

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 nomal</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 normal</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 normal</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 normal</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 normal</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 normal</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 normal</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 normal</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.	