

Universidad San Carlos de Guatemala

Centro universitario de Occidente

División de Ciencias de la ingeniería

Ingeniería en Ciencias y Sistemas

Introducción a la programación y computación 2 Sección “A”

Ing. Mario Ramirez Tobar



**Casos de Uso de Alto Nivel Expandidos
Proyecto Final Vaqueras**

**Cristian Alejandro Roldán López
Carné: 202147280**

Quetzaltenango 9 de diciembre de 2025

Página Principal

Número:	CU001
Caso de uso:	Visitar la página principal
Actores:	Administradores del sistema, Empresa Desarrolladora, Usuario común (Iniciador).
Propósito:	Visualizar el contenido de la página web
Precondición:	Ingresar a la URL de la página web
Resumen	El usuario ingresa a la página principal para poder interactuar con todo lo que dispone dicha aplicación
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU002-Login

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. Visitar la página principal de presentación de la web dirigiéndose en base a la URL que esta posee	2. Se muestra el contenido de la página principal que esta aplicación web.

Casos alternos

Línea 1:

La página web no carga por la conexión del usuario y este intenta recargar la página para que pueda establecer conexión. Regresando a la Línea 1.

Inicio Sesión

Número:	CU002
Caso de uso:	Login
Actores:	Administradores del sistema, Empresa Desarrolladora, Usuario común (Iniciador).
Propósito:	Autenticar las credenciales ingresadas para acceder al menú principal dependiendo el rol.
Precondición:	CU001
Resumen	El usuario ingresa su correo electrónico y contraseña con las que fue registrado y se le permite ingresar al menú principal donde se encuentran todas las funcionalidades de la aplicación dependiendo del rol del usuario.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU001-Visitar página principal, CU003-Menú principal administrador, CU010-Menú principal empresa, CU023-Menú principal usuario común

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Iniciar Sesión" en la página principal	2. El sistema muestra formulario con campos: Correo electrónico y Contraseña y el botón respectivo para iniciar sesión.
3. El usuario ingresa sus credenciales y presiona "Ingresar"	4. El sistema valida las credenciales en la base de datos y redirige al usuario hacia el menú principal dependiendo de su rol.

Casos alternos

Línea 3:

El usuario no ingresa datos válidos en el formulario y presiona el botón de “iniciar Sesión”, o datos no existentes. El sistema le indica al usuario que son datos inválidos y se repite desde el punto 2.

Menú Principal Administrador De Sistema

Número:	CU003
Caso de uso:	Menú principal de administrador de sistema
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Ingresar a las funcionalidades para la gestión de la aplicación.
Precondición:	CU002
Resumen	El administrador visualiza un menú con todas las opciones de gestión del sistema.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU002-Login, CU004-Gestión categorías, CU005-Gestión banner, CU006-Moderación categorías, CU007-Gestión comisiones, CU008-Creación empresa, CU009-Asignación usuario, CU043-CU046-Reportes

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. Administrador inicia sesión exitosamente.	2. Sistema redirige automáticamente al a la página principal del administrador.
3. El sistema muestra las funcionalidades a las que tiene acceso el administrador.	4. Opciones principales del menú: - Gestión de categorías (CU004) - Gestión de banner (CU005) - Moderación de categorías (CU006) - Gestión de comisiones (CU007) - Creación de empresa (CU008) - Asignación de usuarios (CU009) - Reportes (CU043-CU046)

Casos alternos

Línea 1:

Administrador intenta acceder a URL directamente sin sesión.

--

Número:	CU004
Caso de uso:	Gestión de categorías de videojuegos
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Crear, editar o eliminar categorías para clasificar videojuegos
Precondición:	CU002
Resumen	El administrador define las categorías disponibles que las empresas podrán asignar a sus juegos.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU002-Login, CU003-Menú principal administrador, CU006-Moderación de categorías, CU014-Agregar categoría a videojuegos

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona “Gestión de categorías”	2. El sistema muestra las opciones: Crear, editar, eliminar
3. El administrador selecciona la opción que desea realizar: Crear nueva categoría	3. Sistema muestra un formulario con: - Campo “Nombre de categoría” - Botones "Guardar" y "Cancelar"
4. El administrador ingresa los datos del formulario.	5. Se validan los datos ingresados en el formulario.
	6. El sistema muestra el mensaje de éxito “Categoría creada”
7. El administrador selecciona la opción que desea realizar: Eliminar	8. Sistema muestra las categorías existentes.
9. El administrador selecciona la categoría que desea eliminar.	10. Se elimina la categoría seleccionada

	11. El sistema muestra el mensaje de éxito “Categoría eliminada”
12. El administrador selecciona la opción que desea realizar: Editar	13. Sistema muestra las categorías existentes.
14. El administrador selecciona la categoría que desea editar.	15. Se muestran los datos de la categoría en un formulario y se permite cambiar los datos deseados.
16. El administrador ingresa los nuevos datos a la categoría que está editando.	17. Se validan los nuevos datos ingresados.
	18. Se muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 3:

El administrador no selecciona crear nueva categoría y se redirecciona a la página principal.

Línea 7:

El administrador no selecciona eliminar y se redirecciona a la página principal.

Línea 12:

El administrador no selecciona editar y se redirecciona a la página principal.

Línea 4:

El administrador no ingresa ninguna dato o los datos son inválidos, se regresa al paso 2

Línea 7:

El administrador no selecciona ninguna categoría para eliminar, se regresa al paso 2

Línea 16:

El administrador ingresa datos inválidos a al momento de editar, se regresa al paso 2.

Número:	CU005
Caso de uso:	Gestión de Banner Principal
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Configurar manualmente el carrusel de imágenes o apartado específico en la página de inicio con juegos sugeridos.
Precondición:	CU002
Resumen	El administrador gestiona lo que se mostrara en el banner principal de la página, como recomendación de juegos, etc.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU001-Visitar página principal, CU023-Menú principal usuario común

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona “Banner Principal”.	2. Se muestra una plantilla del banner actual y las opciones para modificarlo como agregar o eliminar alguna apartado del banner.
3. El administrador selecciona agregar juego al banner.	4. El sistema le muestra una lista de los juegos agregados en el sistema.
5. El administrador selecciona el juego que desea agregar al banner	6. Se actualiza el banner previo ya con el juego nuevo agregado.

