|  |  |
| --- | --- |
| **Identificador** | CU-VID-002 |
| **Nombre** | Devolver película |
| **Descripción** | Permite registrar cuando una persona devuelve una película a la videotienda |
| **Actores** | Encargado |
| **Precondiciones** | El actor ya ha ingresado al sistema (se ha autenticado exitosamente). |
| **Poscondiciones** | Se ha registrado la información de la devolución de la película. |
| **Flujo normal de eventos** | |
| 1. El actor ingresa el código de la película. 2. El sistema verifica que el código ingresado corresponda a una película registrada y que se encuentre prestada. A continuación muestra la siguiente información:  * Título de la película * Formato de la película (DVD, BlueRay, 3D) * Cédula y nombre completo de la persona que alquiló la película  1. El sistema verifica que la fecha sea menor o igual a la fecha de entrega de la película (esto para saber si debe pagar multa o no). 2. El actor acepta. 3. El sistema guarda la información de la devolución, y la película queda de nuevo disponible. 4. El sistema muestra un mensaje indicando que se registró exitosamente la devolución. | |
| **Flujos alternos y excepciones** | |
| 1. Código no válido.   En el paso 2 del flujo normal, si el código ingresado no está registrado, o la película no aparece en el sistema como prestada:   * 1. El sistema muestra un mensaje indicando cuál es el error   2. El actor puede volver a ingresar los datos (regresar al flujo normal) o cancelar para terminar el caso de uso. | |
| 1. Multa   En el paso 3 del flujo normal, si la fecha es mayor a la fecha de entrega de la película:   * 1. El sistema muestra un mensaje indicando que la persona tiene una multa.   2. El sistema calcula y muestra el valor de la multa. El valor de la multa se calcula de la siguiente forma:   Se cuenta el número de días que han pasado desde la fecha de entrega, y se multiplica por el valor de la multa para el tipo de película correspondiente. Por ejemplo, las películas de estreno tienen una multa de $4.000 diarios, y si la persona se ha pasado dos días de la fecha de entrega, el valor a pagar sería $8.000   * 1. El sistema muestra opciones para continuar sin pagar o pagar la multa.   2. El actor selecciona la opción de continuar sin pagar.   3. El sistema deja el registro de la multa en el sistema, quedando pendiente de pago, y continúa con el flujo normal. | |
| 1. Pago Multa   En el paso 4 del flujo “Multa”, el actor selecciona pagar la multa:   * 1. Se ejecuta el caso de uso “Pagar multa”, y luego regresa al flujo normal de eventos para terminar el caso de uso. | |