Sistema de Ventas y cultivo de Plantas carnívoras

Especificación de Caso de Uso de:

Comprar Productos

ECU05

Versión 1.0

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 30/04/2024 | 1.0 | Agregados compras | MiguelTFD |

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 Contrato de Empeño**

# Breve Descripción

Este caso de permitirá a los clientes poder ver nuestros productos y además poder seleccionarlos para agregarlos a un carrito de compras y posteriormente comprarlos con cualquier método de pago disponible esto puede ayudar a que la empresa crezca en reconocimiento y en alcance a nivel nacional

# Actores

Usuarios ->

# Flujos de eventos

## Flujo Básico

1. El caso de uso inicia cuando el usuario presiona el menú de productos.
2. El sistema muestra una interfaz con los siguientes datos:

* Datos de navegación: menús, Home, productos, registrar visita, iniciar sesión, crear cuenta, carrito de compras
* Datos de productos: Materiales de cultivo, plantas carnívoras, decorativos, accesorios, manuales de cuidado
* Datos de usuario: Si tienes una cuenta de usuario se visualiza en la parte superior.

Además de las opciones: Hacer el pago, enviar un mensaje, Agregar al carrito.

1. El cliente elige el producto a comprar
2. el cliente presiona el botón de agrega en el carrito
3. el cliente presiona el botón de hacer el pago
4. el cliente elige su método de pago
5. El cliente llena el formulario de su método de pago
6. el cliente confirma nuevamente la compra
7. el cliente efectúa la compra.
8. el sistema captura este pago registra y notifica al área de ventas
9. el sistema imprime un comprobante de pago virtual
10. el sistema informa al usuario que el pago se realizó con éxito
11. el sistema envía un email de confirmación a su email personal del usuario
12. el sistema notifica en tiempo real el estado de su compra
13. el caso de uso finaliza

## Flujos Alternativos

**5.1 El Cliente no tiene una cuenta existente**

en el punto 5 si el cliente no posee una cuenta registrada el sistema le informa que debe registrarse antes de hacer una compra posteriormente le Salta una notificación de crear cuenta, luego de crear la cuenta el cliente puede continuar con el paso 5

**16.1 Cancelar la compra**

El Cliente decidió no hacer la compra por lo que cancela su su carrito de compras y el caso de uso termina

# Pre-Condiciones

* 1. El cliente debe tener una cuenta
  2. El cliente debe estar logeado
  3. El cliente debe definir un método de pago

# Post-Condiciones

* 1. Luego de seleccionar un espacio para las visitas, estas deben disminuir por cada registro exitoso
  2. El sistema genera un comprobante de venta virtual y lo envía al correo del usuario y también lo guarda en el apartado de documentos de su cuenta en la misma página de power plant

# Puntos de Extensión

En el punto 5 si se da el caso de no tener una cuenta se extiende el caso de uso “crear cuenta”

# Requisitos Especiales

No tiene.

# Prototipos