

Caso de uso: Comprar animal

Flujo principal

1. El cliente selecciona Comprar animal en el menú principal
2. El sistema muestra una lista de animales disponible para la compra, indicando su **precio, tipo, edad y cantidad**
3. El cliente selecciona los animales que desea comprar y selecciona el botón de guardar.
4. El sistema muestra los datos del cliente (**Nombre, apellido, segundo apellido**)
5. El sistema solicita al cliente que cumplimente la **dirección de envío, el método de pago** (tarjeta de crédito o PayPal) y **la cantidad** a comprar de cada animal seleccionado (Todos ellos campos obligatorios)
6. El cliente cumplimenta dichos datos y selecciona el botón de guardar
7. El sistema muestra la compra, indicando los datos del cliente (**Nombre, primer apellido, segundo apellido**), **cuando** se realizó la compra, su **precio total**, así como los **animales comprados** y su **cantidad**.

Flujo alternativo 1 - al paso 2

Si el sistema detecta que no hay animales disponibles para la compra, informará de ello al usuario y mostrará una lista vacía.

Flujo alternativo 2 - al paso 2

- 2.1. El sistema le ofrece la alternativa al usuario de filtrar los animales por precio y/o tipo
- 2.2. El cliente selecciona aquellos filtros que necesite
- 2.3. El sistema muestra todos los animales que satisfacen los filtros seleccionados por el cliente.

Flujo alternativo 3 - al paso 7

Si el sistema detecta que cualquier dato obligatorio no ha sido rellenado, avisará al usuario de ellos y volverá al paso 4.

Flujo alternativo 4 - al paso 7

Si el sistema detecta errores al guardar la compra por no haber una cantidad suficiente de animales, informa al usuario del problema y muestra otra vez la vista de selección de animales volviendo al paso 4.

Precondición

El usuario tiene que haber iniciado sesión.

Diagrama de clases