Casos alternos

Línea 2:

El banner actual no se muestra porque no existe aún y se tiene que crear

Línea 5:

El administrador no selecciona ningún juego para agregar y el banner sigue igual.

Número:	CU006
Caso de uso:	Moderación de categorías
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Verificar que las categorías asociadas a los videojuegos agregados estén acorde al contenido que ofrecen.
Precondición:	CU002
Resumen	El administrador verifica que la categoría a la que se asignaron los videojuegos sea correcta o si no el administrador modifica la categoría como se crea conveniente.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU003-Menú principal de administrador de sistema CU014-Agregar categoría a videojuego

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona “Verificar categoría”	2. El sistema muestra todos los videojuegos agregados al sistema, con su respectiva descripción, categoría e imágenes del mismo.
3. El administrador selecciona el videojuego que desea verificar	4. El sistema le muestra las opciones de cambiar categoría y guardar
5. El administrador verifica el contenido del videojuego y elige si cambiar o no de categoría	6. El sistema guarda los cambios realizados por el administrador.
	7. El sistema muestra un mensaje de éxito a los cambios realizados.

Casos alternos

Línea 2:

El sistema no muestra ningún juego porque no hay ninguno agregado aún.

Línea 6:

El sistema genera algún error de conexión y no se guardan los cambios realizados.

Número:	CU007
Caso de uso:	Gestión de porcentajes de comisión
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Configurar porcentaje de comisión global de la plataforma por defecto será de 15% y asignar porcentajes específicos negociados con empresas individuales
Precondición:	CU002, CU008
Resumen	El administrador establece y modifica porcentajes de comisión, aplicando reglas de integridad y ajuste automático según especificaciones del proyecto.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU003-Menú principal de administrador de sistema CU008-Creación de empresa desarrolladora

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona “Gestionar comisiones”	2. El sistema muestra un panel de opciones: -Porcentaje Global -Porcentaje Empresa
3. El administrador selecciona que porcentaje es el que desea modificar.	4. El sistema muestra un formulario donde se modifica el porcentaje, ya sea global o por empresa.
5. El administrador realiza los cambios de porcentaje que desea.	6. El sistema guarda los cambios realizados y realiza un ajuste automático se así lo amerita.
	7. El sistema muestra un mensaje de éxito en los cambios realizados.

Casos alternos

Línea 5:

El administrador asigna un porcentaje a una empresa en específico mayor al porcentaje global existente entonces se repite el paso 4.

Número:	CU008
Caso de uso:	Creación de empresa desarrolladora
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Registrar una nueva empresa desarrolladora en la plataforma para que pueda publicar y vender videojuegos
Precondición:	CU002, CU003
Resumen	El administrador registra los datos básicos de una empresa.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU009-Asignación de usuario a empresa desarrolladora

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona “Crear empresa”	2. El sistema muestra un formulario con los campos: Nombre de la empresa, descripción y opcionalmente logo de la empresa
3. El administrador ingresa los datos en el formulario.	4. El sistema valida los datos ingresados
5. El administrador presiona el botón de crear empresa.	6. El sistema guarda los datos ingresados y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 4:

El nombre de la empresa ya existe y muestra un mensaje de “Agregar nuevo nombre”

Línea5:

El administrador no ingresa los datos correctos o cancela la creación, se repite el paso 2.

Número:	CU009
Caso de uso:	Asignación de usuario a empresa desarrolladora
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Agregar a un usuario del sistema que no sea uno común para administrar la empresa asignada.
Precondición:	CU008.
Resumen	El administrador asigna el primer usuario administrador a una empresa. Este usuario podrá luego crear más usuarios para la misma empresa
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU008-Creación de empresa desarrolladora, CU011-Registro de usuario para empresa

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador después de crear una empresa o en el listado de empresas creadas, selecciona “Asignar administrador”	2. El sistema muestra información de la empresa y las opciones de: Agregar usuario existente o crear usuario.
3. El administrador selecciona al usuario que desea que sea el administrador y si crea un usuario agrega información del mismo	4. El sistema verifica que el usuario que se desea agregar no sea un usuario común, si se crea un usuario nuevo se muestra el formulario.
5. El administrador presiona el botón de agregar administrador	6. El sistema guarda los datos ingresados y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 4:

El usuario seleccionado es un usuario común y muestra un mensaje de error, la información del usuario creado es invalida, el correo es repetido, se repite el paso 2.

Línea5:

El administrador no ingresa los datos correctos, se repite el paso 2.

Menú Principal Empresa Desarrolladora

Número:	CU010
Caso de uso:	Menú principal de empresa desarrolladora
Actores:	Empresa desarrolladora
Propósito:	Ingresar a las funcionalidades para gestionar la empresa desarrolladora.
Precondición:	CU002, CU009
Resumen	El administrador de empresa visualiza un menú con todas las opciones de gestión de la empresa.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU002-Login, CU011-CU022-Funcionalidades, CU047-CU050- Reportes

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador inicia sesión exitosamente.	2. El sistema muestra la pantalla principal de administrador de empresa.
	3. El sistema muestra las funcionalidades del administrador de empresa.

Casos alternos

Línea 1:

El usuario ingresa credenciales inválidas y no lo dejan ingresar.

Línea 2:

El usuario ingresa a la URL de administrador sistema sin ser administrador de la empresa.

Número:	CU011
Caso de uso:	Registro de usuario para empresa
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Crear nuevos usuarios que trabajarán para la misma empresa, con datos mínimos según especificaciones del proyecto.
Precondición:	CU009, CU010.
Resumen	El administrador de empresa registra nuevos empleados/colaboradores que tendrán acceso a las funcionalidades de la empresa
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU010-Menú principal de empresa desarrolladora, CU012-Eliminar usuarios de empresa. .

