

Ejercicio 2 - Casos de uso

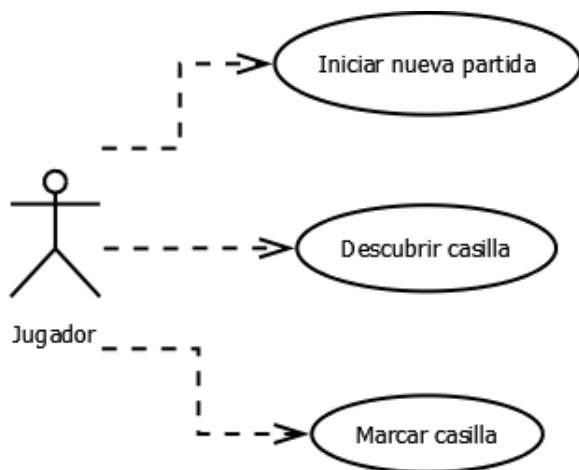
Ejercicio 1:

¿Qué casos de uso identificamos?

- Iniciar una nueva partida
- Descubrir una casilla
- Marcar una casilla

¿Quién realiza estos casos de uso?

- El jugador

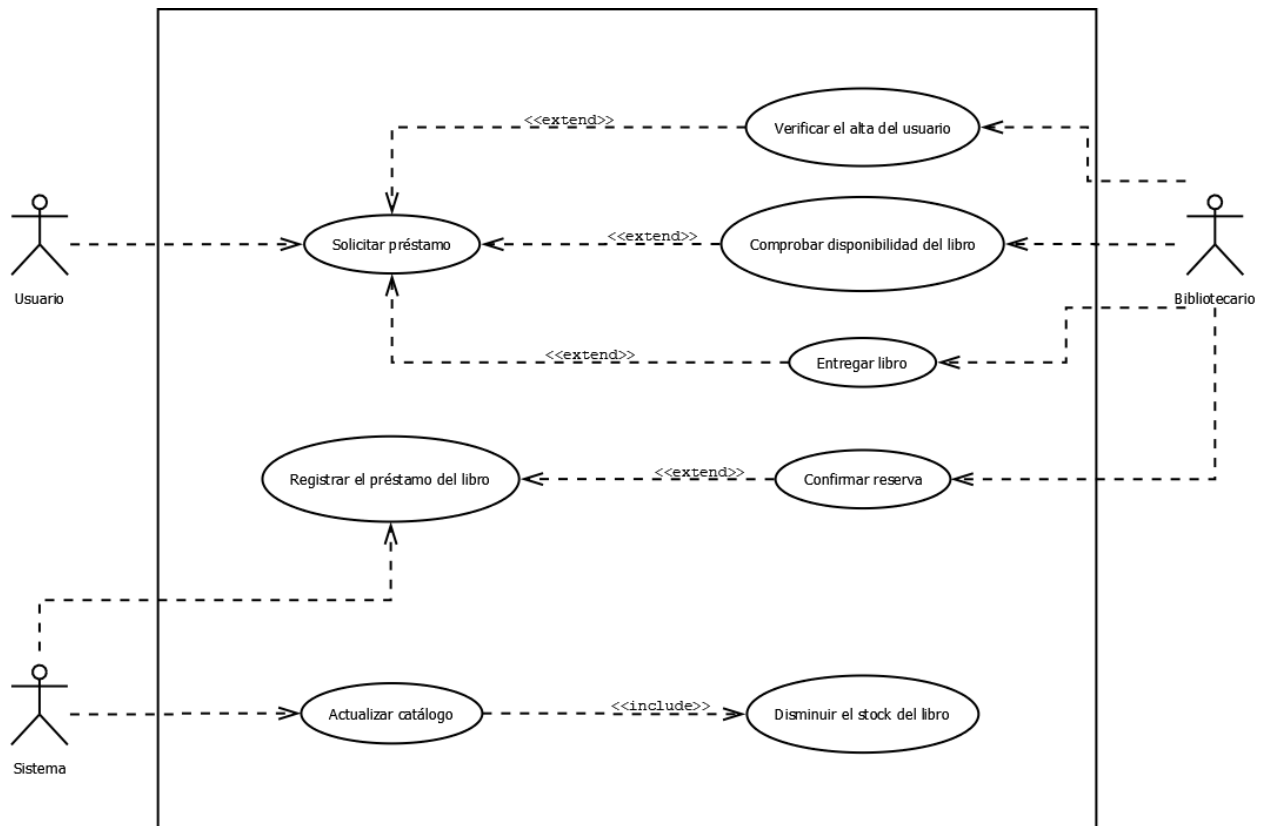


Ejercicio 2:

Suponiendo un posible flujo de ejecución en el que:

- Un **usuario** de la biblioteca **solicita el préstamo** de un libro.
- El **bibliotecario** **verifica que el usuario esté dado de alta** en el sistema.
- El bibliotecario **comprueba que se tenga disponible alguna copia del libro** solicitado.
- El bibliotecario **confirma la reserva**, que es **registrada** en el sistema.
- Automáticamente, el sistema **registra el préstamo del libro** en la ficha del socio.

