

Alejandro Pérez Martínez

Use Case: Comprar Albamon

El cliente desea comprar uno o varios albamon, cuando se efectúe la transacción el sistema recoge el precio de compra y lo guarda como un atributo asociado a la transacción.

Flujo principal

1. El cliente selecciona Marketplace en el menú principal.
2. El sistema muestra la lista de Albamon disponibles para la compra, indicando sus atributos tipo, vida, ataque y precio.
3. El cliente selecciona los albamon que desea comprar y aparece un botón de BUY NOW.
4. El sistema muestra la **dirección de la billetera del cliente**, y el **saldo** en el token del juego.
5. El sistema solicita al cliente que acepte la transacción se muestra la **billetera destino** y se solicita que introduzca la **tasa de comisión** que quiere utilizar (La velocidad de transaccion aumenta a mayor tasa de comisión) a través de su billetera.
6. El usuario cumplimenta dichos datos y elige la opción Confirmar.
7. El sistema muestra que se ha efectuado la transacción mostrando la **billetera destino, el identificador del nft y la tasa de comisión**. y el cliente ya puede comprobar que el **nft** está en la lista de **assets** asociada a su billetera.

Flujo Alternativo 1 – al paso 2

Si el Sistema detecta que no hay Albamon 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 Albamon por tipo y precio.
- 2.2. El cliente selecciona aquellos filtros que necesita.
- 2.3. El sistema muestra los albamon que satisfacen los filtros seleccionados por el usuario.

Flujo Alternativo 2 – al paso 3

- 3.1. El sistema detecta que no hay suficiente saldo de token.
- 3.2. El cliente recibe un aviso y se cancela la transacción.

Flujo Alternativo 4 – al paso 6

Si el Sistema detecta que el cliente tiene suficiente saldo se le recomienda acceder a la sección de objetos del marketplace para mejorar su Albamon recién obtenido.

Precondición

El usuario tiene que haberse identificado asociando su billetera al juego.

3. Clases Implicadas

