

1. Alquiler de mobiliario

Suponga que trabaja en una consultora la cual ha sido recientemente contactada por una empresa de alquiler de mobiliario para eventos para la realización de una app. De las diferentes entrevistas se ha obtenido la siguiente información: El gerente nos dijo que resulta fundamental tener una aplicación móvil que nos permita manejar la agenda de la empresa, sabiendo qué disponibilidad tenemos y permitiendo que nuestros clientes alquilen a través de la app. Para esta primera versión de la app, el gerente nos pidió que sea posible dar de alta los diferentes mobiliarios, así como la posibilidad de que los usuarios puedan realizar una reserva de alquiler desde sus dispositivos. Para el detalle de cómo se realiza la carga de los muebles, el gerente nos sugirió hablar con el encargado del departamento de mobiliario. El encargado de mobiliario nos comentó que de cada mueble se debe cargar código de inventario, tipo de mueble, fecha de creación, fecha de último mantenimiento, estado (libre, de baja, alquilado) y el precio de alquiler. Además, no pueden existir códigos repetidos y por el contrato de la franquicia, el precio debe cargarse en dólares. Para que el encargado pueda dar de alta el mobiliario debe autenticarse en el sistema. El registro de los usuarios de carga no debe modelarse. El encargado del departamento de alquileres no comentó acerca de las reservas de los alquileres. Por una política comercial de la marca una reserva tiene que incluir como mínimo 3 muebles. La reserva debe tener una fecha, lugar del evento, cantidad de días y mobiliario junto a su cantidad. Para realizar una reserva se debe abonar el 20% del total del alquiler. El pago de la reserva se realiza únicamente con tarjeta de crédito validando número de tarjeta y fondos a través de un servicio del banco. Luego de efectuado el pago, se emite un número de reserva único que será luego utilizado por el cliente para hacer efectivo el alquiler.

Actores:

Cliente
Encargado
Servidor del banco

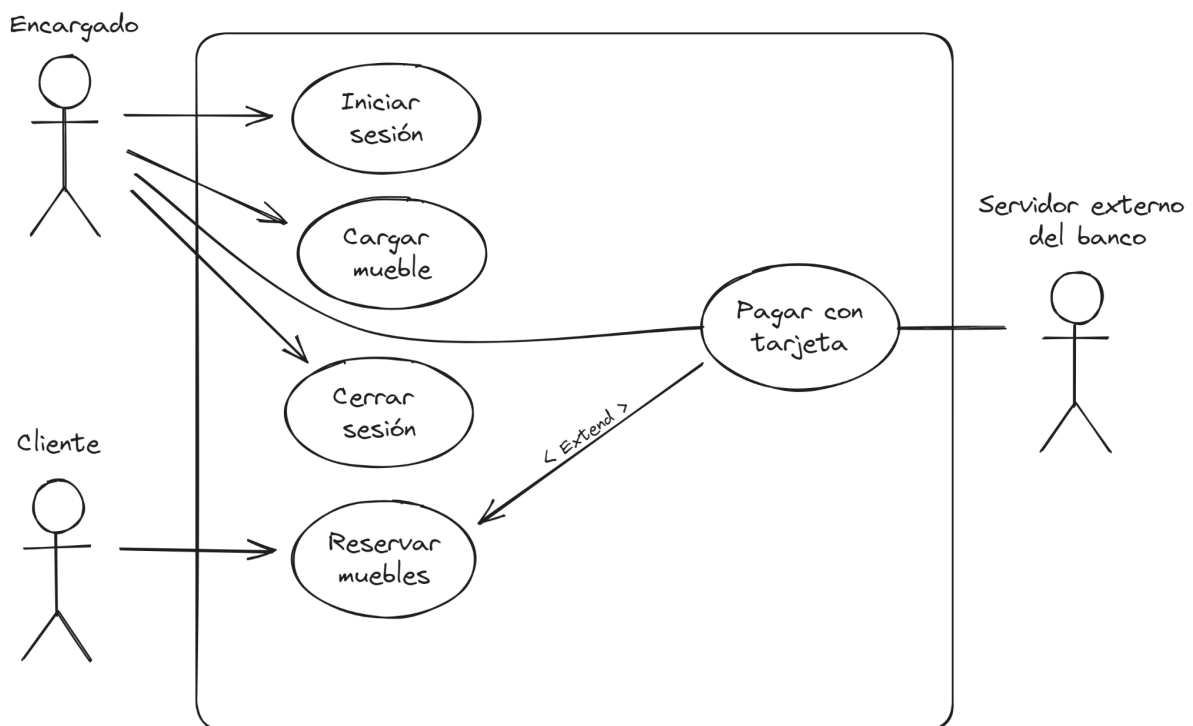
Casos de uso:

Gerente: Autenticarse, cargar mueble

Usuarios: Realizar reservas de muebles

Banco: Verificar el pago

Diagrama:



Escenarios:

Nombre de Caso de Uso:	Iniciar sesión	
Descripción:	Este caso de uso describe el evento en el que el encargado se autentica con su usuario y contraseña.	
Actores:	Encargado	
Precondiciones:	- - -	
Curso Normal:	Acción Del Actor	Acciones Del Sistema
	<p>Paso 1: El encargado selecciona “Iniciar sesión”</p> <p>Paso 3: El encargado ingresa su usuario y contraseña.</p>	<p>Paso 2: El sistema muestra la pantalla que solicita usuario y contraseña.</p> <p>Paso 4: El sistema verifica los datos ingresados.</p> <p>Paso 5: El sistema registra la sesión iniciada y habilita las opciones de cargar muebles y cerrar sesión.</p>
Curso Alternativo:	<p>Paso alternativo 4: El usuario y/o la contraseña ingresado/a no es correcto/a. El sistema informa el error. Se vuelve al paso 2.</p>	
Postcondición:	La sesión ha sido iniciada y el encargado puede realizar más acciones.	