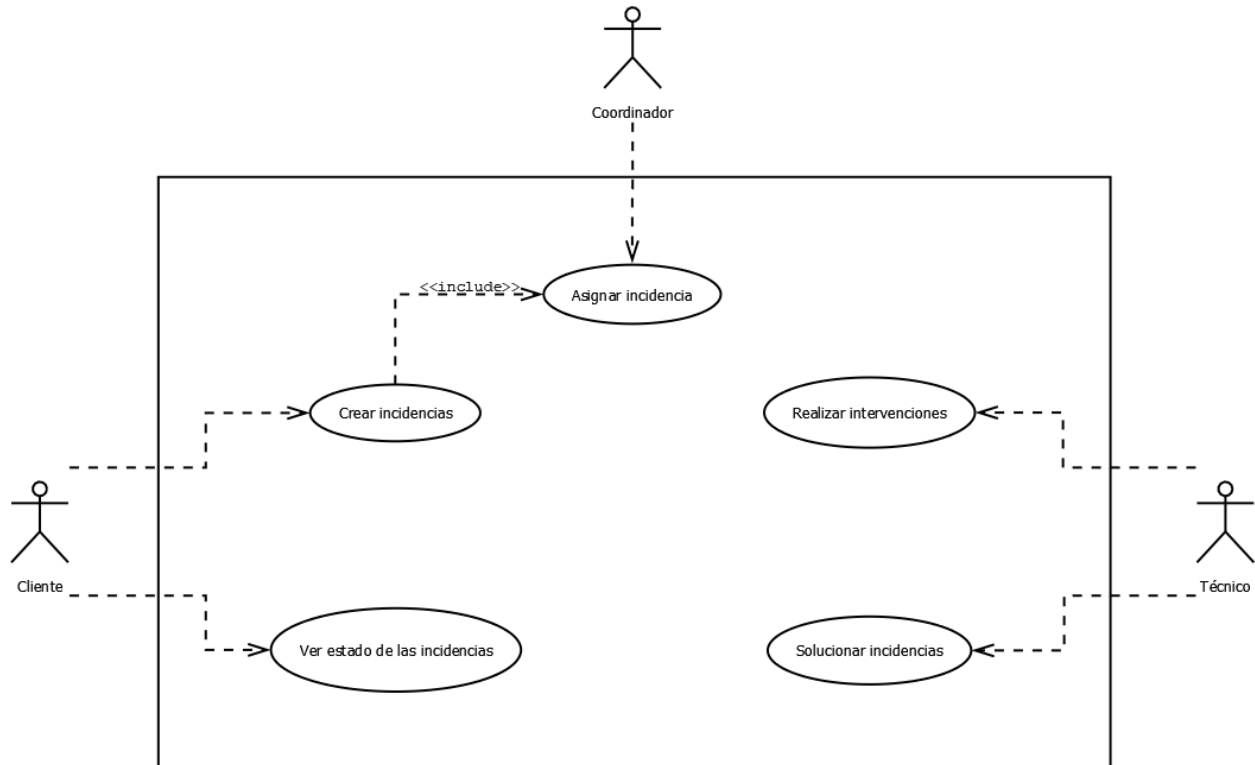
- Automáticamente, el sistema actualiza el catálogo de la biblioteca, con lo cuál disminuye en uno el stock disponible del libro prestado.
- El bibliotecario entrega el libro al socio.