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona “Gestión de usuarios”.	2. El sistema muestra información de los usuarios agregados a la empresa.
3. El administrador selecciona “Agregar nuevo usuario”.	4. El sistema muestra un formulario para agregar a un nuevo usuario a la empresa con los campos: correo, contraseña, nombre y fecha de nacimiento.
5. El administrador agrega los datos al formulario y presiona el botón registrar usuario.	6. El sistema valida la información agregada y se muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El correo agregado ya existe en el sistema y se muestra el mensaje de error “Correo existente”. Los datos agregados en el formulario no son válidos y se regresa al paso 3.

Número:	CU012
Caso de uso:	Eliminar usuarios de empresa
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Eliminar a usuarios que ya no se desean en la empresa.
Precondición:	CU011.
Resumen	El usuario administrador de la empresa elimina usuarios que forman parte de la empresa.
Tipo	Secundario
Referencias	CU011-Registro de usuario para empresa, CU013- Creación de videojuegos.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Gestión de usuarios".	2. El sistema muestra la lista de usuarios de la empresa.
3. El administrador selecciona un usuario y presiona "Eliminar usuario".	4. El sistema muestra un cuadro de confirmación para eliminar al usuario seleccionado.
5. El administrador confirma la eliminación del usuario.	6. El sistema elimina al usuario de la empresa y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El administrador cancela la eliminación y se regresa al paso 2.

Número:	CU013
Caso de uso:	Creación de videojuegos
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Agregar un videojuego al catálogo de la empresa para su venta.
Precondición:	CU012.
Resumen	El administrador de la empresa agrega un videojuego con datos esenciales, imágenes, recursos de instalación y clasificación de edad.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU012-Eliminar usuarios de empresa, CU014- Agregar categoría a videojuegos.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Gestión de videojuegos".	2. El sistema muestra el catálogo de videojuegos de la empresa.
3. El administrador presiona "Crear nuevo videojuego".	4. El sistema muestra un formulario con los campos: título, descripción, precio, imágenes, recursos de instalación, clasificación de edad.
5. El administrador completa los datos y presiona el botón guardar videojuego.	6. El sistema valida la información y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

Los datos agregados en el formulario no son válidos y se regresa al paso 3.

Número:	CU014
Caso de uso:	Agregar categoría a videojuegos
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Asignar una o varias categorías a un videojuego para su clasificación.
Precondición:	CU013.
Resumen	El administrador de la empresa asigna categorías a un juego (esto puede cambiar por el administrador de sistema).
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU013-Creación de videojuegos, CU015- Editar videojuego.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona un videojuego del catálogo.	2. El sistema muestra el detalle del videojuego.
3. El administrador presiona "Agregar categorías".	4. El sistema muestra una lista de categorías disponibles.
5. El administrador selecciona una o más categorías y presiona el botón guardar categorías.	6. El sistema asigna las categorías al videojuego y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El administrador no selecciona ninguna categoría y se muestra el mensaje de error "Debe seleccionar al menos una categoría".

Número:	CU015
Caso de uso:	Editar videojuego
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Modificar la información de un videojuego publicado.
Precondición:	CU014.
Resumen	El administrador de la empresa edita la información de un juego publicado.
Tipo	Secundario
Referencias	CU014-Agregar categoría a videojuegos, CU016- Suspensión de venta de videojuego.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona un videojuego del catálogo.	2. El sistema muestra el detalle del videojuego.
3. El administrador presiona "Editar videojuego".	4. El sistema muestra un formulario con los datos actuales del videojuego.
5. El administrador modifica los datos necesarios y presiona el botón guardar cambios.	6. El sistema valida la información y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

Los datos modificados en el formulario no son válidos y se regresa al paso 3.

Número:	CU016
Caso de uso:	Suspensión de venta de videojuego
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Suspender la venta de un videojuego sin eliminarlo de las bibliotecas existentes.
Precondición:	CU015.
Resumen	El administrador de empresa suspende la venta de un videojuego de su catálogo publicado.
Tipo	Secundario
Referencias	CU015-Editar videojuego, CU017- Activar venta de videojuego.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona un videojuego del catálogo.	2. El sistema muestra el detalle del videojuego.
3. El administrador presiona "Suspender venta".	4. El sistema muestra un cuadro de confirmación para suspender la venta.
5. El administrador confirma la suspensión de venta.	6. El sistema suspende la venta del videojuego y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El administrador cancela la suspensión y se regresa al paso 2.

Número:	CU017
Caso de uso:	Activar venta de videojuego
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Reactivar la venta de un videojuego previamente suspendido.
Precondición:	CU016.
Resumen	El administrador de empresa activa nuevamente la venta de un videojuego que fue antes suspendido.
Tipo	Secundario
Referencias	CU016-Suspensión de venta de videojuego, CU018- Gestión de visibilidad de comentarios global.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona un videojuego suspendido del catálogo.	2. El sistema muestra el detalle del videojuego.
3. El administrador presiona "Activar venta".	4. El sistema muestra un cuadro de confirmación para activar la venta.
5. El administrador confirma la activación de venta.	6. El sistema reactiva la venta del videojuego y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El administrador cancela la activación y se regresa al paso 2.

Número:	CU018
Caso de uso:	Gestionar visibilidad de comentarios global
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Controlar la visualización de comentarios de manera global para toda la empresa.
Precondición:	CU017.
Resumen	El usuario administrador de empresa habilita o deshabilita la visualización de comentarios de manera global a la empresa.
Tipo	Secundario
Referencias	CU017-Activar venta de videojuego, CU020- Gestionar visibilidad de comentarios por videojuego específico.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Configuración de comentarios".	2. El sistema muestra la configuración actual de visibilidad de comentarios.
3. El administrador modifica la opción de visibilidad global de comentarios.	4. El sistema muestra un cuadro de confirmación para aplicar el cambio global.
5. El administrador confirma el cambio de visibilidad.	6. El sistema aplica el cambio a todos los videojuegos de la empresa y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El administrador cancela el cambio y se regresa al paso 2.

