

# 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:

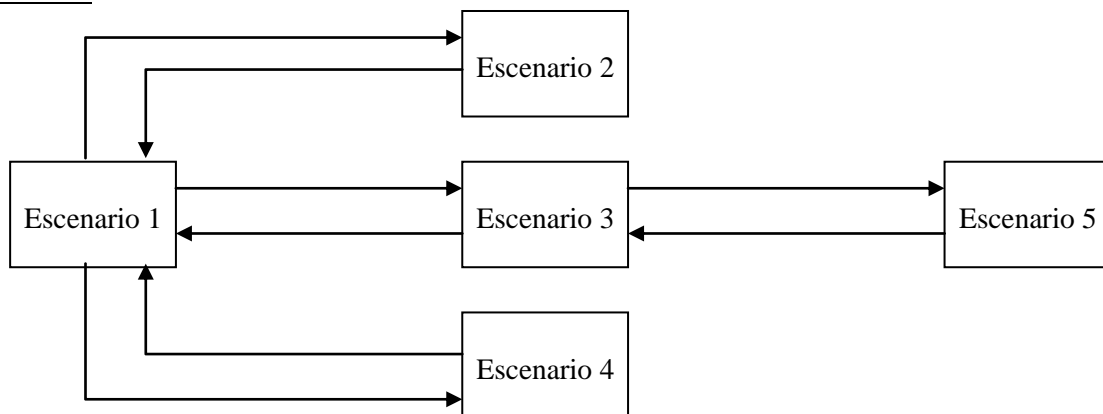
- Para comenzar, construir un escenario por cada función soportada, agregando un escenario del menú principal.
- Construir interfaces lo más sencillas y amigables posibles.
- Definir estándares para tipos de letra, tamaños, posiciones, etc.
- Pedir información con una secuencia lógica.
- Permitir al 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 campos y botones:

- Campo "Código Postal:" con el valor "1000" y un botón "Buscar..." a la derecha.
- Campo "Provincia:" con el valor "Buenos Aires".
- Campo "Ciudad:" con el valor "Capital Federal".
- Una barra de botones inferior con los siguientes íconos y etiquetas: "10 <<", "11 <", "12 >", "13 >>", "14 [icono de documento]", "15 [icono de disco]", "16 [icono de papelera]", y "17 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:

	<b>Nombre</b>	Objeto 1
	<b>Descripción</b>	
Valores iniciales	<b>Tipo de letra</b>	
	<b>Color</b>	
	<b>Tamaño</b>	
	....	

---

## 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.

<b>Nombre:</b>	Evento 1	<b>Evento</b>	(tipo de evento)
(procedimiento)			
...			
....			