

CASO: B2C TIENDA VIRTUAL JOVENES.COM

La empresa Jovenes.com permite que los clientes confeccionen sus solicitudes de compras en el sitio web, indicando el producto y la cantidad que desea comprar. El sistema graba el nombre y dirección del cliente, y le da un código de identificación de la solicitud de compra.

Jóvenes.com vende productos intangibles como: fichero MP3 de música y libros electrónicos. Entre los productos tangibles tenemos: ropa, instrumentos musicales, etc.

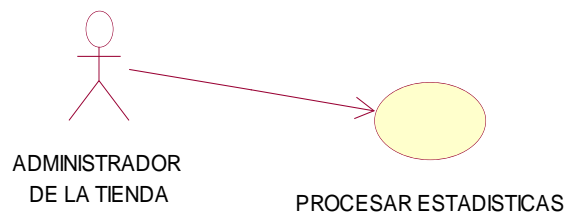
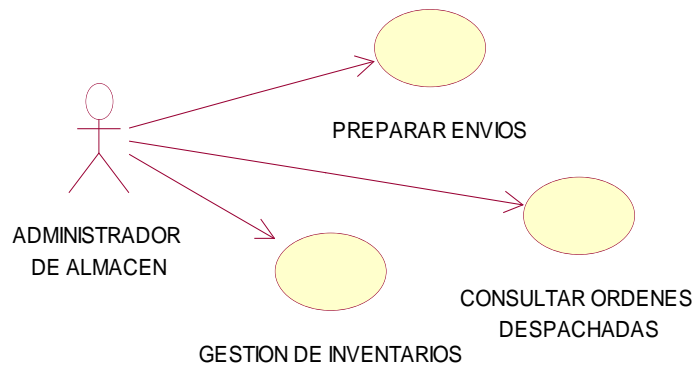
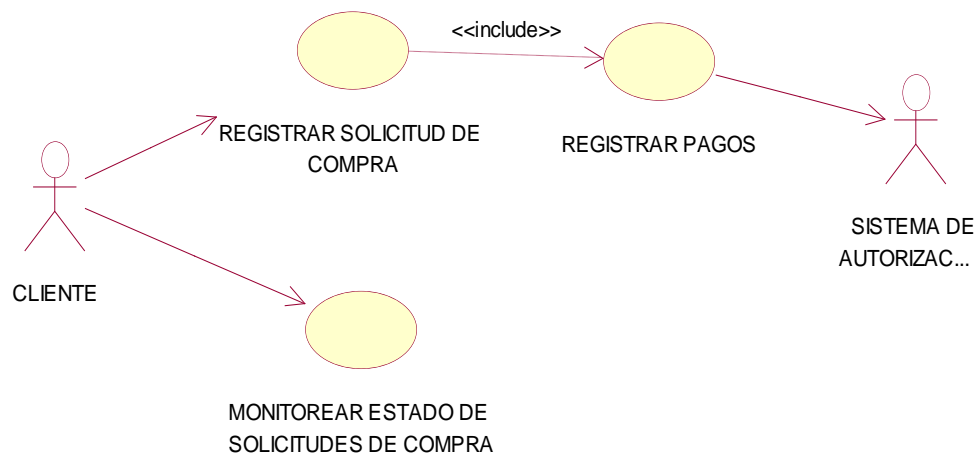
Las solicitudes de compra son aprobadas inmediatamente después que el sistema recibe la confirmación bancaria de que el pago se ha realizado. Puede suceder que después de esta comprobación, el sistema reporte que la tarjeta de crédito no tiene capacidad de pago. En ese caso el cliente recibirá la información y se cancelará la solicitud de compra.

En caso de que la solicitud de compra sea para productos intangibles una vez aprobado el pago el sistema pone a disposición del cliente los ficheros MP3 en una carpeta electrónica personal del sitio web. Desde el momento en que el sistema habilita el acceso a los ficheros digitales adquiridos por el cliente, la solicitud de compra se declara como compra realizada y sus datos pasan a un fichero histórico de compras realizadas.

En caso de que la solicitud de compra sea para productos tangibles una vez aprobado el pago, la solicitud pasa a declararse como solicitud de compra confirmada en almacén. El sistema emite un e-mail dirigido al administrador del almacén para que gestione el envío de los productos incluidos en esa solicitud de compra. Cuando el administrador del almacén envía los productos, introduce una Orden de entrega de la solicitud de compra y el sistema lo registra como Solicitud de compra despachada. Luego, cuando el administrador del almacén recibe el documento de recibo firmado por el cliente, introduce los datos de recepción de compra: fecha, hora e identificación de la persona que recibió, con estos datos el sistema declara la solicitud de compra como compra realizada y la pasa al fichero histórico de compras realizadas.

La aplicación de comercio electrónico ofrece a los clientes una interfaz en la que pueden ver el estado en que están todas las solicitudes de compra que ha hecho.

El sistema deberá ofrecer un adecuado universo de reportes informativos al administrador de la tienda, entre los que se encuentran estadísticas del volumen de ventas de cada mes, los 10 artículos más vendidos en el último mes, las existencias en almacén, las ventas por formas de pago, etc. De la misma el administrador de almacén podrá consultar las existencias en almacén de los productos tangibles, el movimiento de los productos, la lista de órdenes despachadas sin recibir, etc.