Número:	CU019
Caso de uso:	Gestionar visibilidad de comentarios global
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Controlar la visualización de comentarios de manera global para toda la empresa.
Precondición:	CU018.
Resumen	El usuario administrador de empresa habilita o deshabilita la visualización de comentarios de manera global a la empresa.
Tipo	Secundario
Referencias	CU018-Gestionar visibilidad de comentarios global, CU020- Gestionar visibilidad de comentarios por videojuego específico.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Configuración de comentarios".	2. El sistema muestra la configuración actual de visibilidad de comentarios.
3. El administrador modifica la opción de visibilidad global de comentarios.	4. El sistema muestra un cuadro de confirmación para aplicar el cambio global.
5. El administrador confirma el cambio de visibilidad.	6. El sistema aplica el cambio a todos los videojuegos de la empresa y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El administrador cancela el cambio y se regresa al paso 2.

Número:	CU020
Caso de uso:	Gestionar visibilidad de comentarios por videojuego específico
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Controlar la visualización de comentarios para un videojuego específico.
Precondición:	CU019.
Resumen	El usuario administrador de empresa habilita o deshabilita la visualización de comentarios de un juego en específico.
Tipo	Secundario
Referencias	CU019-Gestionar visibilidad de comentarios global, CU021- Visualizar catálogo de videojuegos.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona un videojuego del catálogo.	2. El sistema muestra el detalle del videojuego.
3. El administrador presiona "Configurar visibilidad de comentarios".	4. El sistema muestra la configuración actual de visibilidad de comentarios para este juego.
5. El administrador modifica la opción de visibilidad de comentarios y presiona guardar.	6. El sistema aplica el cambio al videojuego seleccionado y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El administrador cancela el cambio y se regresa al paso 2.

Número:	CU021
Caso de uso:	Visualizar catálogo de videojuegos
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Ver todos los juegos publicados por la empresa.
Precondición:	CU020.
Resumen	El usuario administrador de empresa visualiza todos los juegos publicados por la empresa.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU020-Gestionar visibilidad de comentarios por videojuego específico, CU022- Buscar videojuego en catálogo.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Catálogo de videojuegos".	2. El sistema muestra la lista completa de videojuegos publicados por la empresa.
3. El administrador revisa la información de los videojuegos.	4. El sistema mantiene la visualización del catálogo.
5. El administrador selecciona una opción del menú de gestión.	6. El sistema redirige a la funcionalidad seleccionada.

Casos alternos

Línea 2:

No hay videojuegos publicados y el sistema muestra el mensaje "No hay videojuegos para mostrar".

Número:	CU022
Caso de uso:	Buscar videojuego en catálogo
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Encontrar un videojuego específico dentro del catálogo de la empresa.
Precondición:	CU021.
Resumen	El administrador de empresa puede buscar algún videojuego en específico por un filtro (título, categoría).
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU021-Visualizar catálogo de videojuegos, CU023- Menú principal de usuario común.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Catálogo de videojuegos".	2. El sistema muestra la lista completa de videojuegos publicados por la empresa.
3. El administrador ingresa criterios de búsqueda en los filtros disponibles.	4. El sistema muestra los videojuegos que coinciden con los criterios de búsqueda.
5. El administrador selecciona un videojuego de los resultados.	6. El sistema muestra el detalle del videojuego seleccionado.

Casos alternos

Línea 4:

No hay videojuegos que coincidan con la búsqueda y el sistema muestra el mensaje "No se encontraron resultados".

Menú Principal Usuario Común (Gamer)

Número:	CU023
Caso de uso:	Menú principal de usuario común
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Acceder a las funcionalidades disponibles para el rol de usuario común (gamer).
Precondición:	CU002
Resumen	El usuario tiene acceso a las funcionalidades de su rol como la compra de videojuegos, creación de grupos familiar, comentar y calificar videojuegos.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU022-Buscar videojuego en catálogo, CU024- Registro de usuario común.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario inicia sesión en el sistema.	2. El sistema valida las credenciales y muestra el menú principal del usuario común.
3. El usuario selecciona una opción del menú principal.	4. El sistema redirige a la funcionalidad seleccionada.

Casos alternos

Línea 1:

El usuario ingresa credenciales inválidas y no lo dejan ingresar.

Línea 2:

El usuario ingresa a la URL de administrador sistema sin ser administrador de la empresa

Número:	CU024
Caso de uso:	Registro de usuario común
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Crear una nueva cuenta de usuario en el sistema.
Precondición:	CU023.
Resumen	El usuario ingresa los datos solicitados (Nickname, password, fecha de nacimiento, correo (innutable), número telefónico y país).
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU023-Menú principal de usuario común, CU025- Agregar avatar a perfil.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Registrarse" en la pantalla de inicio.	2. El sistema muestra un formulario de registro con los campos solicitados.
3. El usuario completa todos los campos del formulario.	4. El sistema valida que todos los campos estén completos.
5. El usuario presiona el botón "Registrarse".	6. El sistema crea la cuenta y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El correo ya está registrado en el sistema y se muestra el mensaje de error "Correo ya registrado".

El nickname ya está en uso y se muestra el mensaje de error "Nickname no disponible".

Número:	CU025
Caso de uso:	Agregar avatar a perfil
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Personalizar el perfil del usuario con una imagen de avatar.
Precondición:	CU024.
Resumen	El usuario agrega una imagen para el avatar del usuario para poder identificarse mejor.
Tipo	Secundario
Referencias	CU024-Registro de usuario común, CU026- Editar perfil.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Mi perfil".	2. El sistema muestra la información del perfil del usuario.
3. El usuario presiona "Cambiar avatar".	4. El sistema muestra una interfaz para seleccionar o subir una imagen.
5. El usuario selecciona o sube una imagen y presiona guardar.	6. El sistema actualiza el avatar del usuario y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El archivo no es una imagen válida y se muestra el mensaje de error "Formato de imagen no válido".

