

UD12: CLASES DE USO CON PlantUml

Utilizando como base el archivo que hay al final de este enunciado crea los correspondientes diagramas de casos de uso que hay a lo largo de los apuntes utilizando la herramienta PlantUml.

El primer caso es crear un actor:

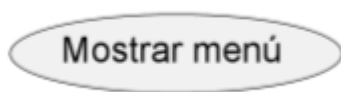


```
@startuml
actor actor
```

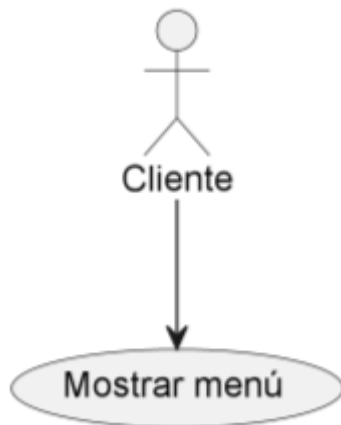
```
@enduml
```

El segundo caso es crear un caso de uso llamado mostrar menú:

```
@startuml
'https://plantuml.com/use-case-diagram
(Mostrar menú)
@enduml
```



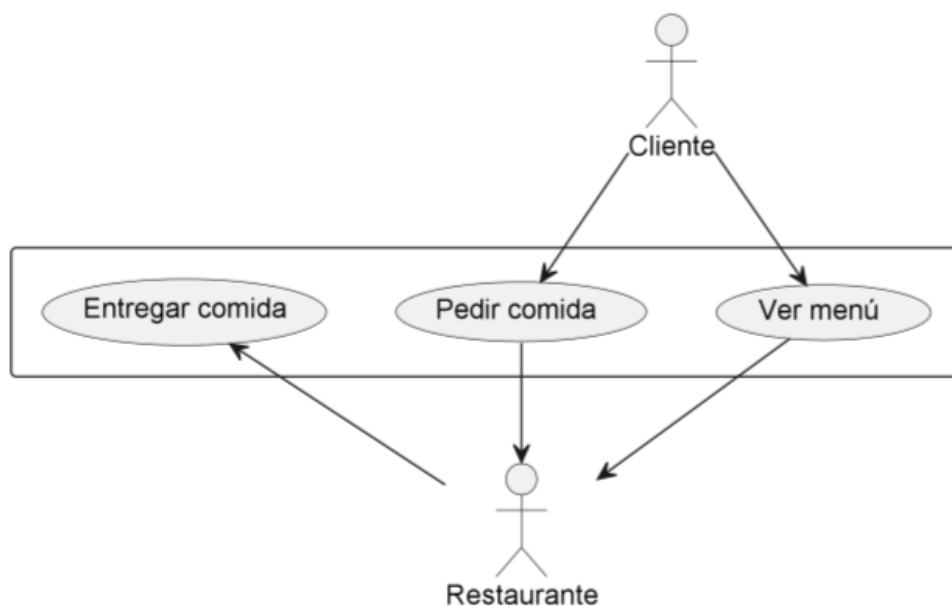
El tercer caso es una interacción entre un actor y un caso de uso:



```
@startuml
'https://plantuml.com/use-case-diagram
Cliente --> (Mostrar menú)
@enduml
```

El cuarto caso es el ejemplo entre cliente y restaurante:

En este diagrama, los actores son el cliente y el restaurante, representados por los símbolos de actor. El cuadrado representa el sistema o la aplicación, y contiene las acciones que se pueden realizar en ella. El cliente puede "Ver menú" y "Pedir comida", mientras que el restaurante puede "Entregar comida"



```
@startuml
actor
```

Cliente

```

actor
    Restaurante

rectangle
    Cliente --> (Ver menú)
    (Ver menú) --> Restaurante
    Cliente --> (Pedir comida)
    (Pedir comida) --> Restaurante
    Restaurante --> (Entregar comida)
}
@enduml

```

El quinto caso es el ejemplo de inclusión

```

@startuml
left to right direction

```

```

actor Cliente

```

```

    Cliente -- (Confirmar pedido)
    Cliente -- (Cancelar pedido)

