**→ Mario D. Gallardo Cruzado**

**Casos de uso:** Comprar un Recurso audiovisual.

**Identificador:** SGRA1

**Objetivo en Contexto:** El productor adquiere un recurso audiovisual que podrá asignar a los proyectos.

**Actor principal:** Productor.

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

**Qué datos usa:** tarjetas CRC implicadas.

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

**Postcondiciones:**

**Éxito:** Muestra un mensaje compra realizada y envia un resguardo de compra.

**Fallo:** Mensaje de error y vuelve a pedir datos o termina.

**Flujo Principal**

1. El sistema muestra la pantalla de venta de Recursos Audiovisuales.
2. El sistema muestra los recursos disponibles a la venta.
3. El usuario selecciona el recurso que desea.
4. El sistema muestra una pantalla con los detalles del recurso y su precio
5. El usuario introduce las unidades que quiere comprar.
6. El usuario pulsa el boton comprar.
7. El sistema redirige al usuario a la entidad bancaria para proceder al pago.
8. El usuario confirma el pago.
9. El sistema muestra un mensaje de compra realizada.
10. El sistema envia un resguardo de la compra.
11. El sistema efectua la transacción interna.
12. El sistema vuelve a mostrar la lista de venta de recursos.

**Flujos secundarios.**

8.a El usuario cancela el pago, el sistema muestra un mensaje de compra cancelada.