Nombre de Caso de Uso:	Cerrar sesión	
Descripción:	Este caso de uso describe el evento en el que el encargado cierra la sesión.	
Actores:	Encargado	
Precondiciones:	Debe tener una sesión iniciada.	
Curso Normal:	Acción Del Actor	Acciones Del Sistema
	Paso 1: El encargado selecciona "Cerrar sesión" Paso 3: El encargado confirma la acción.	Paso 2: El sistema muestra una ventana preguntando si está seguro. Paso 4: Cierra sesión
Curso Alternativo:	Paso alternativo 3: El encargado cancela la acción. Fin del caso de uso.	
Postcondición:	La sesión ha sido cerrada y ya no puede realizar las acciones para los encargados.	

Nombre de Caso de Uso:	Cargar mueble	
Descripción:	Este caso de uso describe el evento en el que el encargado carga un nuevo mueble al sistema.	
Actores:	Encargado	
Precondiciones:	Debe tener una sesión iniciada.	
Curso Normal:	Acción Del Actor	Acciones Del Sistema
	Paso 1: El encargado selecciona la opción "Cargar mueble" Paso 3: El encargado ingresa los datos correspondientes Paso 4: El encargado aprieta el botón "Guardar"	Paso 2: El sistema muestra la ventana con los campos a completar. Paso 5: El sistema verifica que el código de mueble ingresado no esté repetido. Paso 6: Se guarda el mueble y se carga en la base de datos.
Curso Alternativo:	Paso alternativo 5: El código de mueble ingresado está repetido. Se notifica el error. Se vuelve al paso 2.	
Postcondición:	El mueble ya fue cargado al sistema y ahora es visible para los clientes, pueden reservarlo.	

Nombre de Caso de Uso:	Reservar muebles	
Descripción:	Este caso de uso describe el proceso mediante el cual un cliente reserva sus muebles.	
Actores:	Cliente	
Precondiciones:	- - -	
Curso Normal:	Acción Del Actor	Acciones Del Sistema
	<p>Paso 1: Selecciona la opción de reservar muebles.</p> <p>Paso 3: El cliente selecciona los muebles que requiere y la cantidad de cada uno.</p> <p>Paso 6: El cliente llena los datos.</p> <p>Paso 7: El cliente aprieta "Confirmar"</p>	<p>Paso 2: El sistema le muestra las opciones actuales.</p> <p>Paso 4: El sistema verifica que sean al menos 3.</p> <p>Paso 5: El sistema muestra una nueva pantalla donde se pide especificar fecha, lugar y cantidad de días.</p> <p>Paso 8: El sistema presenta la pantalla para realizar el pago del 20% del total. Se ejecuta el caso de uso Pagar con tarjeta.</p> <p>Paso 9: El sistema registra la reserva y emite al cliente un numero de reserva único.</p>
Curso Alternativo:	<p>Paso alternativo 4: La cantidad de muebles marcados es menor a 3. El sistema notifica el requisito al cliente. Se vuelve al paso 3.</p> <p>Paso alternativo 9: Hubo un error a la hora de realizar el pago. Se informa el problema. Fin de CU.</p>	
Postcondición:	Con los datos confirmados, se procede al pago de la reserva.	

Nombre de Caso de Uso:	Pagar con tarjeta	
Descripción:	Este caso de uso describe el proceso mediante el cual un cliente realiza el pago de la reserva.	
Actores:	Cliente, servidor externo.	
Precondiciones:	Se debe haber ejecutado el CU "Reservar mueble"	
Curso Normal:	Acción Del Actor	Acciones Del Sistema
	<p>Paso 2: El usuario ingresa los datos.</p> <p>Paso 3: Aprieta el botón "Pagar"</p>	<p>Paso 1: El sistema muestra los campos a completar con los datos de la tarjeta.</p> <p>Paso 4: El sistema establece conexión con el servidor externo. Le envía los datos.</p> <p>Paso 4: Recibe la respuesta del servidor externo. Todo correcto.</p> <p>Paso 5: Se registra el pago y se cierra la conexión.</p>
Curso Alternativo:	<p>Paso alternativo 4: No se pudo establecer conexión con el servidor del banco. Se informa el error. Fin de CU.</p> <p>Paso alternativo 4: Los datos son incorrectos o no hay fondos suficientes. Se informa el error. Vuelve al paso 1.</p>	
Postcondición:	Se efectuó y se registró el pago con tarjeta de crédito.	