Ejercicio 3:

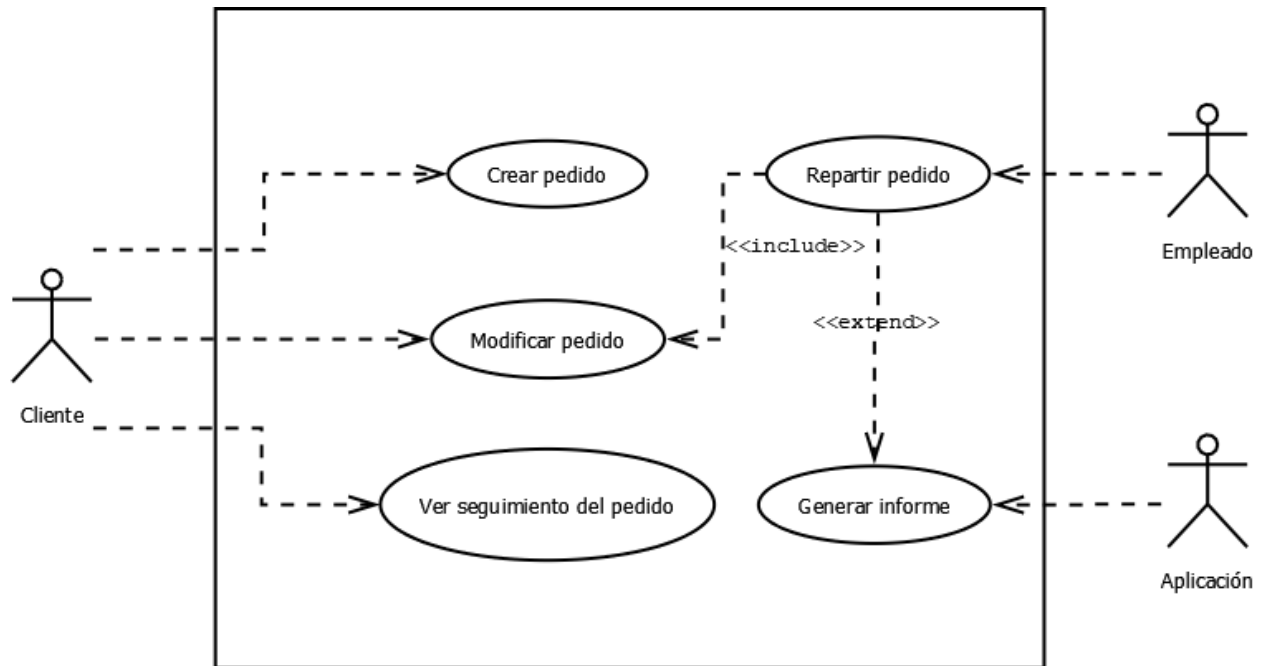
Realice el diagrama de casos de uso para un gestor de incidencias que utilice los siguientes roles de usuario:

Cliente, un usuario que podrá crear incidencias y ver el estado en el que se encuentran;
 Técnico, un usuario que realizará intervenciones para solucionar la incidencia, y
 Coordinador, que asignará incidencias a un técnico.



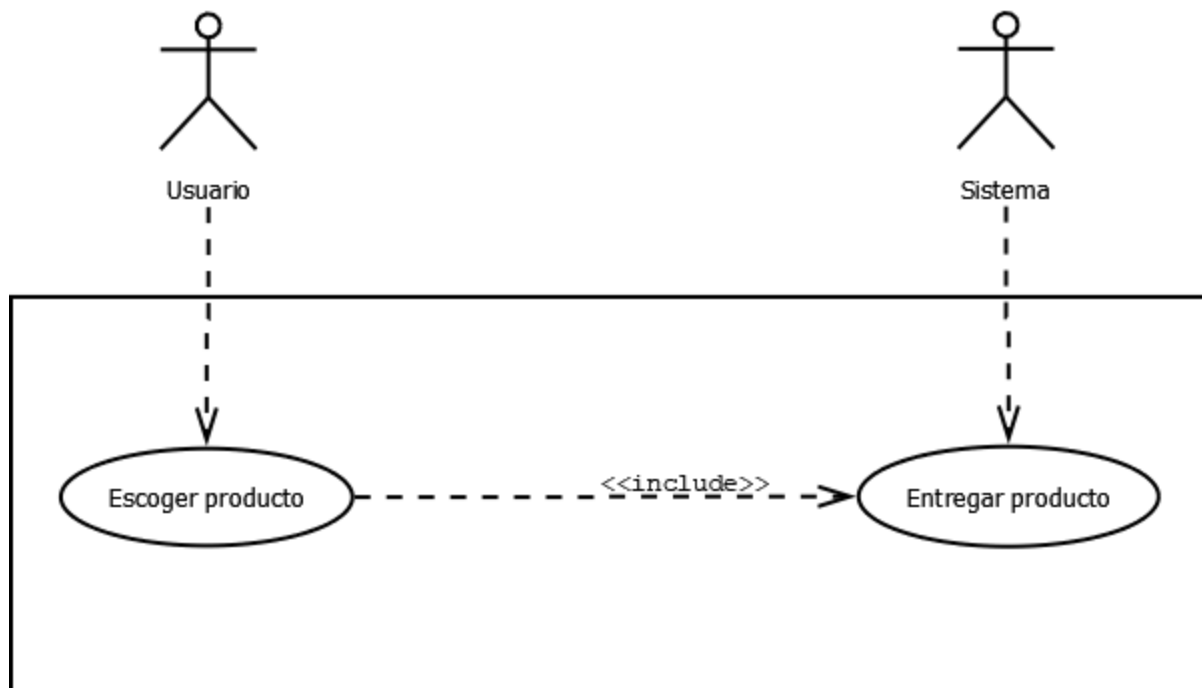
Ejercicio 4:

