Una vez instalado el PLANT UML creamos un proyecto nuevo de tipo plant uml y creamos un archivo de casos de de uso en el src a partir de ahi comenzamos a trabajar

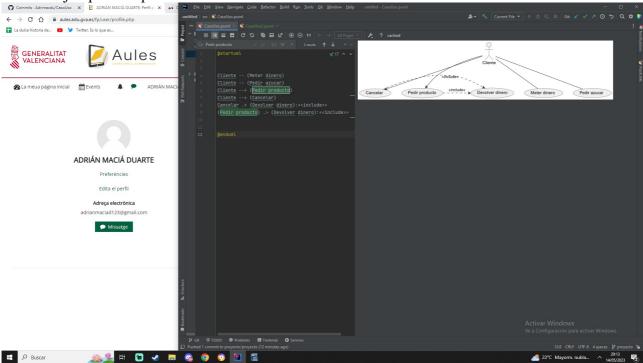
Para crear actores lo hacemos entre ":"

por ejemplo: :actor:

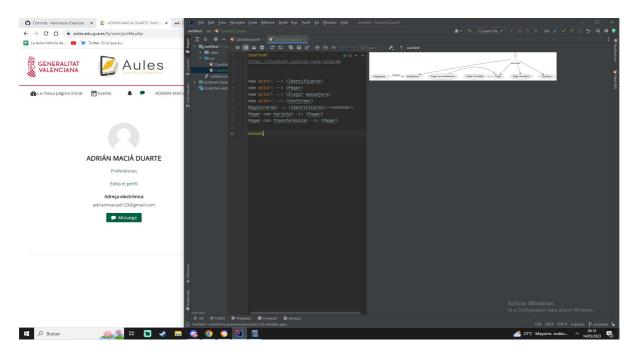
flecha con puntos: X > X flecha normal: X - X

flecha con punta vacia: X - > X

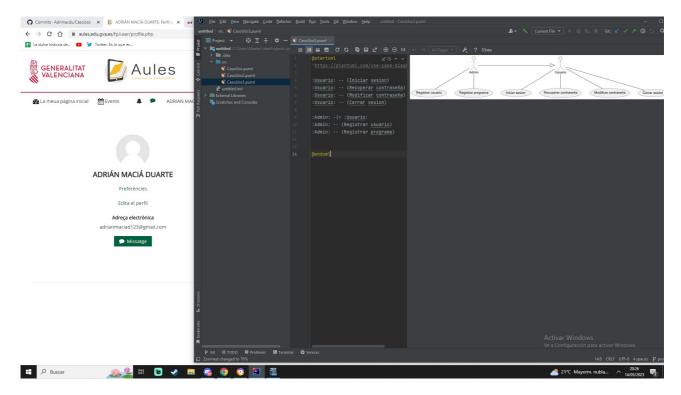
Primero ejemplo: maquina de café



Segundo ejemplo: Tienda en internet



Tercer ejemplo: Usuarios administradores



Cuarto ejemplo: Puesto fronterizo

