

	Escenario 1	Escenario 2	Escenario n
Escenario 1		Evento 1		Evento m
Escenario 2	Evento 2			
.....				
Escenario n	Evento 3			

Los controles que deben realizarse son:

- Comprobar que todos los escenarios tienen por lo menos un evento que conduce a otro escenario (fila no vacía).
 - Comprobar que todos los escenarios son llamados al menos por un evento de otro escenario (columna no vacía).
 - Podrá existir el caso de un escenario que no sea llamado por ningún otro, en cuyo caso debe coincidir con el escenario de inicio de la aplicación.
-

5. Documentación de escenarios: descripción de escenarios y objetos de escenario.

En este apartado se deben especificar los escenarios y los objetos que lo componen. Cada escenario debe ir acompañado con una descripción funcional. A continuación de cada diagrama de escenario se incluyen las fichas de objeto de escenario que tienen la siguiente apariencia:

	Nombre	Objeto 1
	Descripción	
Valores iniciales	Tipo de letra	
	Color	
	Tamaño	
	

6. Descripción de eventos y procedimientos asociados.

Se identifican los eventos sobre los objetos de entorno que disparan procedimientos y se describen los mismos en una ficha de eventos, como sigue. Para la representación de los procedimientos se pueden usar diferentes técnicas como diagramas de flujo, pseudocódigo, etc.

Nombre:	Evento 1	Evento	(tipo de evento)
(procedimiento)			
...			
....			