Sistema de Préstamo de Material Educativo

Especificación de Caso de Uso de:

Generar Solicitud de Préstamo

ECU03

Versión 1.0

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 29/05/2024 | 1.0 | Inicial | Grupo ADS2 |

Tabla de Contenido

[1. Breve Descripción 4](#_Toc370536355)

[2. Actores 4](#_Toc370536356)

[3. Flujos de eventos 4](#_Toc370536357)

[3.1. Flujo Básico 4](#_Toc370536358)

[3.2. Flujos Alternativos 4](#_Toc370536359)

[4. Pre-Condiciones 5](#_Toc370536360)

[5. Post-Condiciones 5](#_Toc370536361)

[6. Puntos de Extensión 5](#_Toc370536362)

[7. Requisitos Especiales 5](#_Toc370536363)

[8. Prototipos 5](#_Toc370536364)

**ESPECIFICACIÓN DE CASO DE USO: Generar Solicitud de Préstamo**

# Breve Descripción

El alumno Registra una solicitud para que pueda apersonarse al almacen a recoger su préstamo.

# Actores

Alumno

# Flujos de eventos

## Flujo Básico

1. El caso de uso inicia cuando el Alumno termina de elegir sus materiales, incluyendo el caso de uso CU04 Buscar material.
2. El Alumno presiona el botón “Materiales Solicitados” con un contador en rojo (prueba de que hay materiales cargados) al atributo de sesion (array, cesto).
3. El sistema muestra la interfaz “Solicitud” con la grilla de materiale seleccionados y el botón Solicitar al final de la grilla.
4. El Alumno presión el botón “Solicitar”.
5. El sistema recupera los atributos de sesion: cesto y codigo.
6. El sistema verifica el codigo.
7. El sistema verifica que halla elementos en el cesto.
8. El sistema ingresa una nueva solicitud en la base de datos con los atributos de sesion mencionado y otros atributos más:

IdAlumno: cod alumno

Listamateriales: array<Material>

Fecha\_Entega: fecha de hoy +7 dias (RNXX)

Fecha\_Crecion: fecha de hoy

**EL Usuario presiona el botón NO:**

El sistema saldrá de la alerta sin ninguna acción y actualizará la interfaz “VerMaterial”.

# Pre-Condiciones

* 1. El Usuario debió haber iniciado sesión antes.

# Post-Condiciones

* 1. El sistema deberá tener el sessionAtribute para acceder a las demás Interfaces.

# Puntos de Extensión

No tiene.

# Requisitos Especiales

No tiene.

# Prototipos