Casos de usos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID de prueba | Componente | Descripción | Prerrequisitos |
| 01 | El objeto de tipo Accesorio herencia a la clase de tipo Luces | Es Cuando se registra un nuevo accesorio de tipo luces y este se agrega con los datos de la clase padre mas sus atributos de luces |  |
| 02 | El objeto de tipo Luces se agrega ala clase agencia para poder venderlo | Es cuando el objeto de tipo luces se carga a la clase venta para así poder vender y actualizar el inventario |  |

# ID CASO: 01

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | Descripción | Entrada | Salida | OK | Observación |
| 01 | Agregar los accesorios como ejemplo las luces  Al inventario | Elección del Accesorio =” Luces”,” Casco”,” Chamarra” | Se espera q el array sea de tipo del accesorio que eligió |  |  |
| 02 | Se crea el nuevo objeto del tipo seleccionado | Se pide el nombre =” CrossRt”, Marca =” Fox”, Color=” Negro”, Precio=”1050”,  Color de Mica=” Gris”, Material=” Fibra”, Modelo Casco=” Cross” | Se agrega el objeto asignatura en el objeto profesor |  |  |
| 03 | Se busca el accesorio | Como búsqueda será todo el array de Cascos | Se muestra el id y los demás datos que se agregaron anteriormente |  |  |
| 04 | Se muestra todo el inventario de Accesorios | En se selecciona la opción de ver todo el inventario | Se muestras todos los artículos ingresados |  |  |

# ID CASO: 02

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | Descripción | Entrada | Salida | OK | Observación |
| 01 | Agregar los accesorios o motos al carrito de venta | Id de del producto o nombre para agregar al carrito | Se muestra al final los productos que vamos a comprar con el total de la compra |  |  |
| 02 | Realizar la venta | Se pide la cantidad con la que se pagar y se revisa que este completo o si se dará cambio y los datos del cliente | Se genera la venta y la factura de los artículos comprados con los datos del usuario |  |  |