El restaurante de comida rápida quiere una aplicación que le permita gestionar los pedidos creados por sus clientes permitiéndoles llevar un seguimiento de su pedido y modificar los pedidos antes de que se repartan. Además, quiere llevar un seguimiento de los pedidos repartidos por sus empleados mediante informes que generará la propia aplicación. Realice el diagrama de casos de uso para el restaurante.



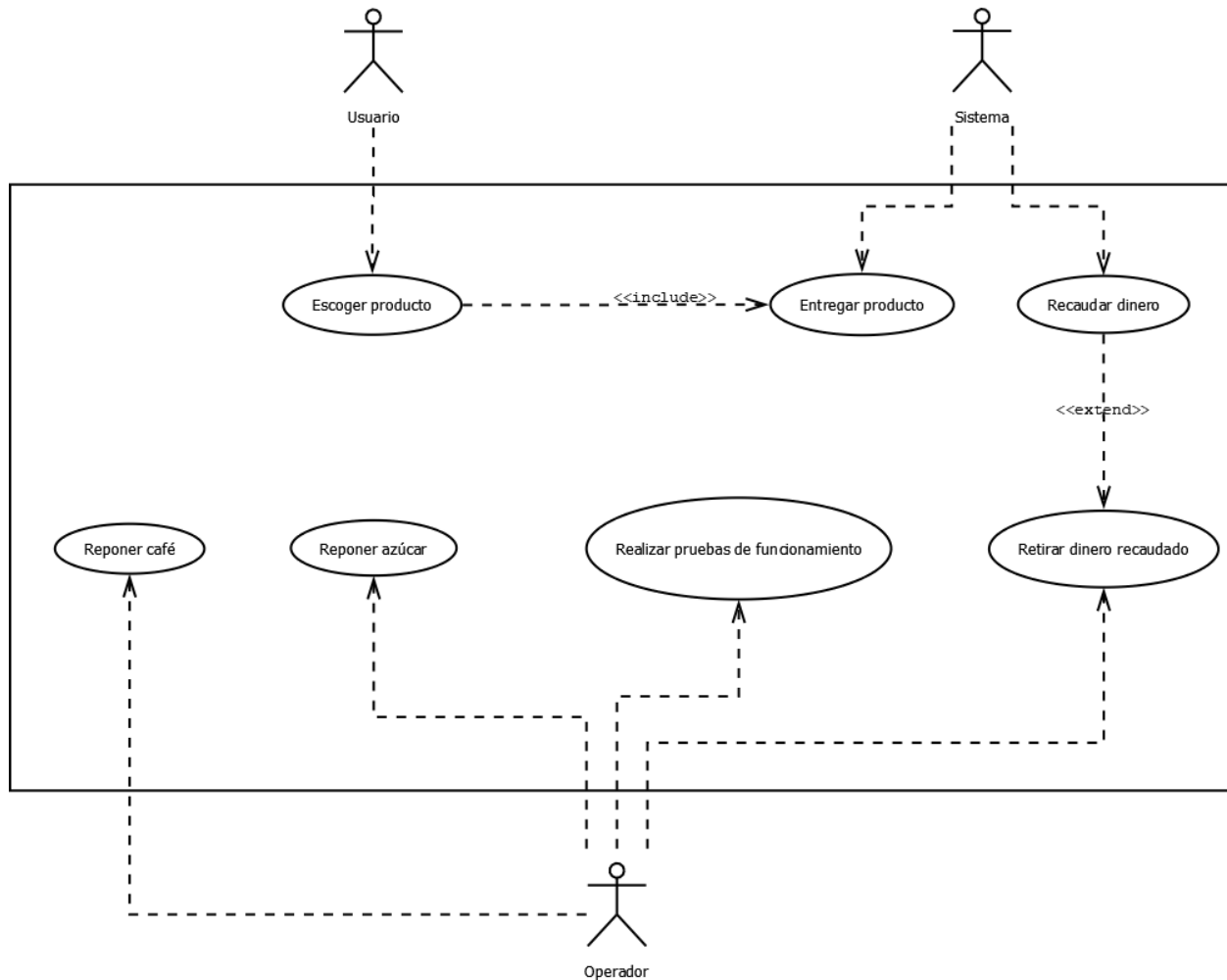
Ejercicio 5:

Realizar un diagrama de casos de uso de la máquina expendedora de café con los casos de uso “Escoger producto” y “Entregar producto”.



