

## 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 **nombre, tipo y precio**.
3. El cliente selecciona los albamon que desea comprar y aparece un botón de NEXT.
4. El sistema muestra el **nombre y apellidos del cliente y los albamon seleccionados**.
5. El sistema solicita al cliente que introduzca la **cantidad** deseada de cada albamon anteriormente seleccionado y se solicita que introduzca la **tasa de comisión** que quiere utilizar (La velocidad de transaccion aumenta a mayor tasa de comisión).
6. El usuario cumplimenta dichos datos y elige la opción Create.
7. El sistema muestra que se ha efectuado la compra mostrando **el nombre y apellidos, la fecha de compra, la comision de la transacción, y el precio total. Además, se muestran los nfts comprados en el pedido**.

#### 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 3– al paso 3

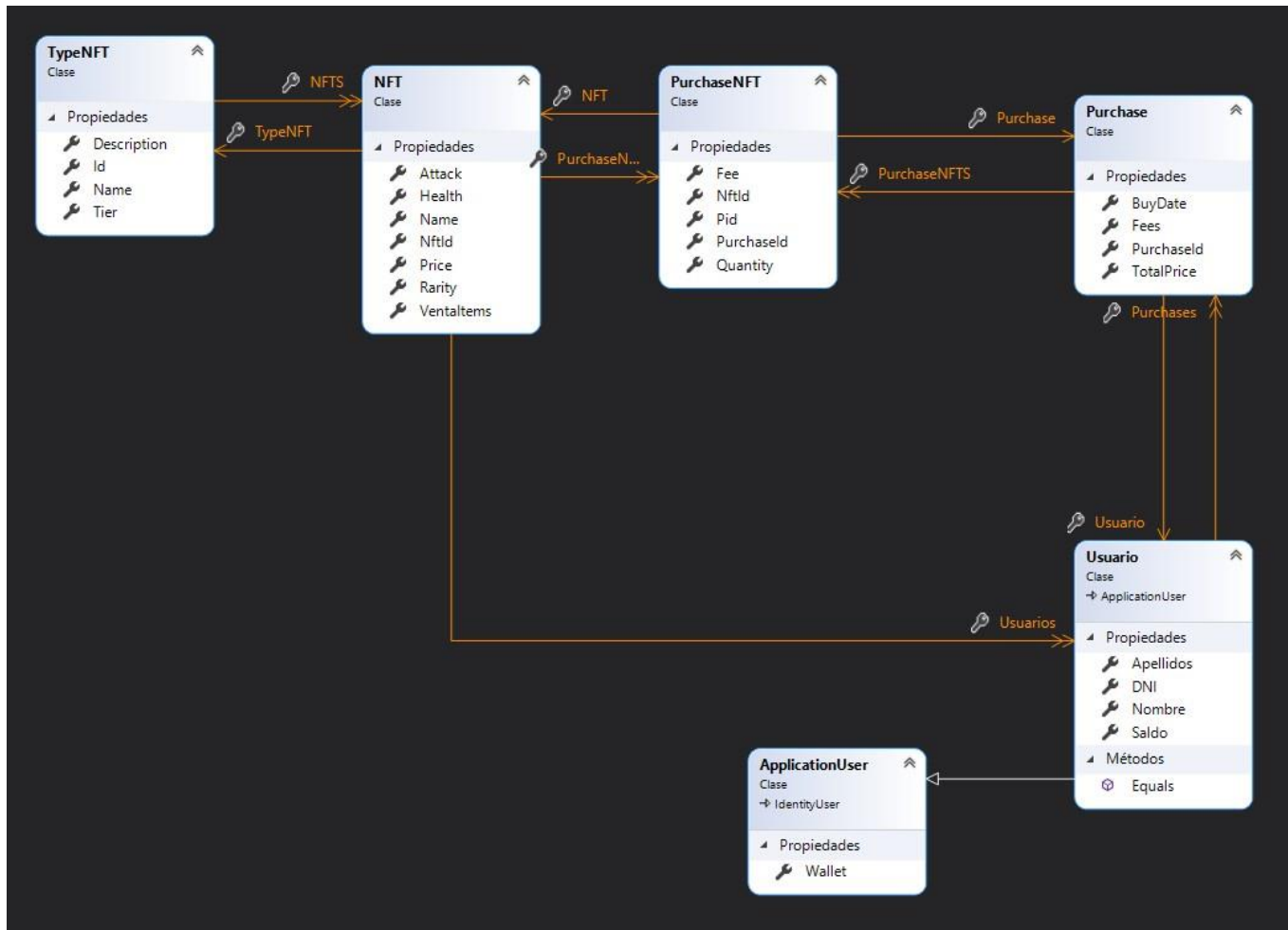
- 3.1. El sistema detecta que no ha seleccionado ningun nft.
- 3.2. El cliente recibe un aviso y se vuelve al paso 2.

#### Flujo Alternativo 4 – al paso 7

Si el Sistema detecta que cualquier dato obligatorio no ha sido rellenado, avisará de ello al usuario y volverá al paso 5.

## Precondición

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



### 3. Clases Implicadas