Número:	CU026
Caso de uso:	Editar perfil
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Modificar la información personal del usuario.
Precondición:	CU024
Resumen	El usuario puede modificar la información que tiene agregada excepto el correo que es inmutable.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU025-Agregar avatar a perfil, CU027- Recargar cartera digital.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Mi perfil".	2. El sistema muestra la información del perfil del usuario.
3. El usuario presiona "Editar perfil".	4. El sistema muestra un formulario con los datos editables del usuario.
5. El usuario modifica los datos y presiona guardar.	6. El sistema actualiza la información y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

Los datos modificados no son válidos y se muestra el mensaje de error "Datos inválidos".

Número:	CU027
Caso de uso:	Recargar cartera digital
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Añadir fondos a la cartera digital para realizar compras.
Precondición:	CU002, CU023
Resumen	El usuario consulta la cartera y el saldo que tiene en ella, luego recarga la cantidad de dinero que desea y se muestra el saldo actualizado.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU002-Login, CU023-Menu Principal Usuario, CU028- Comprar videojuego.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Mi cartera".	2. El sistema muestra el saldo actual de la cartera digital.
3. El usuario presiona "Recargar cartera".	4. El sistema muestra un formulario para ingresar el monto a recargar.
5. El usuario ingresa el monto de dinero	6. El sistema procesa la solicitud de recarga.
7. El usuario confirma la recarga.	8. El sistema actualiza el saldo de la cartera y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El monto ingresado no es válido y se muestra el mensaje de error "Monto inválido".

Número:	CU028
Caso de uso:	Comprar videojuego
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Adquirir un videojuego para agregarlo a la biblioteca personal.
Precondición:	CU027.
Resumen	El usuario busca el videojuego que desea, lo compra con el saldo de la cartera digital, se verifica la edad y saldo que sean válidos y se realiza la compra.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU027-Recargar cartera digital, CU029- Biblioteca de videojuegos.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario busca y selecciona un videojuego.	2. El sistema muestra el detalle del videojuego.
3. El usuario presiona "Comprar".	4. El sistema verifica la edad del usuario y el saldo disponible.
5. El usuario confirma la compra.	6. El sistema procesa el pago y agrega el videojuego a la biblioteca del usuario.
7. El sistema muestra un mensaje de éxito.	

Casos alternos

Línea 5:

El usuario no cumple con la edad requerida y se muestra el mensaje de error "Edad no permitida para este juego".

El saldo es insuficiente y se muestra el mensaje de error "Saldo insuficiente".

Número:	CU029
Caso de uso:	Biblioteca de videojuegos
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Visualizar los videojuegos adquiridos por el usuario.
Precondición:	CU028
Resumen	El usuario puede visualizar los videojuegos que ha comprado y también los videojuegos que tiene compartidos.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU028-Comprar videojuego, CU029- Instalar videojuegos.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Mi biblioteca".	2. El sistema muestra la lista de videojuegos comprados y compartidos.
3. El usuario revisa los videojuegos disponibles.	4. El sistema mantiene la visualización de la biblioteca.
5. El usuario selecciona un videojuego.	6. El sistema muestra las opciones disponibles para ese videojuego.

Casos alternos

Línea 2:

No hay videojuegos en la biblioteca y el sistema muestra el mensaje "Tu biblioteca está vacía"

Número:	CU030
Caso de uso:	Instalar videojuegos
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Instalar un videojuego de la biblioteca personal en el dispositivo.
Precondición:	CU029.
Resumen	El usuario instala algún videojuego de los que tiene en su biblioteca personal.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU029-Biblioteca de videojuegos, CU030- Desinstalar videojuegos.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona un videojuego de su biblioteca.	2. El sistema muestra las opciones disponibles para ese videojuego.
3. El usuario presiona "Instalar".	4. El sistema inicia el proceso de descarga e instalación.
5. El usuario espera a que complete la instalación.	6. El sistema notifica cuando la instalación ha finalizado exitosamente.

Casos alternos

Ninguno

Número:	CU031
Caso de uso:	Desinstalar videojuegos
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Remover un videojuego instalado del dispositivo.
Precondición:	CU030.
Resumen	El usuario puede desinstalar algún videojuego de los que tiene instalados.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU030-Instalar videojuegos, CU032- Comentar videojuego.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona un videojuego instalado de su biblioteca.	2. El sistema muestra las opciones disponibles para ese videojuego.
3. El usuario presiona "Desinstalar".	4. El sistema muestra un cuadro de confirmación para desinstalar.
5. El usuario confirma la desinstalación.	6. El sistema desinstala el videojuego y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El usuario cancela la desinstalación y se regresa al paso 2.

Número:	CU032
Caso de uso:	Comentar videojuego
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Escribir un comentario sobre un videojuego de la biblioteca personal.
Precondición:	CU030.
Resumen	El usuario comenta algún videojuego de su biblioteca personal.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU031-Desinstalar videojuegos, CU033- Calificar videojuego

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona un videojuego de su biblioteca.	2. El sistema muestra el detalle del videojuego.
3. El usuario presiona "Escribir comentario".	4. El sistema muestra un formulario para escribir el comentario.
5. El usuario escribe el comentario y presiona publicar.	6. El sistema guarda el comentario y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El comentario está vacío y se muestra el mensaje de error "El comentario no puede estar vacío".

Los comentarios están deshabilitados para este juego y se muestra el mensaje "Comentarios deshabilitados para este juego".