```

```

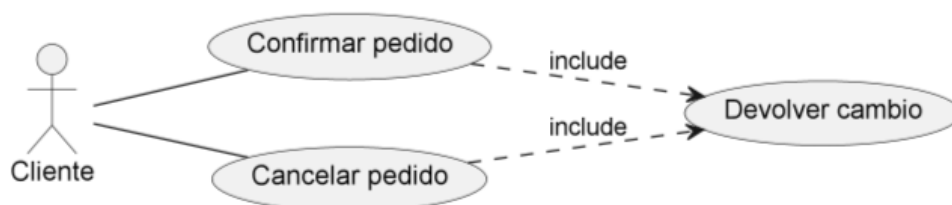
    (Confirmar pedido) ..> (Devolver cambio) : include
    (Cancelar pedido) ..> (Devolver cambio) : include
}

```

```

@enduml

```



El sexto caso es el ejemplo de extensión.

```

@startuml
left to right direction

```

```

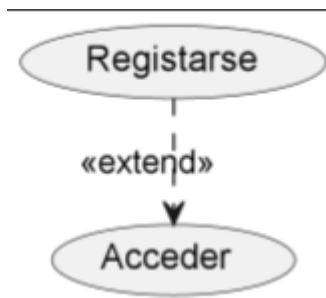
    ( Registrarse ) .-> ( Acceder ) : <<extend>>

```

```

@enduml

```



El 7º caso es el ejemplo de generalización.

@startuml

actor Cliente

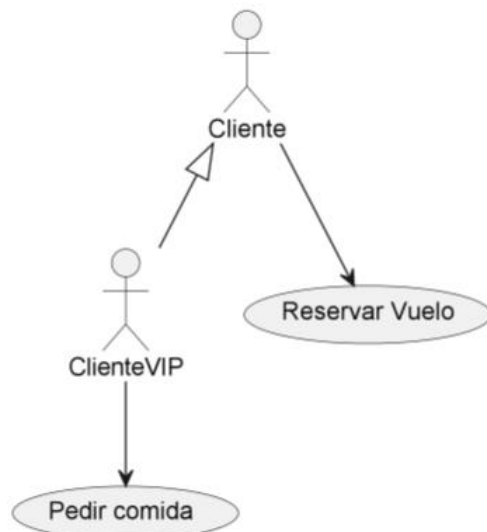
actor ClienteVIP

Cliente --> (Reservar Vuelo)

ClienteVIP --> (Pedir comida)

Cliente <|-- ClienteVIP

@enduml



El 8º caso es el ejemplo de La Máquina de café.

@startuml

actor Cliente

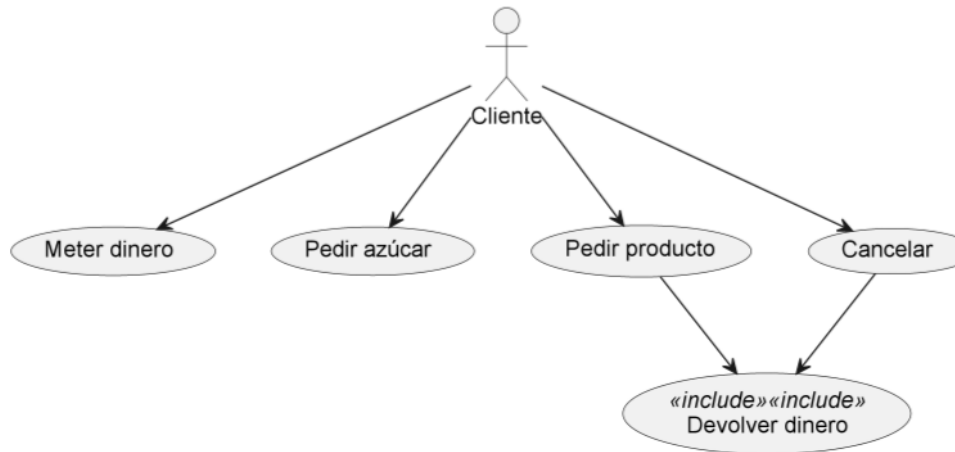
Cliente --> (Meter dinero)

Cliente --> (Pedir azúcar)

```

Cliente --> (Pedir producto)
Cliente --> (Cancelar)
(Cancelar) --> (Devolver dinero)
(Pedir producto) --> (Devolver dinero)
(Devolver dinero) <<include>> (Cancelar) <<include>>
}
@enduml

```



El 9º caso es el ejemplo de La Tienda en Internet.

```

@startuml
left to right direction
actor NewActor