Ejercicio 6:

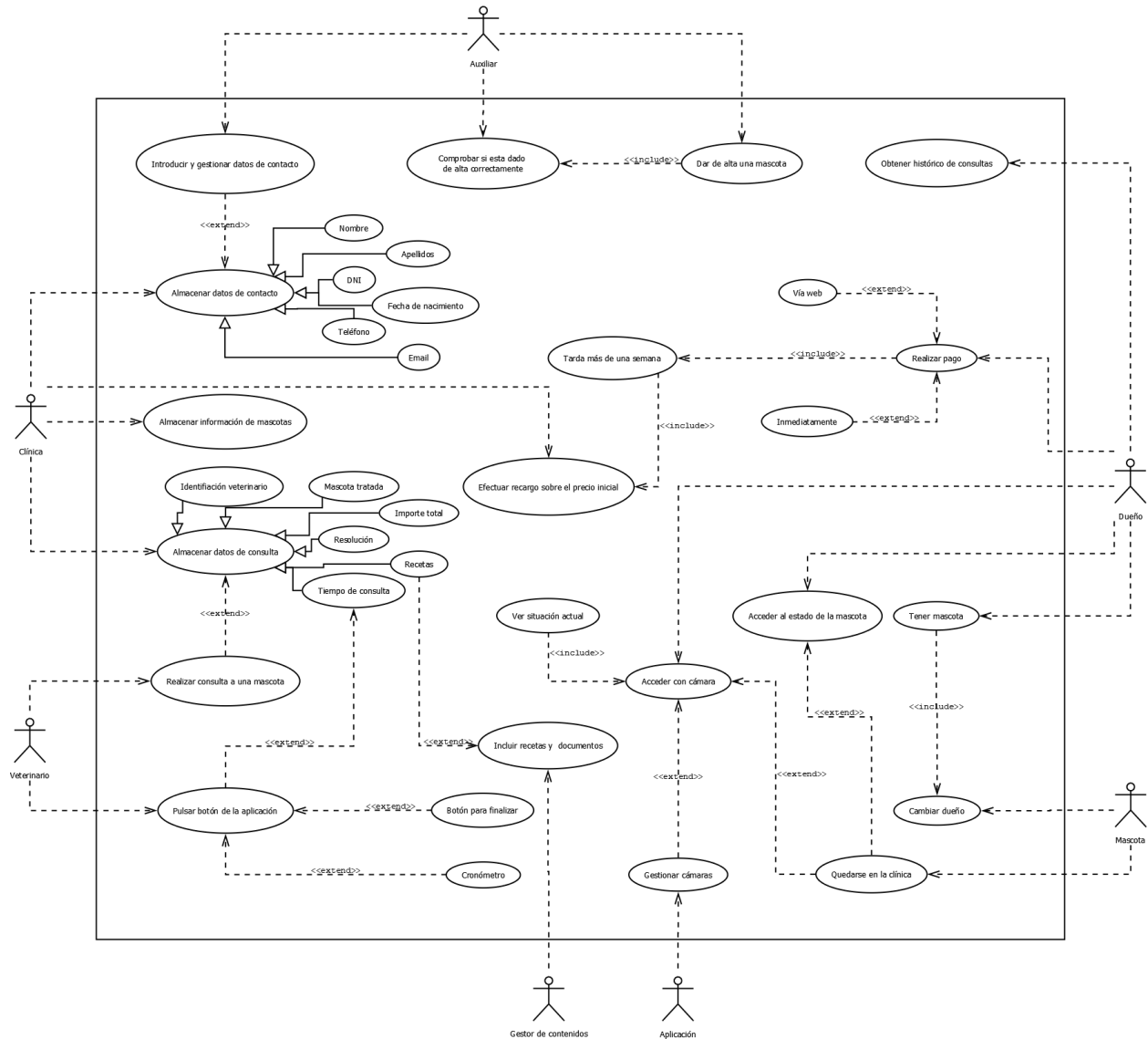
Amplíe el diagrama de la máquina de café añadiendo un participante más, un operador. El operador se encargará de **reponer las existencias de café y de azúcar**, **realizar pruebas de funcionamiento** y **retirar el dinero recaudado** por la máquina.