Número:	CU033
Caso de uso:	Calificar videojuego
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Asignar una calificación a un videojuego de la biblioteca personal.
Precondición:	CU032.
Resumen	El usuario califica de 1 a 5 estrellas algún videojuego de su biblioteca.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU032-Comentar videojuego, CU034- Responder comentarios.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona un videojuego de su biblioteca.	2. El sistema muestra el detalle del videojuego.
3. El usuario presiona "Calificar".	4. El sistema muestra un sistema de calificación de 1 a 5 estrellas.
5. El usuario selecciona la cantidad de estrellas y presiona guardar.	6. El sistema guarda la calificación y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El usuario no selecciona ninguna estrella y se muestra el mensaje de error "Debe seleccionar una calificación".

Número:	CU034
Caso de uso:	Responder comentarios
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Responder a comentarios existentes en videojuegos.
Precondición:	CU032.
Resumen	El usuario puede responder y crear así hilos de conversación en videojuegos que le comenten.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU032-Comentar videojuego, CU034- Crear grupo familiar.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona un videojuego de su biblioteca.	2. El sistema muestra el detalle del videojuego.
3. El usuario selecciona la sección de comentarios.	4. El sistema muestra los comentarios existentes.
5. El usuario selecciona un comentario y presiona "Responder".	6. El sistema muestra un formulario para escribir la respuesta.
7. El usuario escribe la respuesta y presiona publicar.	8. El sistema guarda la respuesta y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 7:

La respuesta está vacía y se muestra el mensaje de error "La respuesta no puede estar vacía".

Número:	CU035
Caso de uso:	Crear grupo familiar
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Establecer un grupo familiar para compartir videojuegos.
Precondición:	CU029.
Resumen	El usuario crea un grupo familiar para compartir videojuegos con otros usuarios.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU029-Comprar Videojuego, CU036- Invitar usuarios al grupo familiar.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Grupos familiares".	2. El sistema muestra los grupos familiares existentes.
3. El usuario presiona "Crear grupo familiar".	4. El sistema muestra un formulario para crear el grupo.
5. El usuario ingresa el nombre del grupo y presiona crear.	6. El sistema crea el grupo familiar y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El nombre del grupo ya existe y se muestra el mensaje de error "Nombre de grupo ya existe".

Número:	CU036
Caso de uso:	Invitar usuarios al grupo familiar
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Enviar invitaciones a usuarios para unirse al grupo familiar.
Precondición:	CU035.
Resumen	El usuario envía invitaciones a los usuarios que desea que formen parte de su grupo familiar.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU035-Crear grupo familiar, CU037- Invitaciones recibidas para grupo familiar.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona un grupo familiar.	2. El sistema muestra el detalle del grupo familiar.
3. El usuario presiona "Invitar usuarios".	4. El sistema muestra una interfaz para buscar usuarios.
5. El usuario busca y selecciona uno o más usuarios.	6. El sistema envía las invitaciones y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El usuario no selecciona ningún usuario y se muestra el mensaje de error "Debe seleccionar al menos un usuario".

El usuario ya está en el grupo y se muestra el mensaje "Usuario ya es miembro del grupo".

Número:	CU037
Caso de uso:	Invitaciones recibidas para grupo familiar
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Gestionar las invitaciones recibidas para unirse a grupos familiares.
Precondición:	CU036.
Resumen	El usuario puede aceptar o rechazar las invitaciones que le lleguen para unirse a un grupo familiar.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU036-Invitar usuarios al grupo familiar, CU038- Ver biblioteca de grupo familiar.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Notificaciones" o "Invitaciones".	2. El sistema muestra las invitaciones recibidas a grupos familiares.
3. El usuario selecciona una invitación.	4. El sistema muestra los detalles de la invitación y opciones.
5. El usuario selecciona "Aceptar" o "Rechazar".	6. El sistema procesa la respuesta y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El usuario ya pertenece a otro grupo familiar y se muestra el mensaje "Ya perteneces a un grupo familiar".

Número:	CU038
Caso de uso:	Ver biblioteca de grupo familiar
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Visualizar los videojuegos compartidos en el grupo familiar.
Precondición:	CU037.
Resumen	El usuario puede observar la biblioteca familiar donde estarán los juegos que comparten los miembros del grupo.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU037-Invitaciones recibidas para grupo familiar, CU039- Instalar juego prestado.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona un grupo familiar.	2. El sistema muestra el detalle del grupo familiar.
3. El usuario presiona "Biblioteca del grupo".	4. El sistema muestra los videojuegos compartidos en el grupo.
5. El usuario revisa los videojuegos disponibles.	6. El sistema mantiene la visualización de la biblioteca grupal.

Casos alternos

Línea 4:

No hay videojuegos compartidos en el grupo y se muestra el mensaje "No hay juegos en la biblioteca grupal".

Número:	CU039
Caso de uso:	Instalar juego prestado
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Instalar un videojuego compartido en el grupo familiar.
Precondición:	CU038.
Resumen	El usuario puede instalar un juego prestado de los que comparten en el grupo.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU038-Ver biblioteca de grupo familiar, CU040- Desinstalar juego prestado.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona un videojuego de la biblioteca grupal.	2. El sistema muestra las opciones disponibles para ese videojuego.
3. El usuario presiona "Instalar".	4. El sistema inicia el proceso de descarga e instalación.
5. El usuario espera a que complete la instalación.	6. El sistema notifica cuando la instalación ha finalizado exitosamente.

Casos alternos

Línea 4:

No hay espacio suficiente en el dispositivo y se muestra el mensaje de error "Espacio insuficiente en disco".

El usuario ya tiene instalado este juego y se muestra el mensaje "Juego ya instalado".

Número:	CU040
Caso de uso:	Desinstalar juego prestado
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Remover un videojuego prestado instalado del dispositivo.
Precondición:	CU039.
Resumen	El usuario puede desinstalar un juego prestado si desea instalar otro juego de la biblioteca.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU039-Instalar juego prestado, CU039- Salir del grupo familiar.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona un videojuego prestado instalado.	2. El sistema muestra las opciones disponibles para ese videojuego.
3. El usuario presiona "Desinstalar".	4. El sistema muestra un cuadro de confirmación para desinstalar.
5. El usuario confirma la desinstalación.	6. El sistema desinstala el videojuego y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El usuario cancela la desinstalación y se regresa al paso 2.