Caso de Uso :	REGISTRAR SOLICITUD DE COMPRA
Actores:	CLIENTE, BANCO
Tipo:	Primario
Propósito:	Lograr que el Cliente registre los productos que desea comprar.
Resumen:	El cliente ingresará al sistema jóvenes.com y escogerá los productos que desea adquirir generándose una Solicitud de Compra.
Precondición:	Ninguna.
FLUJO DE EVENTOS	
FLUJO PRINCIPAL	
Acción del actor	Respuesta del sistema
1. Este CU empieza cuando el cliente ingresa al sistema web jovenes.com	2. El sistema muestra el Menú “Registrar Solicitud de Compra”.
3. El cliente ingresa al Menú “Registrar Solicitud de Compra”.	4. El sistema entonces muestra los campos: Nombre, direccion, telefono, e-mail y la relación de productos.
5. El Cliente introduce su nombre, dirección, e ingresa a ver lista de productos seleccionados.	6. El sistema graba Solicitud de Compra generando un código de identificación. Ir a caso de Uso “Registrar Pagos”
7. El Cliente recibe notificación de que su Solicitud de Compra ha sido aprobada (E2)	8. Si los productos son Intangibles se hace subflujo S-1 “Grabar Archivos”. Si los productos son Tangibles se hace subflujo S-2 “Notificar a Almacén”.
SUBFLUJOS	
S-1: Grabar Archivos	
	1. El sistema habilita el acceso a los ficheros digitales adquiridos por el cliente. La solicitud de compra se graba como compra realizada y sus datos pasan a un fichero histórico de compras realizadas
S-2: Notificar a Almacén	
	1. El sistema emite un e-mail dirigido al administrador del almacén para que gestione el envío de los productos incluidos en esa solicitud de compra.
FLUJOS ALTERNATIVOS	
E-1: No hay Stock disponible de los Productos. El Cliente puede buscar otros Productos o Salir.	
E-2: Si Solicitud de Compra es desaprobada, se cancela la Solicitud.	
Post-Condición	El sistema ha grabado la Solicitud de Compra del Cliente con éxito

Caso de Uso :	REGISTRAR PAGOS
Actores:	SISTEMA DE AUTORIZACION DE TARJETAS DE CREDITO
Tipo:	Primario
Propósito:	Lograr que el Sistema de Autorización de Tarjetas de Crédito nos certifique la autenticidad y validez de los pagos con Tarjeta.
Resumen:	Jóvenes.com se conecta al Sistema de Autorización de Tarjetas de Crédito y recibe la confirmación bancaria.
Precondición:	El Caso de uso “Registrar Solicitud de Compra” debe ejecutarse antes.
FLUJO DE EVENTOS	
FLUJO PRINCIPAL	
Acción del actor	Respuesta del sistema
1. Este CU empieza cuando la pagina web se conecta con el sistema de Autorización de Tarjetas de Crédito, enviando el número y clave de la tarjeta.	2. Si la respuesta es TARJETA VALIDA se hace subflujo S-1 “Aprobar Solicitud de Compra”. Si la respuesta es TARJETA INVALIDA se hace subflujo S-2 “Tarjeta de Crédito sin capacidad de pago”
SUBFLUJOS	
S-1: Aprobar Solicitud de Compra	
	1. El sistema aprueba la solicitud de Compra y se .
S-2: Tarjeta de Crédito sin capacidad de pago.	
	1. El sistema envía información al cliente de que su tarjeta de crédito no tiene capacidad de pago.

Caso de Uso :	PREPARAR ENVIOS
Actores:	ADMINISTRADOR DE ALMACEN
Tipo:	Primario
Propósito:	Lograr que el Administrador de Almacén tenga acceso a las Solicitudes de Compra aprobadas.
Resumen:	El Administrador de Almacén tendrá acceso a las Solicitudes de Compra aprobadas para Gestionar el envío al Cliente de los productos.
Precondición:	La solicitud ha sido declarada como solicitud de compra confirmada en almacén.
FLUJO DE EVENTOS	
FLUJO PRINCIPAL	
Acción del actor	Respuesta del sistema
1. Este CU empieza cuando el Administrador del almacén ingresa al menú “Despacho de mercadería”.	1. El sistema muestra las opciones: “Enviar Productos”, “Productos Recibidos”, Imprimir o Salir.
3. Si el Administrador del almacén selecciona “Enviar Productos” ir al sub-flujo S-1 “Ingresar Envío de Productos” Si selecciona “Productos Recibidos” ir al sub-flujo S-2 “Compras Realizadas” Si selecciona IMPRIMIR se hace el subflujo S-3 “Imprimir Reportes” Si la actividad es SALIR el caso de uso termina	
SUBFLUJOS	
S-1: Ingresar Envío de Productos.	
	1. El sistema muestra en la pantalla el campo Número de Solicitud de Compra.
2. El Administrador del almacén ingresa el Número de Solicitud de Compra (E1)	3. El sistema muestra la Solicitud de Compra y el checkbox “Orden de Entrega”
3. El Administrador del almacén marca checkbox “Orden de Entrega”	5. El sistema graba a la Solicitud de Compra como Solicitud de Compra despachada
S-2: Compras realizadas	
	1. El sistema muestra en la pantalla el campo “Número de Solicitud de Compra Despachada”
2. El Administrador del almacén ingresa el Número de Solicitud de Compra Despachada (E2)	3. El sistema muestra los campos de recepción de compra: fecha, hora, nombre de la persona que recibió, DNI.
4. El Administrador del almacén ingresa los datos: fecha, hora, nombre de la	5. El sistema graba a la Solicitud de Compra como Compra realizada y la pasa

persona que recibió, DNI.	al fichero histórico de compras
S-3: Imprimir Reportes.	
	El sistema imprime reportes personalizados para el Administrador de Almacén (E-3). El caso de uso comienza de nuevo.
FLUJOS ALTERNATIVOS	
E-1: Número de Solicitud de Compra no es válido. El usuario puede intentarlo de nuevo o salir.	
E-2: Número de Solicitud de Compra Despachada no es válido. Repetir o salir.	
E-3: Los reportes no pueden imprimirse. El caso de uso comienza.	

