**Casos de uso**

1. Identificación y descripción del personal involucrado:

Usuarios:

* Administrador: Mantiene la página actualizada.
* Cliente: Usuario con una cuenta afiliada al sitio.

No usuarios:

* Visitante: Visualiza el catalogo.

1. Objetivos a nivel usuario:

* Administrador: Realiza una actualización constante de las novedades e introduce ofertas y/o promociones.
* Cliente: Comprar artículos dentro del sito.

1. Resumen de características del sistema:

* El sistema registra los clientes.
* Si el cliente es nuevo se abre un registro para el cliente.
* Si el cliente no está registrado, puede visualizar el sitio.
* Si el cliente está registrado podrá realizar compras.
* El cliente podrá registrar una tarjeta de crédito a su cuenta.
* Se registra el historial de compras del cliente.
* Cuando el cliente realice una compra se le otorgarán Coins.
* El usuario podrá usar sus “coins” para jugar al Jackpot.
* Se registran los servicios a domicilio.
* Políticas y reglas del Sitio (descuentos ,etc.)

Especificación:

Modelo de casos de usos:

1. Lista Actor-Objetivo:

* Administrador: Llevará el control total del sitio (descuentos, juegos, etc.)
* Cliente: Comprará productos online.
* Visitante: Visualizará el contenido del sitio.

1. Lista Actor-Objetivo: (tabla)

|  |  |
| --- | --- |
| Actor | Objetivo |
| Administrador | -Administrar cuentas  -Administra ingresos  -Administra egresos  -Generar Reportes  -Obtiene ingresos |
| Cliente | -Realizar Compras |
| Visitante | -Obtener una visualización del sitio  -Crear cuenta |

1. Lista Casos de Uso:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Caso# | Que satisfagan todos los objetivos, puede satisfacer varios objetivos un solo caso de uso. | |
| CU0001 | Compra Cliente |
| CU0002 | Registra Cliente |
| CU0003 | Ofertas en Jackpot |
| CU0004 | Historial de compras |
| CU0005 | Obtención de Coins |
| CU0006 | Gasto de Coins |
| CU0007 | Registro de Ingresos |
| CU0008 | Tipo de pago |
| CU0009 | Total de Pago |
| CU0010 | Venta del Cliente |
| CU0011 |  |
| CU0012 |  |
| CU0013 |  |
| CU0014 |  |
| CU0015 |  |

Proceso de Registrar Cliente:

1. El cliente entra al sitio.
2. Entrar a crear cuenta nueva para su registro como usuario del sitio mediante un formulario.
3. Ingresar cierta información personal.
4. Hacer click en el botón de registrar para la creación de su cuenta.

Proceso de Ofertas en JackPot:

1. El cliente realiza una compra.
2. Al realizarla compra dependiendo del producto que compró se le regalan a dicho usuario monedero digital llamados “coins”.
3. El cliente decide si jugar al Jackpot para obtener la oportunidad de conseguir descuentos para realizar otra compra o alguna otra recompensa.
4. En caso de que el cliente no quiera jugar al jackpot, esos “coins” son acumulados para su próxima compra.

**-Caso de uso CU0005: Compra del cliente**

**Actor principal:** Cliente

**Personal involucrado de intereses:**

* Cliente: Quiere realizar una compra de un producto que ofrece el sitio.
* Administrador: Quiere proporcionar el listado de productos solicitados y pagados por el cliente al gerente.

**Precondiciones:** Cliente debe tener una cuenta de usuario con una tarjeta de crédito vigente registrado y/o crédito de tienda.

**Garantías de éxito (Poscondiciones):** Se realiza la venta del producto, se confirma el pago del cliente y su pedido pasa a la lista de envíos por hacer de la empresa, se realizan dichos envíos por paquetería.

**Escenario principal de éxito (o Flujo Básico):**

1. El cliente entra al sitio web y hace log in con su cuenta la cual ya cuenta con una tarjeta de crédito registrada.
2. El cliente navega el sitio y encuentra un producto de su agrado, hace click en el botón de compra.
3. La transacción de la tarjeta de crédito es exitosa y el pedido del cliente es agregado a la lista de envíos pendientes de la empresa.
4. Se agregan puntos (coins) a la cuenta del cliente por su compra.
5. El administrador imprime la lista de pedidos aprobados.

**Extensiones (o Flujos Alternativos):**

1. En cualquier momento el sistema falla

Para revisar si la transacción se ha realizado correctamente o no.

1. El cliente vuelve a iniciar sesión en el sitio.
2. El cliente revisa en su perfil de usuario la opción de “Historial de compras” si su producto solicitado está en la lista, la transacción se realizó de manera satisfactoria.
3. Si la transacción no aparece en el Historial de Compras, intentar de nuevo.

