

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

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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

<b>Número:</b>	CU002
<b>Caso de uso:</b>	Login
<b>Actores:</b>	Administradores del sistema, Empresa Desarrolladora, Usuario común (Iniciador).
<b>Propósito:</b>	Autenticar las credenciales ingresadas para acceder al menú principal dependiendo el rol.
<b>Precondición:</b>	CU001
<b>Resumen</b>	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.
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	CU001-Visitar página principal, CU003-Menú principal administrador, CU010-Menú principal empresa, CU023-Menú principal usuario común

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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

<b>Número:</b>	CU003
<b>Caso de uso:</b>	Menú principal de administrador de sistema
<b>Actores:</b>	Administrador de sistema
<b>Propósito:</b>	Ingresa a las funcionalidades para la gestión de la aplicación.
<b>Precondición:</b>	CU002
<b>Resumen</b>	El administrador visualiza un menú con todas las opciones de gestión del sistema.
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	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: <ul style="list-style-type: none"><li>- Gestión de categorías (CU004)</li><li>- Gestión de banner (CU005)</li><li>- Moderación de categorías (CU006)</li><li>- Gestión de comisiones (CU007)</li><li>- Creación de empresa (CU008)</li><li>- Asignación de usuarios (CU009)</li><li>- Reportes (CU043-CU046)</li></ul>

### 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

<b>Curso normal de eventos</b>
--------------------------------

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 categoria	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
<p><b>Línea 3:</b> El administrador no selecciona crear nueva categoría y se redirecciona a la página principal.</p> <p><b>Línea 7:</b> El administrador no selecciona eliminar y se redirecciona a la página principal.</p> <p><b>Línea 12:</b> El administrador no selecciona editar y se redirecciona a la página principal.</p> <p><b>Línea 4:</b> El administrador no ingresa ninguna dato o los datos son inválidos, se regresa al paso 2</p> <p><b>Línea 7:</b> El administrador no selecciona ninguna categoría para eliminar, se regresa al paso 2</p> <p><b>Línea 16:</b> El administrador ingresa datos inválidos a al momento de editar, se regresa al paso 2.</p>

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



<b>Número:</b>	CU006
<b>Caso de uso:</b>	Moderación de categorías
<b>Actores:</b>	Administrador de sistema
<b>Propósito:</b>	Verificar que las categorías asociadas a los videojuegos agregados estén acorde al contenido que ofrecen.
<b>Precondición:</b>	CU002
<b>Resumen</b>	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.
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	CU003-Menú principal de administrador de sistema CU014-Agregar categoría a videojuego

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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 lo 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.

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.



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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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".

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

<b>Número:</b>	CU016
<b>Caso de uso:</b>	Suspensión de venta de videojuego
<b>Actores:</b>	Empresa Desarrolladora
<b>Propósito:</b>	Suspender la venta de un videojuego sin eliminarlo de las bibliotecas existentes.
<b>Precondición:</b>	CU015.
<b>Resumen</b>	El administrador de empresa suspende la venta de un videojuego de su catálogo publicado.
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Referencias</b>	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.

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

<b>Número:</b>	CU018
<b>Caso de uso:</b>	Gestionar visibilidad de comentarios global
<b>Actores:</b>	Empresa Desarrolladora
<b>Propósito:</b>	Controlar la visualización de comentarios de manera global para toda la empresa.
<b>Precondición:</b>	CU017.
<b>Resumen</b>	El usuario administrador de empresa habilita o deshabilita la visualización de comentarios de manera global a la empresa.
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Referencias</b>	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.

<b>Número:</b>	CU019
<b>Caso de uso:</b>	Gestionar visibilidad de comentarios global
<b>Actores:</b>	Empresa Desarrolladora
<b>Propósito:</b>	Controlar la visualización de comentarios de manera global para toda la empresa.
<b>Precondición:</b>	CU018.
<b>Resumen</b>	El usuario administrador de empresa habilita o deshabilita la visualización de comentarios de manera global a la empresa.
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Referencias</b>	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.



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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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".

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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)

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

<b>Número:</b>	CU024
<b>Caso de uso:</b>	Registro de usuario común
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Propósito:</b>	Crear una nueva cuenta de usuario en el sistema.
<b>Precondición:</b>	CU023.
<b>Resumen</b>	El usuario ingresa los datos solicitados (Nickname, password, fecha de nacimiento, correo (innutable), número telefónico y país).
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	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".

