

Ejercicios relación 2.2

3. Considere la aplicación Play Store, de Android, elabore una descripción de un modelo de casos de uso para esta aplicación, siguiendo el mismo esquema que en el ejercicio 1.

(Me centro únicamente en la parte de aplicaciones de la Play Store. Los casos de usos para la sección de libros y películas serían similares a estos)



Descripción de los actores

- Cliente: Usuario que se conecta a la Play Store para gestionar las aplicaciones de su dispositivo.
- Desarrollador: Persona que provee a la Play Store con una o más aplicaciones.
- Soporte: Empleado encargado de supervisar y ayudar a los usuarios con el uso de la aplicación

Descripción de casos de uso básicos

- Para todos los actores
 - o Identificarse: Permite acceder al usuario al sistema con su cuenta particular, es una generalización de los casos de uso: Identificar Soporte, Identificar Cliente, Identificar desarrollador
- Para los clientes (un desarrollador tiene acceso a estos casos de uso desde su cuenta de cliente)
 - o Buscar aplicación: Lee el texto de búsqueda y muestra los resultados
 - o Descargar aplicación: Activa la descarga de la aplicación en el dispositivo del usuario. En caso de que esta sea de pago, se activa el CU Pagar Aplicación
 - o Actualizar aplicación: Suponiendo que existe una actualización disponible, la activa en el dispositivo.
 - o Desinstalar aplicación: Elimina la aplicación del dispositivo
 - o Valorar (opcional): Guarda la valoración del usuario en el sistema
 - o Pedir ayuda (junto con soporte): Abre un ticket de soporte con la información que proporciona el cliente
- Para los desarrolladores
 - o Añadir aplicación (junto con soporte, pues supervisa): Añade una aplicación al sistema, podría incluir el CU "Añadir descripción".
 - o Modificar aplicación: Modifica una aplicación existente en el sistema
 - o Eliminar aplicación del sistema: Borra una aplicación del sistema.

5. Elabore una descripción detallada para el caso de uso "Adquirir billetes de autobús", en el contexto de una aplicación en internet para una línea nacional de autobuses interurbanos.

Caso de Uso	Adquirir billetes de autobús
Actores	Cliente (Primario)
Tipo	Primario, extendido, esencial
Referencias	Ninguna
Precondición	Ninguna, el cliente puede o no estar identificado en el sistema (en el caso de que no esté se procederá con un CU intermedio)
Poscondición	Se actualiza el sistema con la adquisición de los billetes
Autor	Ignacio Vellido Expósito

Propósito	Permitir la compra de los billetes por parte de un cliente
-----------	--

Resumen	El cliente solicita la compra de los billetes en un autobús. El sistema le muestra los asientos disponibles y cuando el cliente ha decidido se procede con la actualización de los datos.
---------	---

Curso Normal de eventos

Actor	Sistema
1. El cliente solicita la compra de unos billetes en un autobús	
	2. El cliente comprueba los asientos disponibles en el autobús solicitado y se los muestra al usuario
3. El cliente selecciona unos asientos.	
	3. El sistema recoge la solicitud y pide la información para el pago.
4. El cliente proporciona los datos para el pago.	
	4. Incluir CU "Corroborar Pago"
	5. Se actualiza la compra en el sistema.
	6. Se emite el éxito de la operación.

Curso alterno de eventos

1.a El cliente no se encuentra identificado en el sistema
1. Se activa caso de uso "Identificar cliente" y se continua con el CU.
4.a "Corroborar Pago" emite mensaje de error
1. Se informa del fallo al cliente y se termina el caso de uso.

9 Elabore un diagrama de actividad que describa el proceso siguiente: en una fábrica de juguetes las pruebas que se realizan son las que siguen. Si el juguete es de plástico debe ser pisado. Si es de metal, golpeado con un martillo. Si tiene una etiqueta pegada hay que intentar quitársela. Si es de metal y está pintado debe ser raspado. Los juguetes metálicos con etiqueta deben ser sumergidos en agua durante una hora.

Visual Paradigm Standard (Ignaciove(Universidad Granada))

