**NFCook**

**Especificación de casos de uso: Editar número de mesa**

**Versión 0.1**

**Historial de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 12/03/2013 | 0.1 | Creación y UML | Guillermo y Villapalos |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Tabla de contenidos**

[1. Casos de uso: Editar número de mesa](#id.32ujqfm2kl0p)

1. [Descripción Breve](#id.eglm7f96462t)

[2. Flujo de eventos](#id.wxfbkvyc6rie)

1. [Flujo básico](#id.o0bbfqjolpsf)

[3. Requisitos especiales](#id.9wgvw9tzewi1)

[4. Precondiciones](#id.3j9q7bd5nxq0)

[5. Postcondiciones](#id.ly26nbanic90)

[6. UML](#id.t603k72oaih0)

**Especificación de caso de uso: Editar número de mesa**

**1. Casos de uso : Editar número de mesa**

**1.1 Descripción breve**

Este caso de uso le permite al camarero, editar el número de mesa. Puede darse el caso de que haya habido un error a la hora de introducir el número de la mesa, o se realice un cambio en mitad de la comida. Cambia tanto en interfaz gráfica como en base de datos.

**2. Flujo de eventos**

**2.1 Flujo básico**

1. Pulsando durante 2 segundos sobre cualquier mesa aparece una ventana emergente con diferentes opciones, entre las cuales está la opción de editar número de mesa.

2. Si pulsamos sobre editar numero de mesa, aparece una nueva ventana emergente donde podemos introducir el nuevo número.

3. La ventana emergente tiene un botón de aceptar que realiza el cambio en la base de datos y en la interfaz gráfica. Si pulsamos en Cancelar, no hace nada.

**3. Requisitos especiales**

Tener una mesa sobre la que poder realizar las modificaciones.

**4. Pre-condiciones**

Estar en la pantalla inicial de camarero.

**5. Post-condiciones**

Cambia el número de mesa por el nuevo valor tanto en la base de datos como en la interfaz de camarero

**6.UML**