<b>Número:</b>	CU025
<b>Caso de uso:</b>	Agregar avatar a perfil
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Propósito:</b>	Personalizar el perfil del usuario con una imagen de avatar.
<b>Precondición:</b>	CU024.
<b>Resumen</b>	El usuario agrega una imagen para el avatar del usuario para poder identificarse mejor.
<b>Tipo</b>	Secundario
<b>Referencias</b>	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".

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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".

<b>Número:</b>	CU027
<b>Caso de uso:</b>	Recargar cartera digital
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Propósito:</b>	Añadir fondos a la cartera digital para realizar compras.
<b>Precondición:</b>	CU002, CU023
<b>Resumen</b>	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.
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	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".



<b>Número:</b>	CU028
<b>Caso de uso:</b>	Comprar videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Propósito:</b>	Adquirir un videojuego para agregarlo a la biblioteca personal.
<b>Precondición:</b>	CU027.
<b>Resumen</b>	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.
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	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".

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

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

<b>Curso normal de eventos</b>
--------------------------------

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

<b>Casos alternos</b>
<b>Ninguno</b>

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

<b>Número:</b>	CU032
<b>Caso de uso:</b>	Comentar videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Propósito:</b>	Escribir un comentario sobre un videojuego de la biblioteca personal.
<b>Precondición:</b>	CU030.
<b>Resumen</b>	El usuario comenta algún videojuego de su biblioteca personal.
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	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".

<b>Número:</b>	CU033
<b>Caso de uso:</b>	Calificar videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Propósito:</b>	Asignar una calificación a un videojuego de la biblioteca personal.
<b>Precondición:</b>	CU032.
<b>Resumen</b>	El usuario califica de 1 a 5 estrellas algún videojuego de su biblioteca.
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	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".

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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".

<b>Número:</b>	CU035
<b>Caso de uso:</b>	Crear grupo familiar
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Propósito:</b>	Establecer un grupo familiar para compartir videojuegos.
<b>Precondición:</b>	CU029.
<b>Resumen</b>	El usuario crea un grupo familiar para compartir videojuegos con otros usuarios.
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	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".



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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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".

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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".

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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".

<b>Número:</b>	CU039
<b>Caso de uso:</b>	Instalar juego prestado
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Propósito:</b>	Instalar un videojuego compartido en el grupo familiar.
<b>Precondición:</b>	CU038.
<b>Resumen</b>	El usuario puede instalar un juego prestado de los que comparten en el grupo.
<b>Tipo</b>	Primario, Esencial
<b>Referencias</b>	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".

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

### 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".

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

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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

<b>Número:</b>	CU044
<b>Caso de uso:</b>	Reporte de ganancia global
<b>Actores:</b>	Administrador de sistema
<b>Propósito:</b>	Consultar el total de ganancias de la aplicación por comisiones de ventas de videojuegos.
<b>Precondición:</b>	CU003.
<b>Resumen</b>	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.
<b>Tipo</b>	Secundario, Esencial
<b>Referencias</b>	CU007-Gestión de porcentajes de comisión.

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

<b>Número:</b>	CU046
<b>Caso de uso:</b>	Reporte de ingresos por Empresa
<b>Actores:</b>	Administrador de sistema
<b>Propósito:</b>	Consultar el listado de empresas y el total de ventas generadas por cada una.
<b>Precondición:</b>	CU003.
<b>Resumen</b>	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.
<b>Tipo</b>	Secundario, Esencial
<b>Referencias</b>	CU008-Creación de empresa desarrolladora, CU045- Reporte de ventas y calidad.

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

## Reportes Empresa Desarrolladora

<b>Número:</b>	CU048
<b>Caso de uso:</b>	Reporte de ventas propias.
<b>Actores:</b>	Empresa desarrolladora
<b>Propósito:</b>	Consultar el detalle de ingresos por juego comprado de la empresa.
<b>Precondición:</b>	CU010.
<b>Resumen</b>	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.
<b>Tipo</b>	Secundario, Esencial
<b>Referencias</b>	CU013-Creación de videojuegos, CU021- Visualizar catálogo de videojuegos, CU028-Comprar videojuego.

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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



## Reportes Usuario Común (Gamer)

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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

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

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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

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

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.

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

## Cerrar Sesión

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

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.	

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

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

### Curso normal de eventos

<b>Acción de los actores</b>	<b>Respuesta del sistema</b>
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.