**-Caso de uso CU002: Registrar cliente**

**Actor principal:** Cliente

**Personal involucrado de intereses:**

**-Cliente:** El cliente desea ser miembro del sitio para poder tener mayor acceso a la plataforma (como realizar compras).

**Precondiciones:** El cliente presiona el botón “Crear cuenta” en la sección de inicio.

**Poscondiciones:** El cliente presiona el botón de “Registrarme” y se crea el nuevo registro de cliente en la base de datos.

**Escenario principal de éxito (Flujo básico):**

1. El cliente entra en la página principal y presiona el botón “Crear cuenta”.
2. Se abre una nueva vista con un formulario con los sig. datos a llenar: Nombre de cuenta, contraseña, repetir contraseña, dirección actual, dirección de email, aceptar términos y condiciones, registrarme y cancelar.
3. El cliente introduce el nombre para su cuenta.
4. El cliente elige una contraseña y la introduce en 2 campos.
5. El cliente introduce su dirección actual de email y la introduce en 2 campos.
6. El cliente acepta los términos y condiciones.
7. El cliente presiona el botón “Registrarme”.
8. Se abre una nueva vista para confirmar que la cuenta se ha creado exitosamente.

Finaliza Caso de uso.

**Extensiones (Flujos alternativos):**

3a. El nombre de cuenta tiene caracteres inválidos

1. El cliente ingresa un nuevo nombre solo los caracteres permitidos.

4a. La contraseña cuenta con caracteres inválidos.

1. El cliente ingresa una nueva contraseña solo con caracteres permitidos.

4b. Las contraseñas no coinciden.

1. El cliente ingresa de nuevo las contraseñas y verifica que sean iguales.

5a. El formato del correo es inválido

1. El cliente introduce un formato de correo valido/correcto.

5b. Los campos de correo no coinciden

1. El cliente ingresa de nuevo su correo en los campos y verifica que coincidan.

6a. No se aceptaron los términos y condiciones

1. El cliente acepta los términos y condiciones requeridos para obtener una cuenta.

**-Caso de uso CU003: Ofertas en jackpot**

**Actor principal:** Ofertas-jackpot

**Personal involucrado e intereses:**

**-Cliente:** El cliente deberá tener acumulados cierta cantidad de coins para poder utilizar el jackpot para adquirir ofertas en sus próximas compras.

**Precondiciones:** El cliente deberá estar previamente registrado en la página para poder hacer función del jackpot, tener suficiente cantidad de coins en su cuenta y presionar el botón de “jackpot” cuando quiera hacer uso de este.

**Poscondiciones:** El cliente recibe una oferta la cual se le descontara de su próxima compra.

**Escenario principal de éxito (Flujo básico):**

1. El cliente entra en la página principal e inicia sesión.
2. El cliente da clic en el botón “jackpot” para tener la oportunidad de obtener oferta aleatoria, siendo que tiene suficientes coins para poder obtener acceso al uso del jackpot.
3. El cliente verá reflejado la cantidad de coins en su cuenta después de hacer uso del jackpot.
4. El cliente tendrá asociado a su cuenta un descuento obtenido por la función del jackpot únicamente aplicable para su próxima compra.
5. El cliente busca y decide algún artículo que dese comprar dentro del catálogo de videojuegos.
6. El cliente selecciona el “Aplicar jackpot”
7. El cliente aplica el descuento en su compra asociado a su cuenta por el jackpot.
8. El cliente ve reflejado el descuento en el monto neto de su compra.
9. El cliente procede a realizar la compra.

Finaliza Caso de uso.

**Extensiones (Flujos alternativos):**

2a. El cliente dará clic en el botón jackpot, siendo que no tiene los suficientes coins para poder accesar al uso del jackpot.

1. El cliente regresa al menú principal sin obtener descuento.
2. El cliente espera a tener suficientes coins en su cuenta para poder utilizar el jackpot

6a. El cliente decide no usar su descuento obtenido por él jackpot en su compra.

1. El cliente no perderá el descuento.
2. El cliente usa el descuento asociado a su cuenta en alguna de las siguientes compras de su interés.

**Requisitos especiales:**

1.- Interfaz de usuario común.

2.- Texto de la interfaz debe ser visible a un metro de distancia.

3.- El tiempo de respuesta para la autorización debe de ser 20 segundos. El 90% de las veces.

**Lista de tecnología y variaciones de datos:**

3ª El identificador del servicio se introduce a través del teclado.

3b El identificador podría ser cualquier esquema de código.

7ª. La entrada de la información de la cuenta de crédito se lleva a cabo mediante un teclado.