```

```

NewActor --> (Identificarse)
(Identificarse) --> (Registrarse)

```

```

(Identificarse) --> (Pagar)
(Pagar) <|-- (Pagar con tarjeta)
(Pagar) <|-- (Pagar con transferencia)
(Pagar) --> (Elegir mensajero)
(Elegir mensajero) --> (Confirmar)

```

```

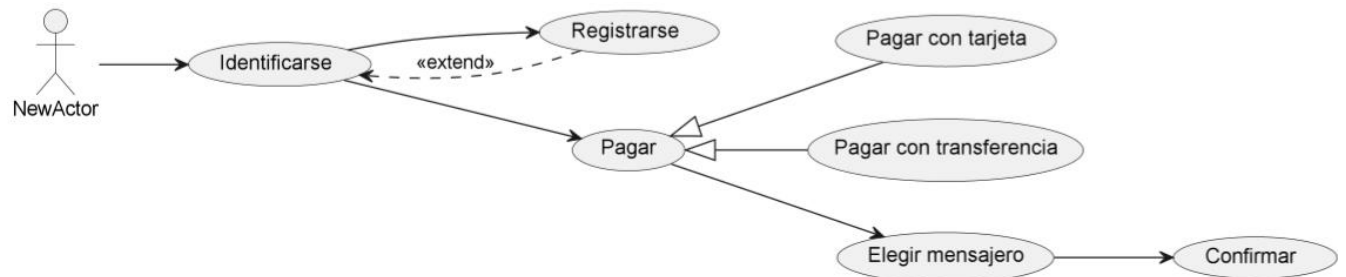
(Registrarse) ..> (Identificarse) : <<extend>>

```

```

@enduml

```



El 10º caso es el ejemplo de Usuarios y Administradores.

@startuml

left to right direction

actor Usuario

actor Administrador

Administrador --|> Usuario

Usuario --> (Iniciar Sesión)

Usuario --> (Recuperar Contraseña)

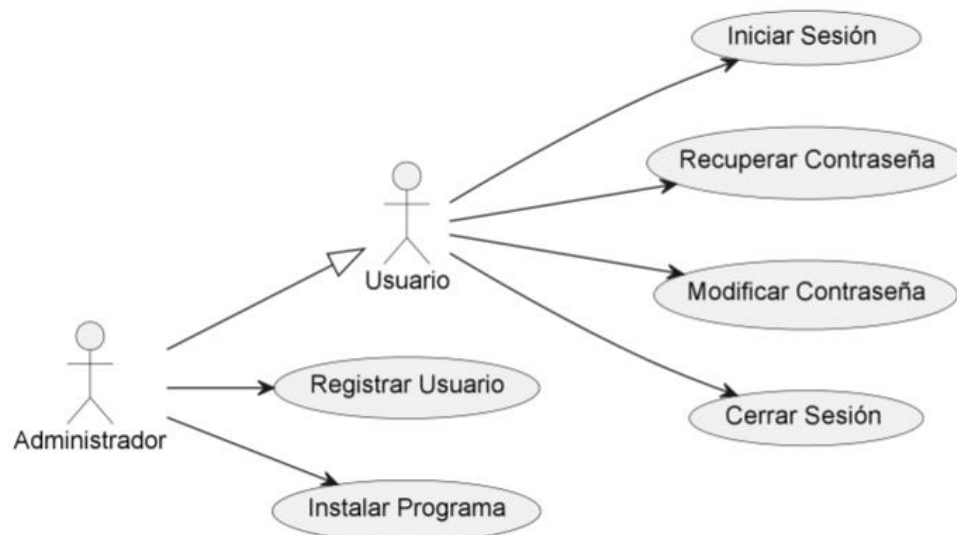
Usuario --> (Modificar Contraseña)

Usuario --> (Cerrar Sesión)

Administrador --> (Registrar Usuario)

Administrador --> (Instalar Programa)

@enduml



El 11º caso es el ejemplo de Puesto Fronterizo.

@startuml

actor Ciudadano

actor CiudadanoExtranjero

CiudadanoExtranjero --|> Ciudadano

Ciudadano --> (Registrar Entrada)

CiudadanoExtranjero --> (Tomar Huellas)

(Tomar Huellas) ..> (Registrar Entrada) : <<extend>>

@enduml