Número:	CU041
Caso de uso:	Salir del grupo familiar
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Abandonar un grupo familiar al que se pertenece.
Precondición:	CU030.
Resumen	El usuario puede salir del grupo familiar si le llega otra invitación de otro grupo o si ya no desea formar parte del grupo.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	-----

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona el grupo familiar del que desea salir.	2. El sistema muestra el detalle del grupo familiar.
3. El usuario presiona "Salir del grupo".	4. El sistema muestra un cuadro de confirmación para salir del grupo.
5. El usuario confirma que desea salir del grupo.	6. El sistema remueve al usuario del grupo y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 5:

El usuario cancela la acción y se regresa al paso 2.

El usuario es el creador del grupo y se muestra el mensaje "No puedes salir siendo el creador".

Número:	CU042
Caso de uso:	Ver perfil de usuario.
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Consultar el perfil de otro usuario del sistema.
Precondición:	CU023.
Resumen	El usuario puede consultar el perfil de otro usuario buscando por nickname y ver la biblioteca de videojuegos que tiene si es pública.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	CU042- Ver perfil de empresa.

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Buscar usuarios".	2. El sistema muestra una interfaz de búsqueda.
3. El usuario ingresa el nickname del usuario a buscar.	4. El sistema muestra los resultados de búsqueda.
5. El usuario selecciona un usuario de los resultados.	6. El sistema muestra el perfil público del usuario seleccionado.

Casos alternos

Línea 5:

No se encuentra el usuario y se muestra el mensaje "Usuario no encontrado".

Número:	CU043
Caso de uso:	Ver perfil de empresa
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Consultar información de una empresa desarrolladora.
Precondición:	CU042.
Resumen	El usuario puede consultar el perfil de una empresa desarrolladora y consultar los videojuegos publicados por la misma.
Tipo	Primario, Esencial
Referencias	-----

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Buscar empresas".	2. El sistema muestra una interfaz de búsqueda de empresas.
3. El usuario ingresa el nombre de la empresa a buscar.	4. El sistema muestra los resultados de búsqueda.
5. El usuario selecciona una empresa de los resultados.	6. El sistema muestra el perfil de la empresa y sus videojuegos publicados.

Casos alternos

Línea 4:

No se encuentra la empresa y se muestra el mensaje "Empresa no encontrada".

Reportes Administrador De Sistema

Número:	CU044
Caso de uso:	Reporte de ganancia global
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Consultar el total de ganancias de la aplicación por comisiones de ventas de videojuegos.
Precondición:	CU003.
Resumen	El administrador del sistema consulta el total de ganancias que posee la aplicación detallando todas las ganancias por las comisiones obtenidas en la venta de videojuegos.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU007-Gestión de porcentajes de comisión.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles.
3. El administrador selecciona "Reporte de ganancia global".	4. El sistema genera y muestra el reporte de ganancias globales por comisiones.
5. El administrador revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU045
Caso de uso:	Reporte de ventas y calidad
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Consultar el listado de los juegos más vendidos y los mejor valorados.
Precondición:	CU003.
Resumen	El administrador del sistema consulta el listado de los juegos más vendidos y los mejor valorados.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU043-Reporte de ganancia global, CU045- Reporte de ingresos por Empresa.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles.
3. El administrador selecciona "Reporte de ventas y calidad".	4. El sistema genera y muestra el reporte con los juegos más vendidos y mejor valorados.
5. El administrador revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU046
Caso de uso:	Reporte de ingresos por Empresa
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Consultar el listado de empresas y el total de ventas generadas por cada una.
Precondición:	CU003.
Resumen	El administrador del sistema consulta el listado de empresas y el total de ventas generadas por cada una, mostrando el total de comisión retenida en cada una.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU008-Creación de empresa desarrolladora, CU045- Reporte de ventas y calidad.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles.
3. El administrador selecciona "Reporte de ingresos por empresa".	4. El sistema genera y muestra el reporte con los ingresos por empresa.
5. El administrador revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU047
Caso de uso:	Reporte de ranking de usuarios.
Actores:	Administrador de sistema
Propósito:	Consultar listado de usuarios con más juegos comprados y con más reseñas escritas.
Precondición:	CU003.
Resumen	El administrador del sistema consulta listado de usuarios con más juegos comprados y con más reseñas escritas.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU024-Registro de usuario común, CU046- Reporte de ingresos por Empresa.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles.
3. El administrador selecciona "Reporte de ranking de usuarios".	4. El sistema genera y muestra el reporte con el ranking de usuarios.
5. El administrador revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos

Línea 4:

No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Reportes Empresa Desarrolladora

Número:	CU048
Caso de uso:	Reporte de ventas propias.
Actores:	Empresa desarrolladora
Propósito:	Consultar el detalle de ingresos por juego comprado de la empresa.
Precondición:	CU010.
Resumen	El administrador de la empresa consulta el detalle de ingresos por juego comprado, mostrando el costo bruto, el porcentaje de comisión y el ingreso total.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU013-Creación de videojuegos, CU021- Visualizar catálogo de videojuegos, CU028-Comprar videojuego.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador de empresa selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles para empresas.
3. El administrador selecciona "Reporte de ventas propias".	4. El sistema genera y muestra el reporte de ventas de la empresa.
5. El administrador revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU049
Caso de uso:	Reporte de calificación de juegos
Actores:	Empresa desarrolladora
Propósito:	Consultar los juegos de la empresa publicados con la calificación promedio de cada uno.
Precondición:	CU010.
Resumen	El administrador de la empresa consulta los juegos de la empresa publicados con la calificación promedio de cada uno.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU033-Calificar videojuego, CU048- Reporte de ventas propias.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador de empresa selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles para empresas.
3. El administrador selecciona "Reporte de calificación de juegos".	4. El sistema genera y muestra el reporte con calificaciones promedio por juego.
5. El administrador revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU050
Caso de uso:	Reporte mejores comentarios.
Actores:	Empresa desarrolladora
Propósito:	Consultar los juegos de la empresa con más interacciones, comentarios y respuestas.
Precondición:	CU010.
Resumen	El administrador de la empresa consulta los juegos de la empresa publicados más interacciones, comentarios y respuestas
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU032-Comentar videojuego, CU034- Responder comentarios.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador de empresa selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles para empresas.
3. El administrador selecciona "Reporte mejores comentarios".	4. El sistema genera y muestra el reporte con los juegos más comentados.
5. El administrador revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU051
Caso de uso:	Reporte de top 5 juegos.
Actores:	Empresa desarrolladora
Propósito:	Consultar los juegos más vendidos por la empresa.
Precondición:	CU010.
Resumen	El administrador de la empresa consulta los juegos más vendidos por la empresa.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU028-Comprar videojuego, CU048- Reporte de ventas propias.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador de empresa selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles para empresas.
3. El administrador selecciona "Reporte de top 5 juegos".	4. El sistema genera y muestra el reporte con los 5 juegos más vendidos.
5. El administrador revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Reportes Usuario Común (Gamer)