Ejercicio 7:

Realizar de un diagrama de casos de uso que consiste en el diseño de una aplicación que gestione los tramites a realizar en una clínica veterinaria en base a las siguientes premisas:

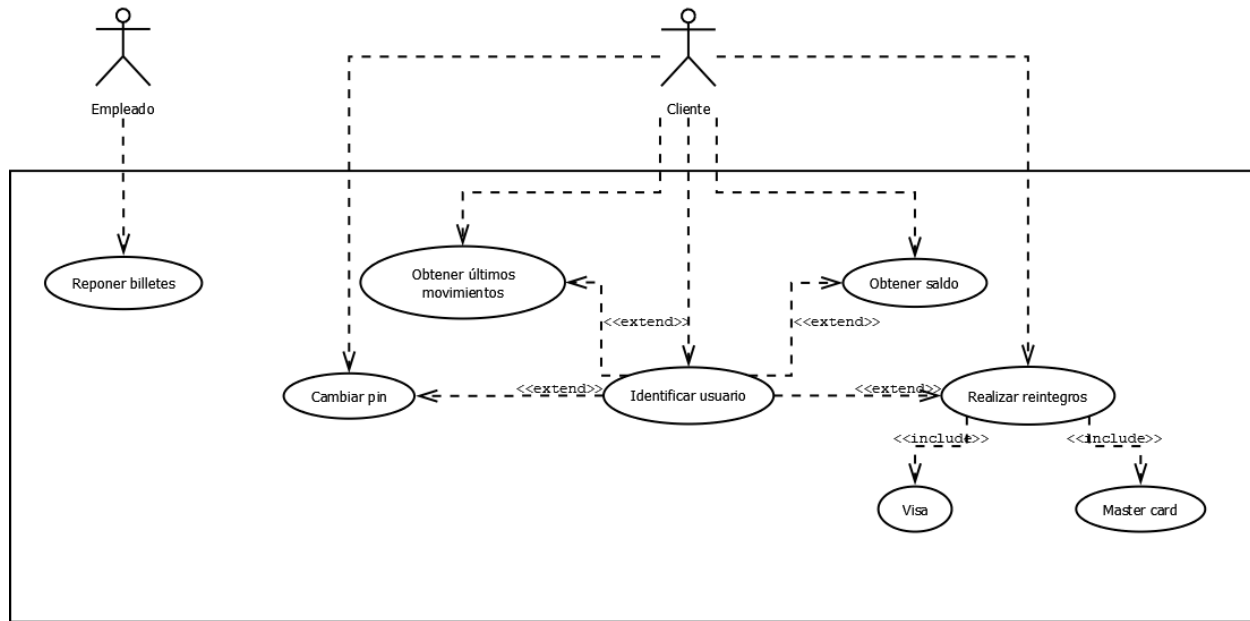
- La clínica veterinaria **almacena datos de contacto** de todos sus clientes como pueden ser: Nombre, Apellidos, DNI, Fecha de nacimiento, Teléfono o Email. Estos **datos son introducidos y gestionados** por los **auxiliares**, que ejercen las funciones administrativas.
- Además, se **almacena información de cada uno de las mascotas** de las que es **dueño** cada **cliente**. Obviamente, cada **cliente** puede **tener más de una mascota**, pero cada mascota solo puede pertenecer a un único **cliente**. Se permite, además, **cambiar el dueño** de una **mascota** por otro.
- Al **dar de alta** un nuevo animal, se **comprobará en el registro del REIAC** (Red Española de Identificación de Animales de Compañía) **si el animal está correctamente dado de alta**. Este proceso únicamente se hará en animales que tengan la **obligación de estar identificados**.
- Cada vez que un **veterinario** **realiza una consulta sobre un animal**, esta queda **almacenada incluyendo datos** básicos como: **Tiempo de consulta**, **Identificación de la persona que lo ha tratado**, **Animal tratado**, **Importe total**, **Resolución**, **Recetas...** Para **calcular el tiempo de la consulta** el **veterinario** tendrá un botón en la aplicación donde pueda **pulsar cuando comienza la consulta** para calcular el tiempo a **modo de cronómetro** y otro **botón para finalizar**.
- En caso de que el **animal** se **quede ingresado en la clínica**, el **cliente** debe ser capaz de **acceder al estado en tiempo real del animal**. Además, podrá **comunicarse con una cámara** que tendrá el animal colocado, donde podrá **ver su situación actual**. La **gestión de estas cámaras** no corresponde al sistema, sino que se utilizará una aplicación ya presente en el veterinario.
- Las **recetas y otros documentos relacionados con el servicio se incluirán** en un **gestor de contenidos** que ya está en funcionamiento en la clínica veterinaria.
- Una vez terminado el servicio, el **cliente** no tiene por qué **realizar inmediatamente el pago**, sino que puede **identificarse posteriormente en la aplicación vía web y realizar el pago**. Si el **cliente** tarda más de una semana se **efectuará un recargo sobre el precio inicial**.
- Además, el **cliente** debe ser capaz de **obtener un histórico de todas las consultas** que ha recibido cualquiera de sus mascotas.



