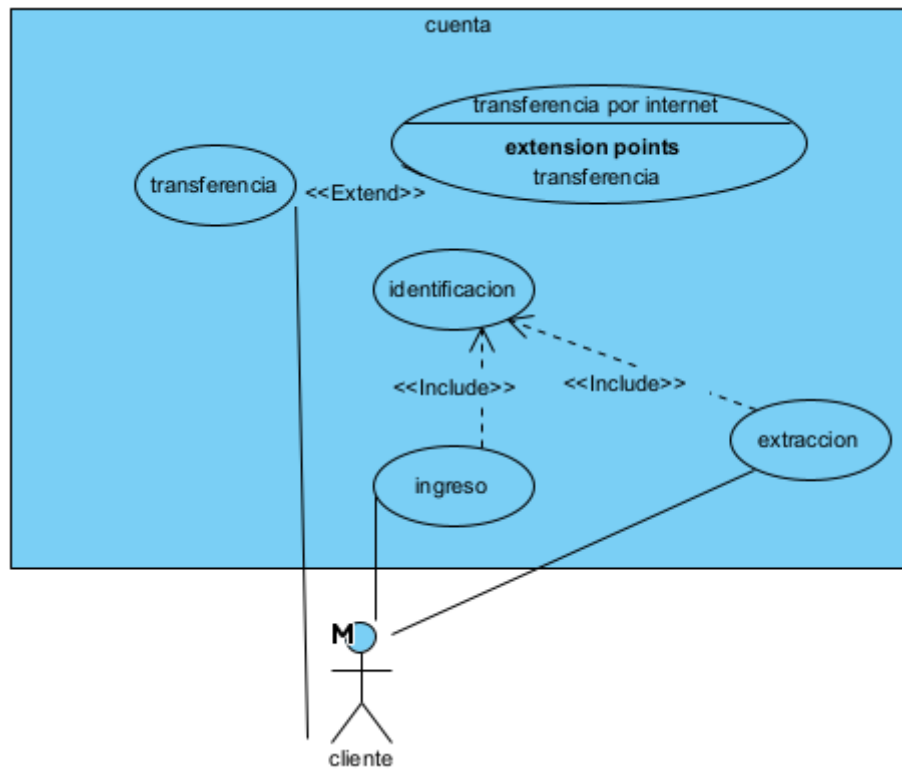
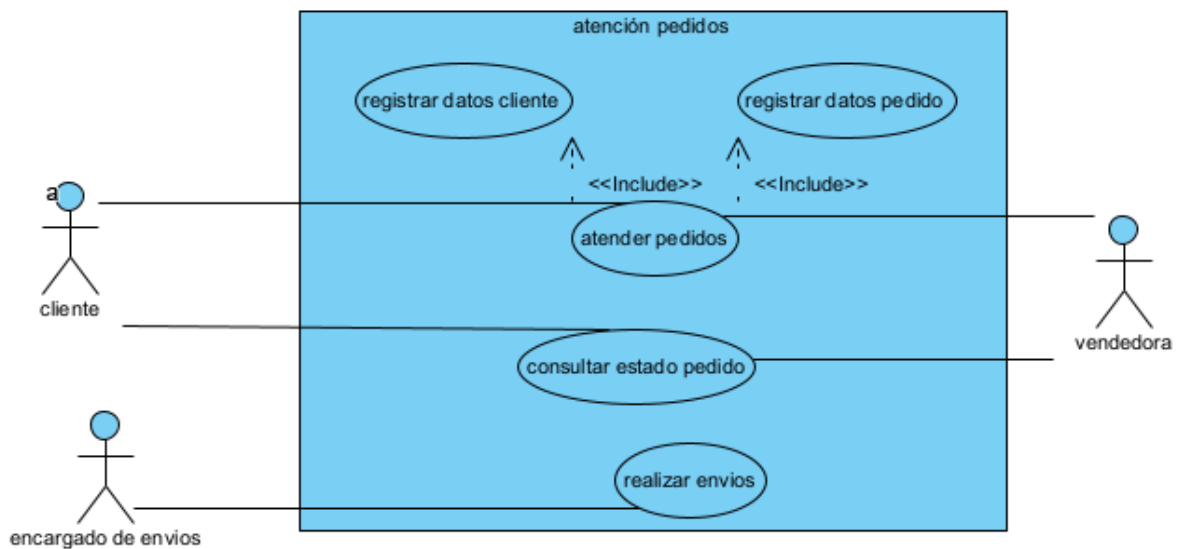


