TA5 - BUC to PUC

Problema 1: Una tienda de comestibles en línea quiere permitir a los clientes pedir productos y recibirlos a domicilio.

PUC:

* El cliente inicia sesión en la plataforma en línea.
* El cliente visualiza los productos.
* El cliente selecciona los productos deseados y los agrega a su carrito de compras.
  + El sistema comprueba el stock.
* El cliente selecciona la dirección de entrega.
* El cliente paga los productos.
* El sistema notifica al cadete del pedido.

Problema 2: Una biblioteca pública desea automatizar el proceso de préstamo y devolución de libros.

PUC:

* Personal de la biblioteca inicia sesión en el sistema.
* Personal visualiza los libros en el sistema, su disponibilidad y su ubicación física en la biblioteca.
* Personal selecciona un libro disponible para préstamo.
* Personal registra el préstamo con los datos del cliente.
* El sistema notifica al cliente la fecha de vencimiento del préstamo.
* El sistema actualiza la disponibilidad del libro a no disponible.
* Personal registra devolución del libro en el sistema.
* El sistema actualiza la disponibilidad del libro a disponible.

Problema 3: Una empresa de alquiler de vehículos desea facilitar el proceso de reserva y recogida de automóviles a través de una aplicación móvil.

PUC:

* El cliente inicia sesión en la aplicación móvil de alquiler de vehículos.
* El cliente visualiza los vehículos en el sistema y su disponibilidad.
* El cliente selecciona un vehículo y especifica fecha de inicio y finalización del alquiler.
* El cliente realiza el pago a través de la aplicación.
* El sistema verifica la identidad del cliente.
* El cliente recoge el vehículo.
* El sistema actualiza la disponibilidad del vehículo.
* El cliente registra la devolución del vehículo.
* El sistema comprueba la devolución del vehículo.
* El sistema actualiza la disponibilidad del vehículo.

Problema 4: Un restaurante desea implementar un sistema de pedidos en línea para que los clientes puedan realizar pedidos de comida para llevar o entrega a domicilio.

* El cliente inicia sesión en la plataforma en línea.
* El cliente visualiza el menú.
* El cliente selecciona los productos deseados y los agrega a su carrito de compras.
* El cliente selecciona la dirección de entrega.
* El cliente paga los productos.
* El sistema notifica al restaurante del pedido.
* El sistema notifica al cadete del pedido.
* El restaurante registra el pedido como listo.
* El cadete registra el pedido como en camino.
* El cadete registra el pedido como entregado.

Problema 5: Una clínica médica desea ofrecer a sus pacientes la posibilidad de agendar citas en línea y acceder a sus historiales médicos a través de un portal seguro.

* El cliente inicia sesión en la plataforma de la clínica.
* El sistema verifica la identidad del cliente.
* El cliente visualiza fecha y horarios disponibles para citas.
* El cliente selecciona y agenda una cita en la fecha y horario deseado.
* El sistema notifica al médico y administración de la cita agendada.
* El cliente accede a su historial médico.

Problema 6: Una agencia de viajes requiere desarrollar una plataforma en línea que permita a los usuarios buscar y reservar vuelos, hoteles y paquetes turísticos de manera fácil y rápida.

* El cliente inicia sesión en la plataforma en línea.
* El cliente selecciona el tipo de servicio, fecha y horarios de preferencia.
* El cliente visualiza las opciones disponibles con las características seleccionadas.
* El cliente selecciona la opción de preferencia y registra una reserva.

Problema 7: Una empresa de logística desea crear un sistema de seguimiento de paquetes en tiempo real para que los clientes puedan rastrear el estado y la ubicación de sus envíos en cualquier momento.

* El cliente ingresa al sistema de seguimiento de paquetes.
* El cliente busca su paquete ingresando el número de compra.
* El cliente visualiza el estado actualizado y ubicación del paquete en tiempo real.

Problema 8: Una institución educativa desea implementar un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) que permita a profesores y estudiantes acceder a recursos didácticos, realizar evaluaciones y comunicarse de manera eficiente en un entorno virtual.