Ejercicio 8:

Vamos a identificar y dibujar un diagrama de casos de uso:

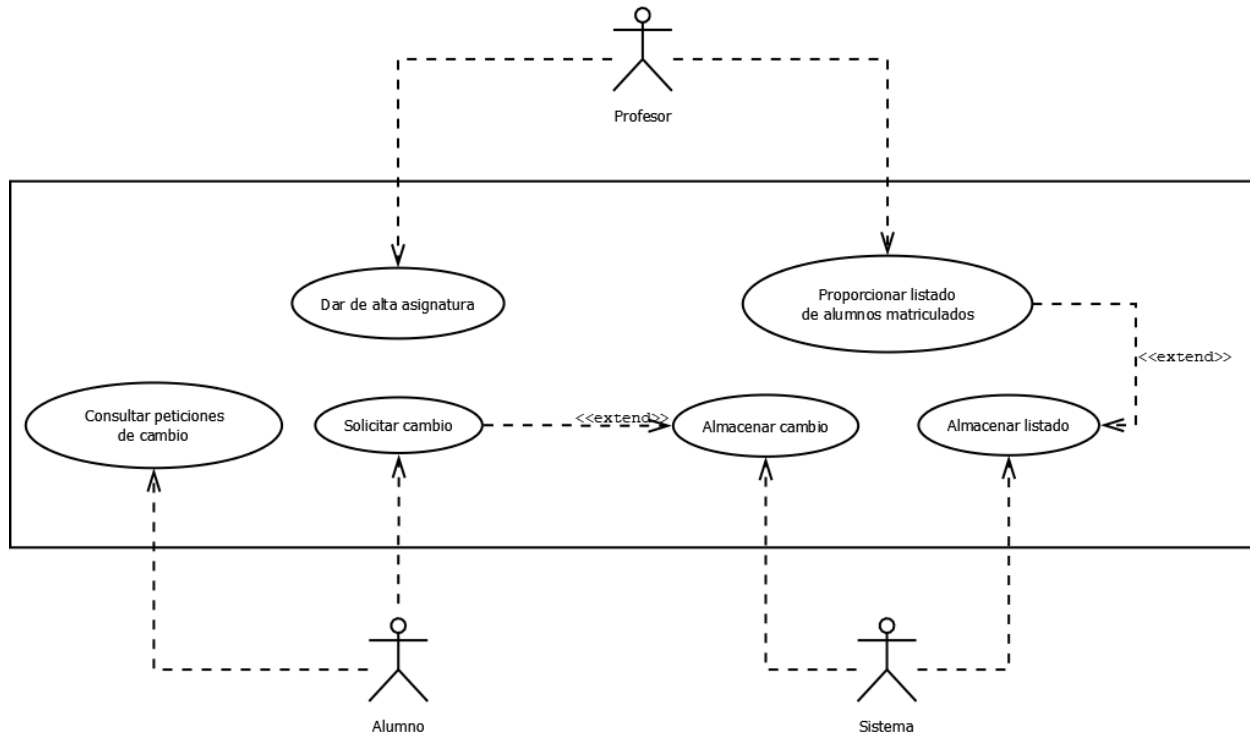
- El cajero automático lo puede utilizar el cliente y el empleado de la sucursal.
- El cliente deberá **identificarse en la terminal** antes de realizar cualquier operación.
- Además, podrá **cambiar el pin**, **obtener los últimos movimientos** y **saldo** y **realizar reintegros** tanto **con visa** como **con tarjeta master card**.
- La única función del empleado es **reponer billetes** en el cajero.



Ejercicio 9:

Un sistema automático de cambio de grupos para asignaturas funciona de la siguiente manera:

- El profesor da de alta una asignatura y proporciona al sistema un listado con los alumnos matriculados en dicha asignatura.
- Un alumno que quiera cambiar de grupo en una asignatura puede consultar las peticiones de cambio.
- Si encuentra alguna que le interese, el alumno solicita el cambio y el sistema lo almacena.
- Si no, el alumno puede dejar el cambio que desea por si a otro alumno le interesara.
- Los alumnos sólo pueden consultar y publicitar cambios de las asignaturas en las que están matriculados.