Ejercicios Entornos de Desarrollo Tema 6

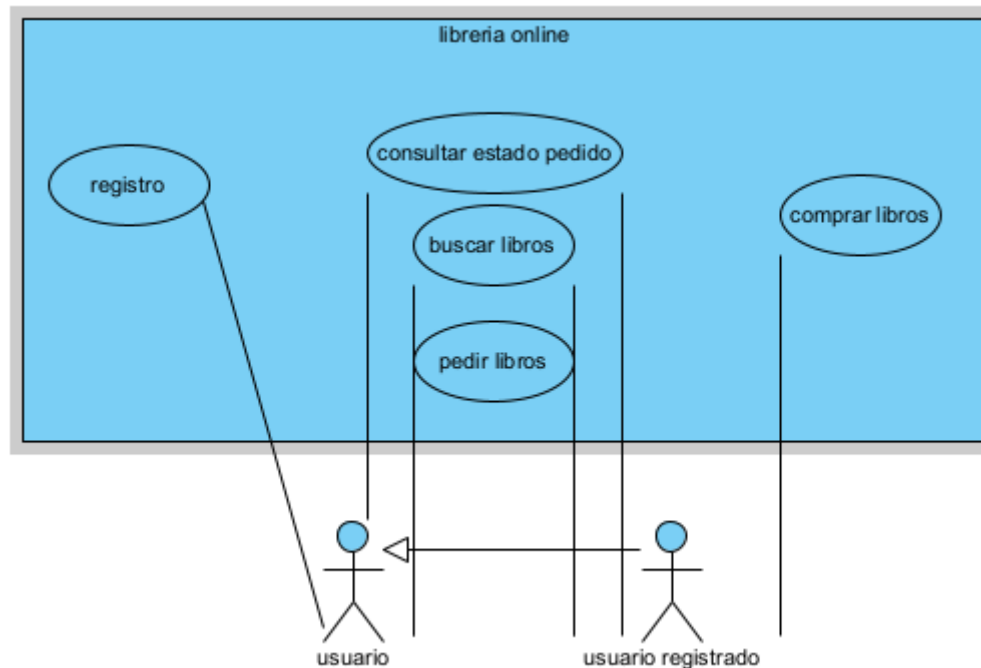
Ejercicio resuelto 1:



Ejercicio 6.14:



Ejercicio 6.15:



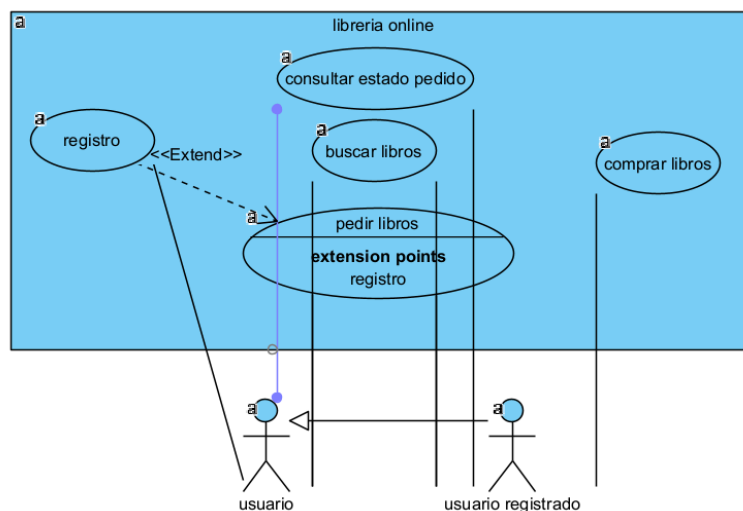
Ejercicio 6.16:

- **Actores implicados:** usuario no registrado
- **Precondición:** el usuario debe de no estar registrado.
- **Flujo básico:**
 1. El cliente selecciona la opción de registro.
 2. El cliente aporta su información personal, así como sus preferencias literarias, un nombre de usuario y una contraseña y se registra en el sistema.
 3. Si el proceso anterior ocurrió sin problemas y todos los datos fueron introducidos y validados correctamente, el sistema enviará un correo electrónico al usuario confirmándole su registro.
- **Caminos alternativos:**
 - 2.1. Si el usuario, al aportar su información, introduce algún dato incorrecto, como una contraseña con una longitud demasiado corta, un correo inválido, deja opciones obligatorias en blanco o similar, se mostrará un mensaje de error al momento, y en caso de aun con ello intentar el registro, los errores se resaltarán, el usuario podrá modificar en todo momento esta información incorrecta.
 - 3.1. Si tras aportar toda la información y el sistema intentar dar de alta al Usuario detecta que el correo electrónico ya está vinculado a un usuario existente, este mostrará un mensaje de error, deteniendo el proceso de registro.
- **Postcondición:** el sistema da de alta al usuario y almacena sus datos o, en caso de error en el registro, este se mantiene igual y no almacena nada.

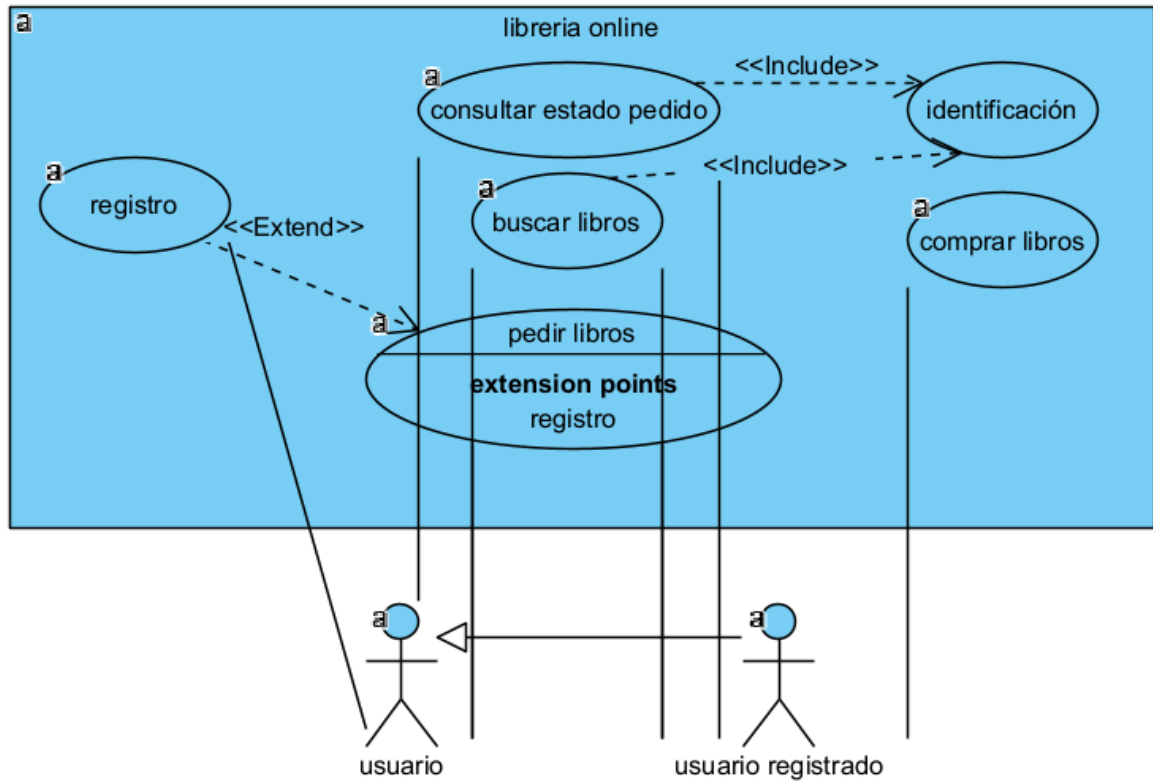
Ejercicio 6.17:

