

Els diagrames de casos d'us son un diagrama UML que representa processos empresarials, es a dir, sistemes, processos de programació orientada a objectes. I tots els **actors**, que son els usuaris o servidors que interactuen amb el sistema estan representats en el diagrama, també està el **sistema**, que engloba amb un quadre el programa o el servidor interpretatiu. Després estan els **casos d'us**, que estan representades amb un ovalo tirat, identificant les pàgines o direccions que fa un programa o un actor.

En aquest diagrama de cas d'us, tenim diversos actors relacionats amb el actor usuari, el client i el admin, després el programa tindrà una dependència per iniciar sessió, i a la hora de validar el usuari i contrasenya, una relació sobre iniciar sessió, ja que per validar s'ha de iniciar sessió, y després es necessitara comprovar amb el servidor PHP per validar la informació, després es podrà accedir als 2 cassos d'us que son de mostra, però per accedir a superpoders, es necessari que sigui un usuari, i per la mostra de superherois es necessari que solament sigui accedit per un usuari admin especificant una relació de dependència. Després per actualitzar el poder es necessari una constant sobre que solament el actor anomenat «Admin» podrà accedir a aquesta funció, i en la de crear poder estan les 2 constants, però està creat bàsicament per a que el actor servidor o altres que es puguin crear no puguin accedir. I després està el cas d'us que tothom pot accedir, que es el de mostrar planetes.