Ejercicio 10:

Se desea desarrollar un sistema de encuentros virtuales (parecido a un chat).

Cuando se **conecta al servidor**, un **usuario** puede **entrar o salir de un encuentro**.

Cada **encuentro** **tiene un manager**.

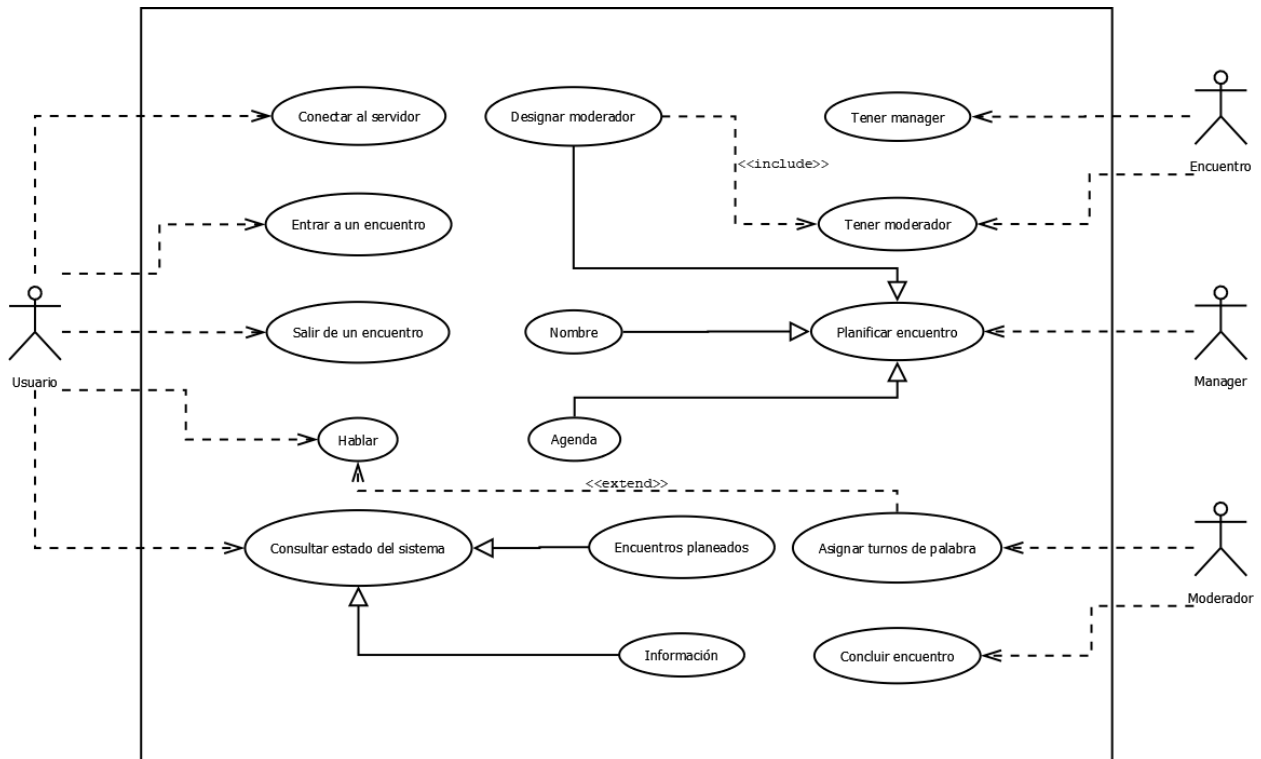
El **manager** es el **usuario** que ha **planificado el encuentro** (el **nombre del encuentro**, la **agenda del encuentro** y el **moderador del encuentro**).

Cada **encuentro** puede **tener también un moderador designado** por el **manager**.

La misión del **moderador** es **asignar los turnos de palabra** para que los **usuarios hablen**.

El **moderador** también podrá **dar por concluido el encuentro** en cualquier momento.

En cualquier momento un **usuario** puede **consultar el estado del sistema**, por ejemplo, los **encuentros planeados** y su **información**.



Ejercicio 11:

Un juego de teléfono móvil dónde participan dos jugadores cada uno con su propio terminal.

Cuando dos jugadores desean jugar, uno de ellos crea una nueva partida y el otro se conecta.

El objetivo del juego es manejar una nave y disparar al contrario.

Si uno de los dos jugadores acierta, la partida termina.

Si uno de los dos jugadores deja la partida (o se pierde la conexión) la partida termina.