Número:	CU052
Caso de uso:	Reporte de gatos.
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Consultar las compras realizadas de juegos con detalles.
Precondición:	CU023.
Resumen	El usuario consulta las compras realizadas de juegos con fecha de compra, título y monto pagado.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU028-Comprar videojuego, CU053- Reporte de valoración de juegos comprados.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles para usuarios.
3. El usuario selecciona "Reporte de gastos".	4. El sistema genera y muestra el reporte con el historial de compras.
5. El usuario revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU053
Caso de uso:	Reporte de valoración de juegos comprados.
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Consultar los juegos comprados con la valoración global vs la valoración personal.
Precondición:	CU023.
Resumen	El usuario consulta los juegos comprados con la valoración global de cada uno vs la valoración personal dada.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU032-Calificar videojuego, CU052- Reporte de gastos.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles para usuarios.
3. El usuario selecciona "Reporte de valoración de juegos comprados".	4. El sistema genera y muestra el reporte con las valoraciones.
5. El usuario revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU054
Caso de uso:	Reporte categorías favoritas.
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Consultar las categorías de juegos que más ha comprado el usuario.
Precondición:	CU023.
Resumen	El usuario consulta los juegos comprados con la categoría que más compró basada en esa categoría.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU014-Agregar categoría a videojuegos, CU053- Reporte de valoración de juegos comprados.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles para usuarios.
3. El usuario selecciona "Reporte de categorías favoritas".	4. El sistema genera y muestra el reporte con las categorías más compradas.
5. El usuario revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU055
Caso de uso:	Reporte juegos prestados
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Consultar los juegos en la biblioteca familiar que más veces ha instalado y los que ha tenido por más tiempo.
Precondición:	CU023.
Resumen	El usuario consulta los juegos en la biblioteca familiar que más veces ha instalado y los que ha tenido por más tiempo.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU038-Ver biblioteca de grupo familiar, CU039- Instalar juego prestado.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles para usuarios.
3. El usuario selecciona "Reporte de juegos prestados".	4. El sistema genera y muestra el reporte con los juegos prestados más utilizados.
5. El usuario revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Número:	CU056
Caso de uso:	Reporte valoración de juegos prestados
Actores:	Usuario Común
Propósito:	Consultar la valoración que le han dado a los juegos prestados en la biblioteca familiar.
Precondición:	CU023.
Resumen	El usuario consulta la valoración que le han dado a los juegos prestados en la biblioteca familiar.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU032-Calificar videojuego, CU055- Reporte juegos prestados.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona "Reportes".	2. El sistema muestra los tipos de reportes disponibles para usuarios.
3. El usuario selecciona "Reporte de valoración de juegos prestados".	4. El sistema genera y muestra el reporte con las valoraciones de juegos prestados.
5. El usuario revisa el reporte.	6. El sistema mantiene la visualización del reporte.

Casos alternos
Línea 4: No hay datos para el reporte y se muestra el mensaje "No hay datos disponibles para el reporte".

Cerrar Sesión

Número:	CU057
Caso de uso:	Cerrar Sesión
Actores:	Administrador De Sistema, Empresa Desarrolladora, Usuario Común
Propósito:	Finalizar la sesión activa en la aplicación web.
Precondición:	CU002.
Resumen	El usuario finaliza la sesión en la aplicación web cuando considere necesario.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU002-Login, CU003- Menú principal de administrador de sistema, CU010- Menú principal de empresa desarrolladora, CU023- Menú principal de usuario común.

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El usuario selecciona la opción "Cerrar sesión" en el menú principal.	2. El sistema muestra un cuadro de confirmación para cerrar sesión.
3. El usuario confirma que desea cerrar sesión.	4. El sistema cierra la sesión y redirige a la página de inicio.
5. El sistema muestra un mensaje de éxito.	

Casos alternos
Línea 3: El usuario cancela el cierre de sesión y se regresa al menú principal.

Número:	CU058
Caso de uso:	Edición de videojuegos
Actores:	Empresa Desarrolladora
Propósito:	Editar la información de los videojuegos agregados.
Precondición:	CU013.
Resumen	El administrador edita la información que desea el administrador de empresa a un videojuego a su elección.
Tipo	Secundario, Esencial
Referencias	CU013-Eliminar usuarios de empresa

Curso normal de eventos

Acción de los actores	Respuesta del sistema
1. El administrador selecciona "Gestión de videojuegos".	2. El sistema muestra el catálogo de videojuegos de la empresa.
3. El administrador presiona "Actualizar".	4. El sistema muestra los videojuegos disponibles para poder editar.
5. El administrador completa los datos y presiona el botón guardar cambios.	6. El sistema valida la información y muestra un mensaje de éxito.

Casos alternos

Línea 4:

El administrador no selecciona ningún videojuego y se regresa al paso 1.