**→ Mario D. Gallardo Cruzado**

**Casos de uso:** Asignar un recurso a un proyecto

**Identificador:** SGRA1

**Objetivo en Contexto:** El Productor asigna un recurso a un proyecto.

**Actor principal:** Productor

**Actores secundarios:** Bases de datos, pantalla de móvil o monitor, correo electronico.

**Qué datos usa:** Recurso audiovisual, Proyecto

**Precondiciones:** Estar dentro del modulo de Gestión de recursos audiovisuales.

**Postcondiciones:**

**Éxito:** Mensaje de éxito, recurso asignado.

**Fallo:** Mensaje de error y vuelta a pedir datos.

**Flujo Principal**

1. El sistema muestra la pantalla de Asignar recurso
2. El sistema muestra un campo para introducir el identificador del recurso y otro para introducir el nombre del proyecto.
3. El usuario introduce los datos.
4. El usuario pulsa el boton Asignar Recurso.
5. El sistema comprueba que los datos son validos
6. El sistema asigna el recurso al proyecto.

**Flujos secundarios.**

5.a El sistema no puede validar los datos y muestra un mensaje de error.

**Requisitos no funcionales a tener en cuenta**

El tiempo de espera del paso 5 no puede exceder el tiempo máximo de carga.