

## Especificaciones casos de uso

### 1. Registro

Nombre	Registro
Autor	Equipo de desarrollo
Fecha	
<u>Descripción</u>	
Permite que usuarios nuevos se registren en la aplicación web ingresando la información requerida para crear una cuenta	
<u>Actores</u>	
Padres, Administrador del colegio, Adminstradores	
<u>Precondiciones</u>	
El usuario no debe estar registrado previamente	
<u>Flujo nominal</u>	
El usuario selecciona la opción “Registrarse”.	
El sistema muestra el formulario de registro.	
El usuario ingresa los datos solicitados (nombre, correo, contraseña).	
El sistema valida la información.	
Se crea la cuenta y se muestra un mensaje de confirmación.	
<u>Flujo alternativo</u>	
Si el correo ya existe, el sistema notifica al usuario que debe iniciar sesión.	
Si falta información obligatoria, se solicita completarla.	
<u>Poscondiciones</u>	
El usuario queda registrado en la base de datos y puede iniciar sesión.	

## 2. Inicio Sesión

Nombre	Inicio de sesión
Autor	Equipo de desarrollo
Fecha	
<u>Descripción</u>	
Permite que los usuarios registrados accedan al sistema con su nombre de usuario y contraseña.	
<u>Actores</u>	
Padres, Administrador del colegio, Administradores, sistema	
<u>Precondiciones</u>	
El usuario debe estar registrado previamente	
<u>Flujo nominal</u>	
El usuario selecciona "Iniciar sesión".	
El sistema solicita credenciales.	
El usuario ingresa correo y contraseña.	
El sistema verifica la información.	
Se concede acceso al panel correspondiente según el rol.	
<u>Flujo alternativo</u>	
Si la contraseña es incorrecta, se muestra un mensaje de error.	
Si el usuario no existe, se sugiere registrarse.	
<u>Poscondiciones</u>	
El usuario accede correctamente a su entorno personalizado	

### 3. Asignar grupo estudiantil

Nombre	Asignar grupo estudiantil
Autor	Equipo de desarrollo
Fecha	
<u>Descripción</u>	
Permite a los administradores del colegio crear o asignar grupos de estudiantes	
<u>Actores</u>	
Administrador del colegio, sistema	
<u>Precondiciones</u>	
El administrador del colegio debe haber iniciado sesión previamente	
<u>Flujo nominal</u>	
El administrador del colegio selecciona "Asignar grupos".	
El administrador del colegio registra a los profesores.	
Se asignan los estudiantes correspondientes.	
El sistema guarda la configuración.	
<u>Flujo alternativo</u>	
Si un grupo ya existe con el mismo nombre, se solicita otro identificador.	
Si no hay estudiantes disponibles, se notifica al docente.	
<u>Poscondiciones</u>	
El grupo queda registrado con su lista de estudiantes asociada.	

#### 4. Registrar estudiantes

Nombre	Registrar estudiantes
Autor	Equipo de desarrollo
Fecha	
<u>Descripción</u>	
Permite al docente registrar nuevos estudiantes en su grupo para gestionar su progreso académico.	
<u>Actores</u>	
Docente, sistema	
<u>Precondiciones</u>	
El docente debe estar autenticado.	
Debe existir un grupo al cual asociar el estudiante.	
<u>Flujo nominal</u>	
El docente selecciona la opción “Registrar estudiante”.	
Ingresa los datos básicos del niño (nombre, edad, grado).	
El sistema guarda la información.	
Se muestra confirmación del registro.	
<u>Flujo alternativo</u>	
Si falta algún dato obligatorio, se muestra advertencia.	
Si el estudiante ya está registrado, el sistema lo notifica.	
<u>Poscondiciones</u>	
El estudiante queda vinculado al grupo correspondiente.	

## 5. Seleccionar juego

Nombre	Seleccionar juego
Autor	Equipo de desarrollo
Fecha	
<u>Descripción</u>	
Permite que el estudiante elija un juego educativo para reforzar memoria o materias básicas.	
<u>Actores</u>	
Estudiante, sistema	
<u>Precondiciones</u>	
El estudiante debe haber iniciado sesión.	
<u>Flujo nominal</u>	
El estudiante accede al menú de juegos.	
El sistema muestra los juegos disponibles según su edad y nivel.	
El estudiante selecciona un juego.	
El sistema inicia la partida.	
<u>Flujo alternativo</u>	
Si el juego no está disponible, se muestra un mensaje de error.	
<u>Poscondiciones</u>	
El estudiante inicia la experiencia de aprendizaje interactiva.	

## 6. Obtener recompensas

Nombre	Obtener recompensas
Autor	Equipo de desarrollo
Fecha	
<u>Descripción</u>	
Permite que los estudiantes reciban recompensas al cumplir metas o superar niveles.	
<u>Actores</u>	
Estudiante, sistema	
<u>Precondiciones</u>	
El estudiante debe haber completado actividades o juegos.	
<u>Flujo nominal</u>	
El sistema verifica las condiciones de logro.	
Si cumple con los requisitos, otorga la recompensa.	
Se notifica visualmente al estudiante.	
<u>Flujo alternativo</u>	
Si no se cumplen los criterios, se indica el progreso restante.	
<u>Poscondiciones</u>	
La recompensa se registra en el perfil del estudiante.	

## 7. Consultar ranking

Nombre	Consultar ranking
Autor	Equipo de desarrollo
Fecha	
<u>Descripción</u>	
Permite que los usuarios consulten el ranking de puntajes entre estudiantes para fomentar la competencia sana.	
<u>Actores</u>	
Estudiante, Docente, Sistema	
<u>Precondiciones</u>	
Debe haber datos registrados de juegos o actividades realizadas.	
<u>Flujo nominal</u>	
El usuario selecciona la opción "Ranking".	
El sistema muestra la lista de estudiantes ordenada por puntaje.	
El usuario visualiza su posición.	
<u>Flujo alternativo</u>	
Si no hay registros de puntuación, se muestra un mensaje "No hay datos"	
<u>Poscondiciones</u>	
Se muestra correctamente el ranking actualizado.	

## 8. Reporte de desempeño

Nombre	Reporte de desempeño
Autor	Equipo de desarrollo
Fecha	
<u>Descripción</u>	
Permite al docente, padre y administrador del colegio visualizar el progreso académico y desempeño de cada estudiante; en caso del padre solo de su hijo	
<u>Actores</u>	
Administrador del colegio, Padre, Docente, Sistema	
<u>Precondiciones</u>	
Los usuarios deben estar autenticados.	
Deben existir registros de actividades o resultados.	
<u>Flujo nominal</u>	
El usuario accede al módulo de reportes.	
El sistema muestra la lista de estudiantes.	
Se selecciona un estudiante.	
Se despliega un resumen de su desempeño (juegos, puntajes, progreso).	
<u>Flujo alternativo</u>	
El docente accede al módulo de reportes.	
<u>Poscondiciones</u>	
El usuario obtiene información útil para seguimiento académico.	