- **Actores implicados:** usuario no registrado o usuario registrado.
- **Precondición:** El usuario debe de haber añadido a su carrito de la compra los libros que desee.
- **Flujo básico:**
 1. El cliente selecciona la opción de pedir libros, teniendo ya en su cesta algunos añadidos.
 2. El sistema solicita al usuario un nombre de usuario y una contraseña.
 3. El sistema intenta validar la información proporcionada y, en caso de lograrlo, muestra por pantalla los datos de los libros a pedir, así como la dirección de envío, la cual podrá ser modificada en el momento.
 4. Confirmado todo lo anterior, se procede al pago, solicitando el sistema los datos de tarjeta bancaria necesarios para efectuarlo.
 5. Si el sistema valida los datos, se procede al cobro.
 6. Finalmente, el sistema devuelve un número de pedido para realizar el seguimiento del mismo.
- **Caminos alternativos:**
 - 1.1. Se muestra un error en caso de estar vacío el carrito.
 - 2.1. En caso de no estar registrado mediante una opción en la misma ventana podrá realizarse el registro al momento.
 - 3.1. En caso de aún sin tener cuenta haber continuado con la compra introduciendo datos no registrados, el sistema no los reconocerá y dará la opción de registro.
 - 5.1. Si el sistema no valida los datos, se da la opción de volver a introducirlos
- **Post-condición:** el sistema registra el pedido en el sistema en caso de que todo haya ido correctamente; además, el carrito se vaciaría desde la perspectiva del usuario. En caso contrario, el sistema no registrará nada y no vaciará el carrito, dejándolo como estaba, pudiendo reintentar la compra.

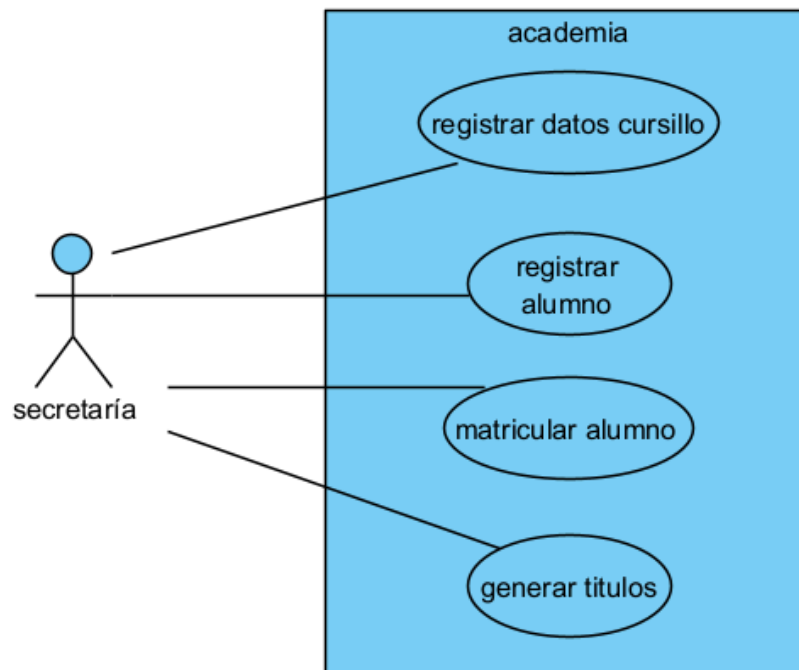
Ejercicio 6.18:



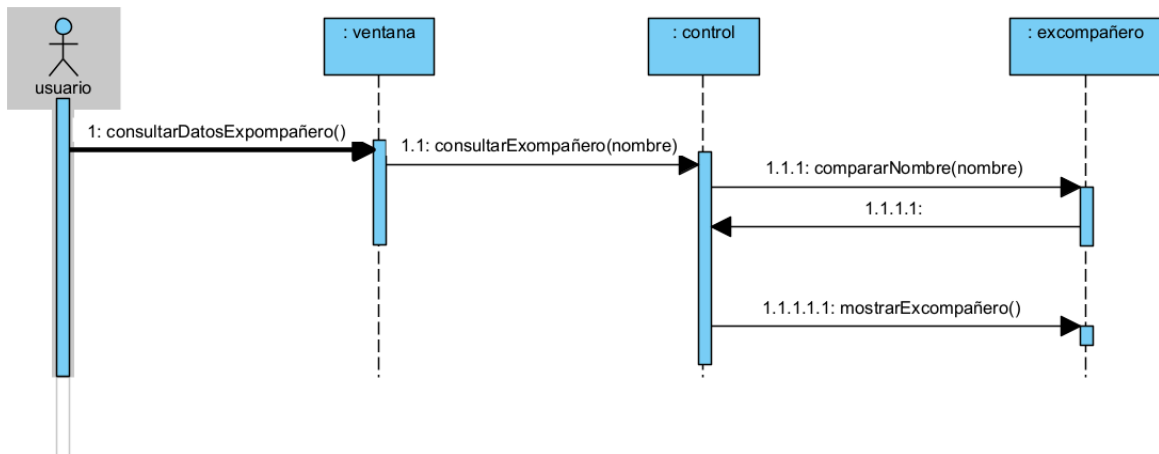
Ejercicio 6.19:



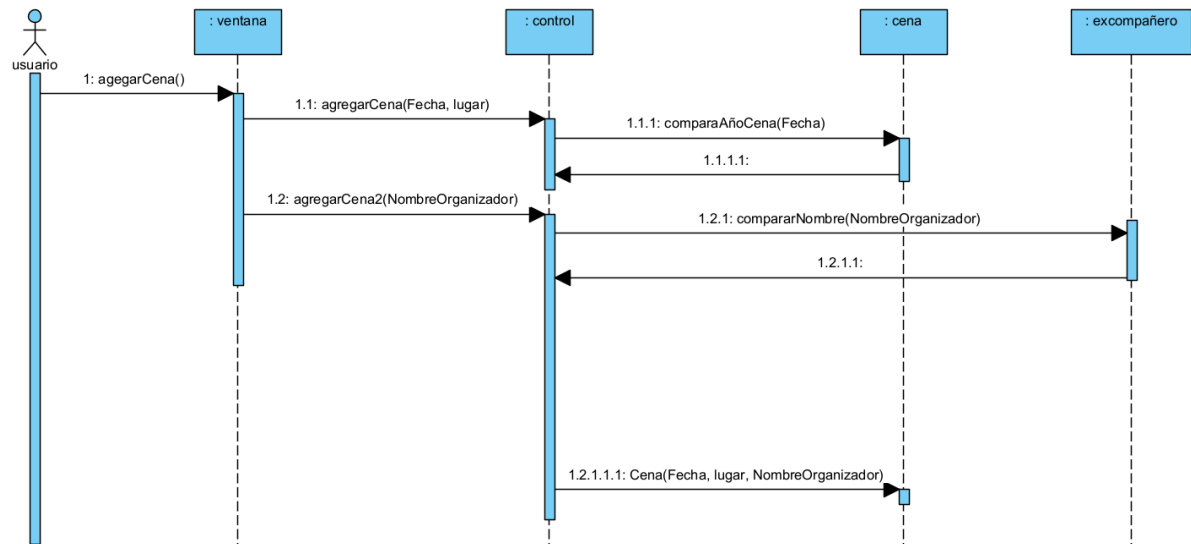
Ejercicio 6.20:



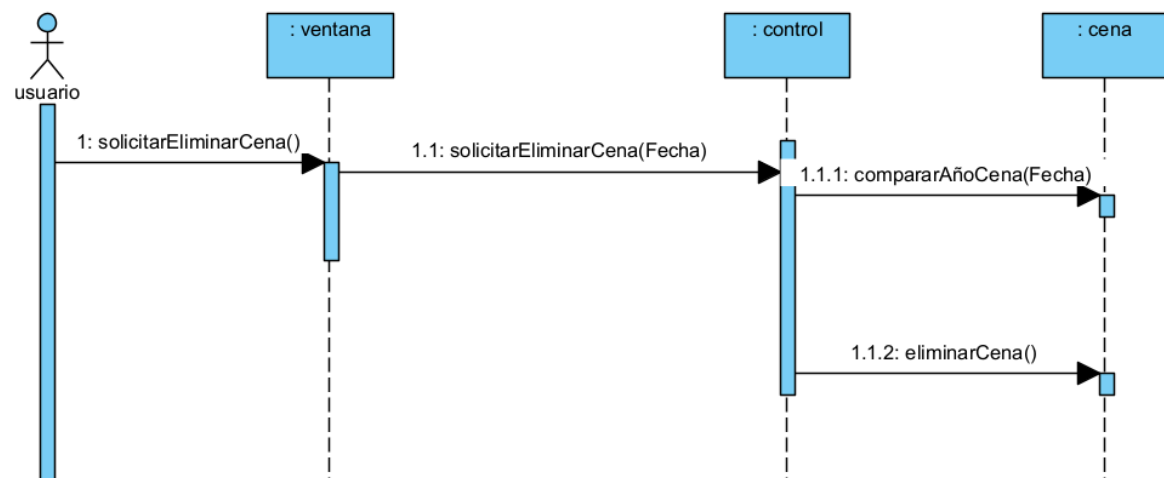
Ejercicio Diagramas de secuencia 1:



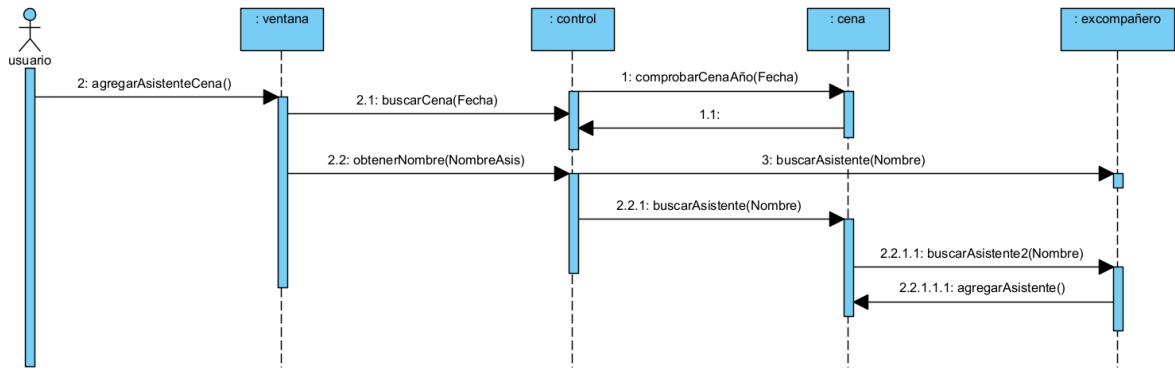
Ejercicio Diagramas de secuencia 2:



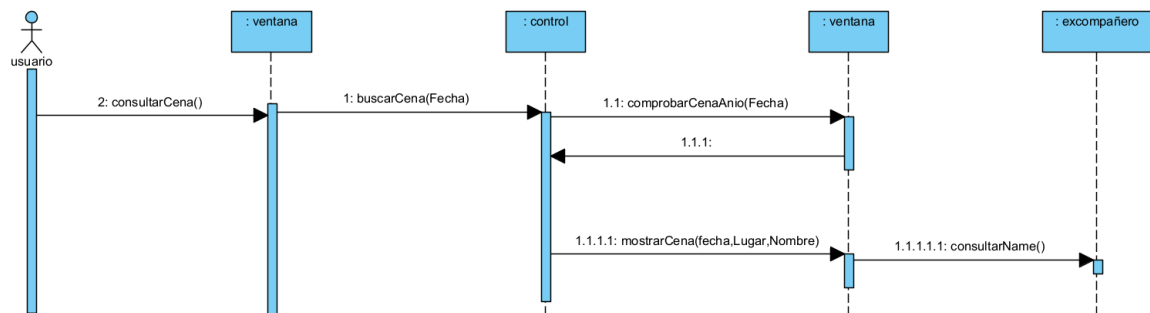
Ejercicio Diagramas de secuencia 3:



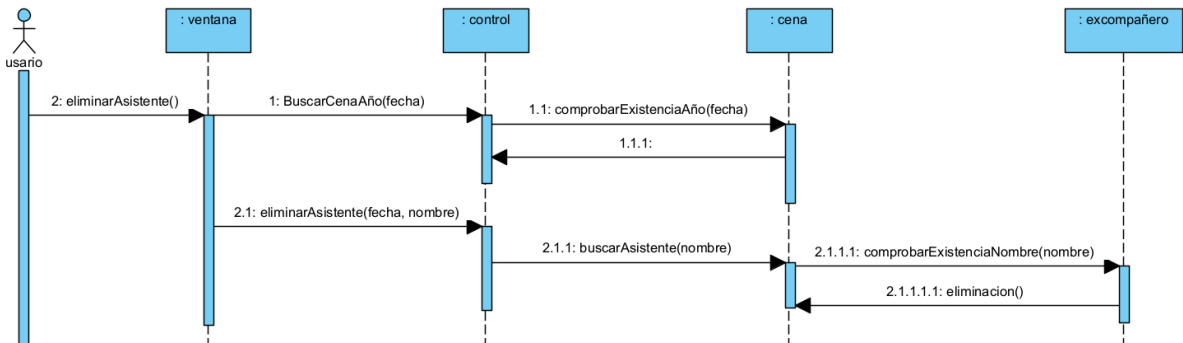
Ejercicio Diagramas de secuencia 4:



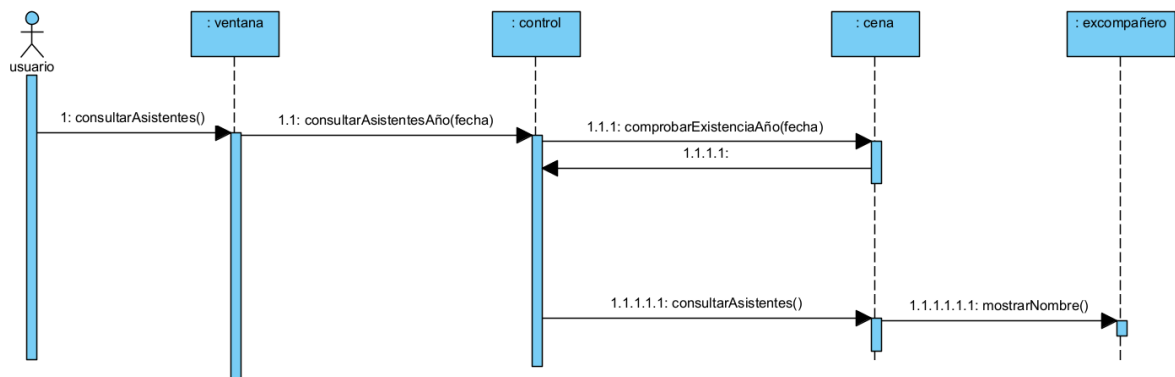
Ejercicio Diagramas de secuencia 5:



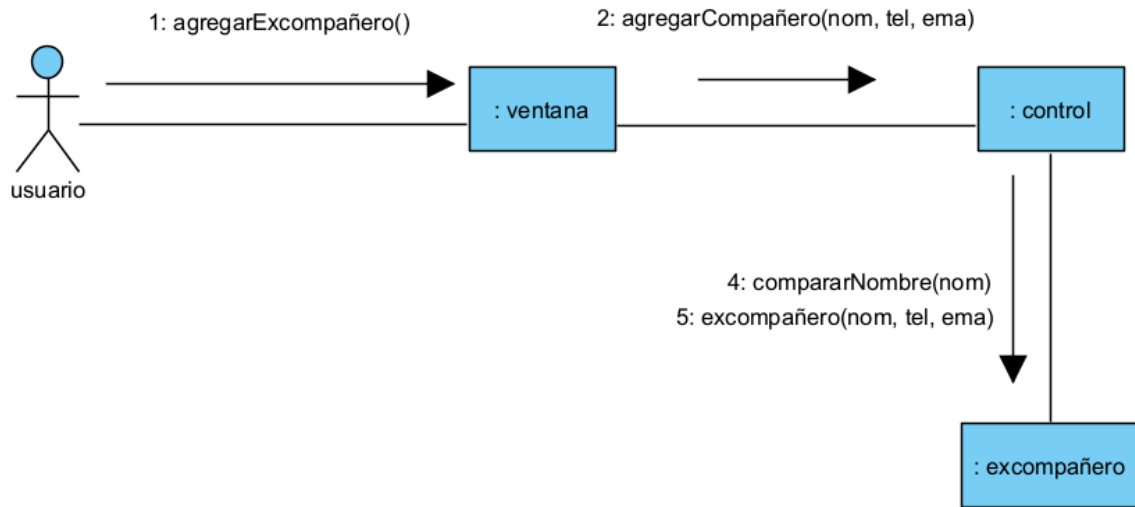
Ejercicio Diagramas de secuencia 6:



