# **Nombre del grupo:** **Chococracks**

# Pedro Miñano Vargas

# Use Case: Convertir monedas

## Flujo principal

## 1.El cliente selecciona Convertir Monedas.

## 2.El sistema muestra la cantidad de monedas de juego que posee el usuario.

3.El cliente selecciona qué quiere cambiar y la cantidad a intercambiar de cada moneda o criptomoneda.

## 4.El sistema muestra la cantidad de monedas que serían generadas del intercambio automáticamente.

## 5.El cliente selecciona la acción de intercambiar.

## 6.El sistema solicita una última confirmación para intercambiar y muestra en pantalla la cantidad a intercambiar.

## El cliente selecciona intercambiar finalmente o vuelve a la conversión.

## El sistema actualiza la cantidad de monedas de juego y criptomonedas después de realizar el intercambio y genera un registro de transacción en la wallet una vez confirmada la conversion.

## Flujo Alternativo 1 – al paso 3

Si el Sistema detecta que no tiene suficiente cantidad de monedas para la conversión le avisará y le impedirá realizar el intercambio.

## Flujo Alternativo 2 – al paso 3

Si el Sistema detecta que no cumple mínimo de monedas a intercambiar mostrará el mínimo al usuario y volverá al paso 2.

## Precondición

El usuario tiene que haber iniciado sesión.