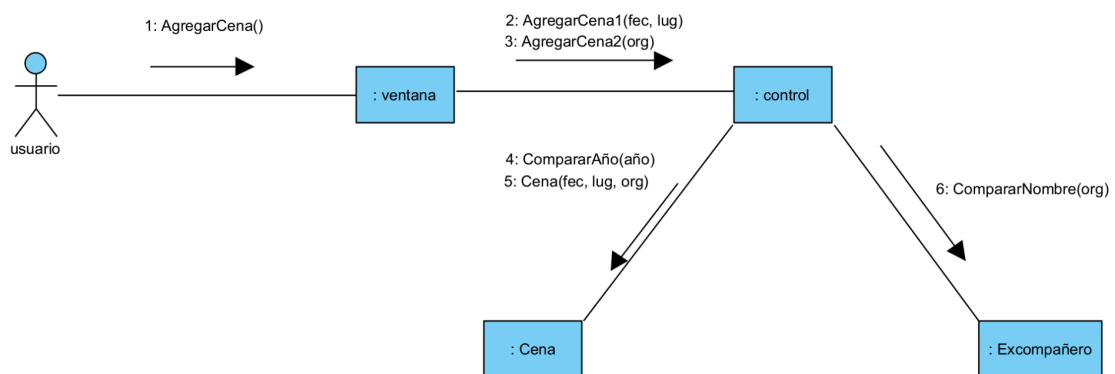
Ejercicio Diagramas de secuencia 7:



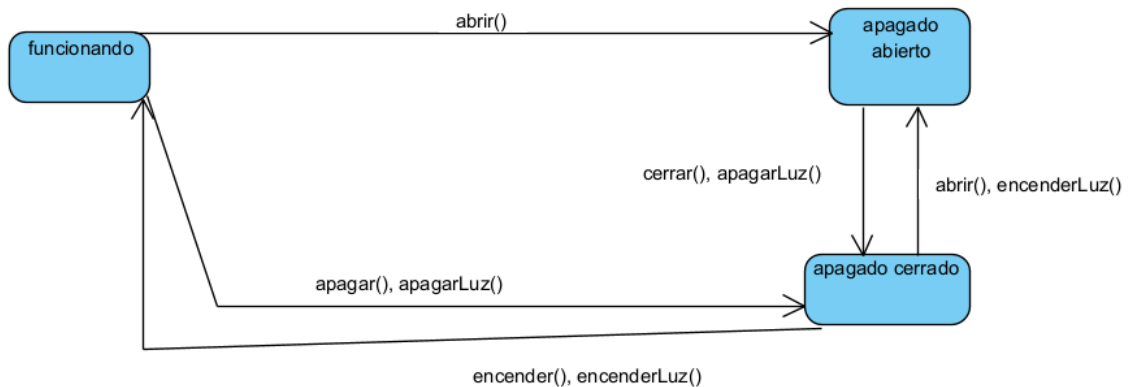
Ejercicio Diagrama de Colaboración 1:



Ejercicio Diagrama de colaboración 2:



Ejercicio Diagrama de Estado 1:



Ejercicio Diagrama de Estado 2:

