

# Ejercicio 2 - Casos de uso

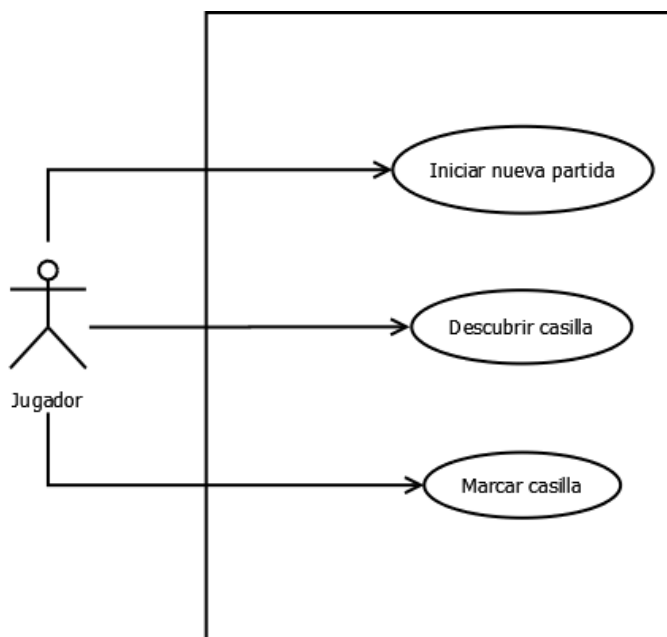
## Ejercicio 1:

¿Qué casos de uso identificamos?

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

¿Quién realiza estos casos de uso?

- El jugador

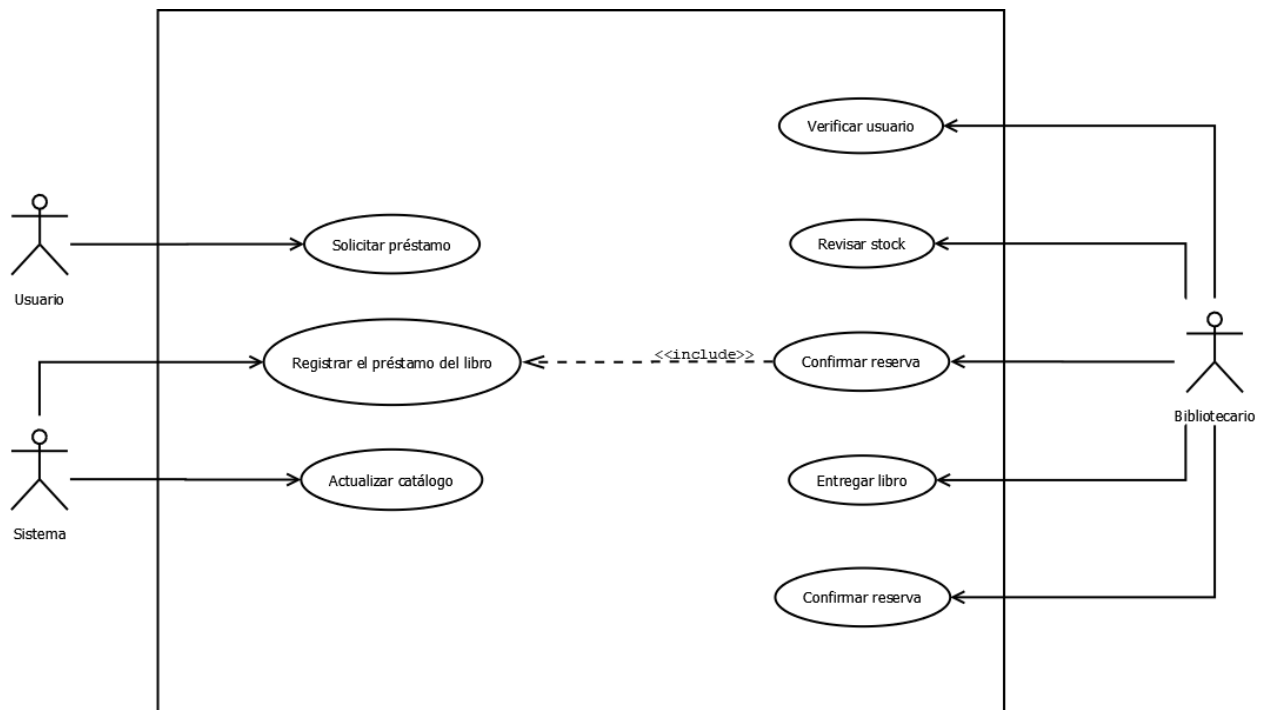


## Ejercicio 2:

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.

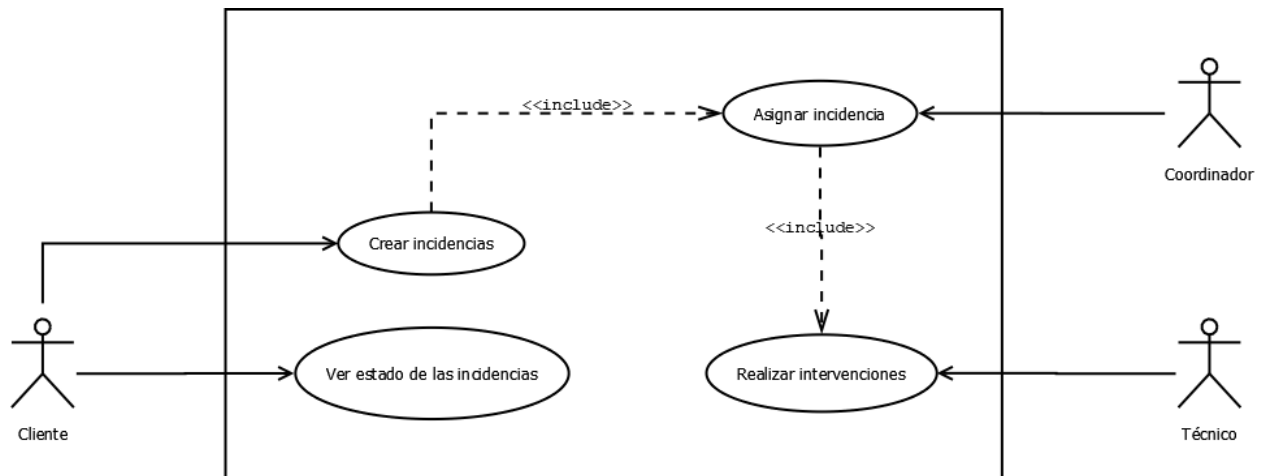
- El bibliotecario **comprueba que se tenga disponible alguna copia del libro** solicitado.
- El bibliotecario **confirma la reserva**, que es **registrada** en el sistema.
- Automáticamente, el sistema **registra el préstamo del libro** en la ficha del socio.
- Automáticamente, el sistema **actualiza 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:

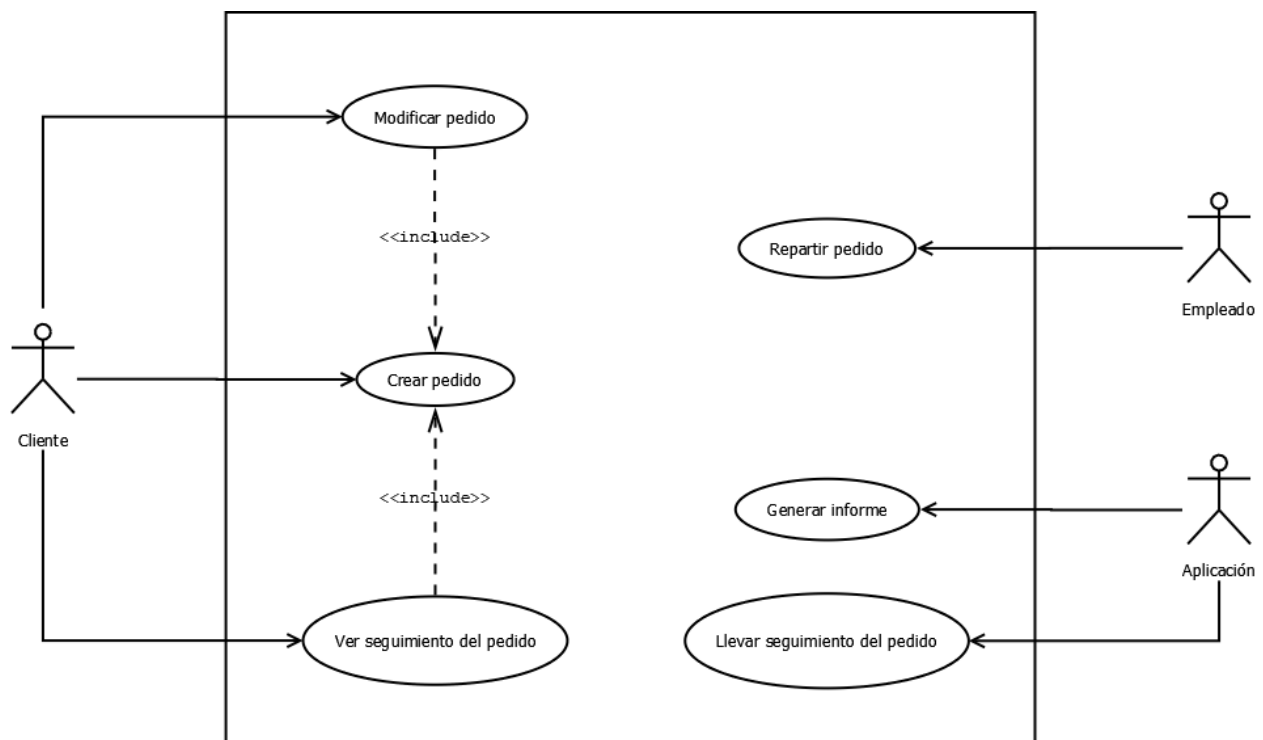
Realice el diagrama de casos de uso para un gestor de incidencias que utilice los siguientes roles de usuario:

**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.



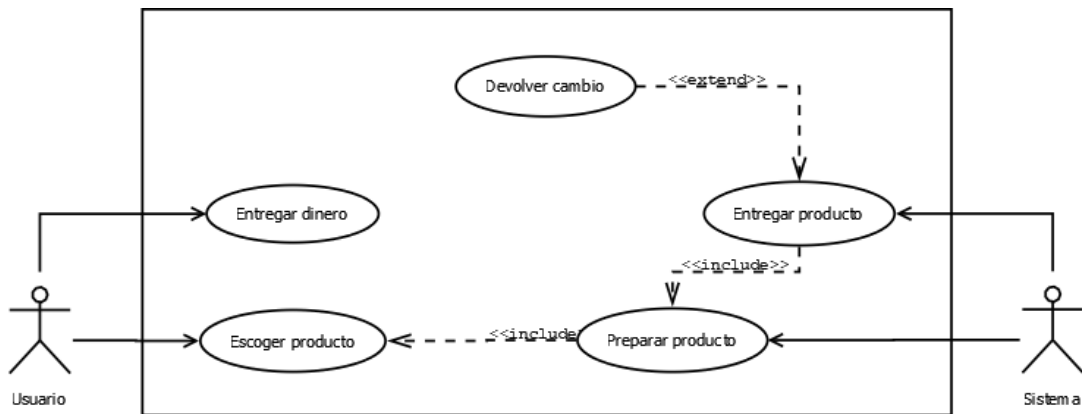
## Ejercicio 4:

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.



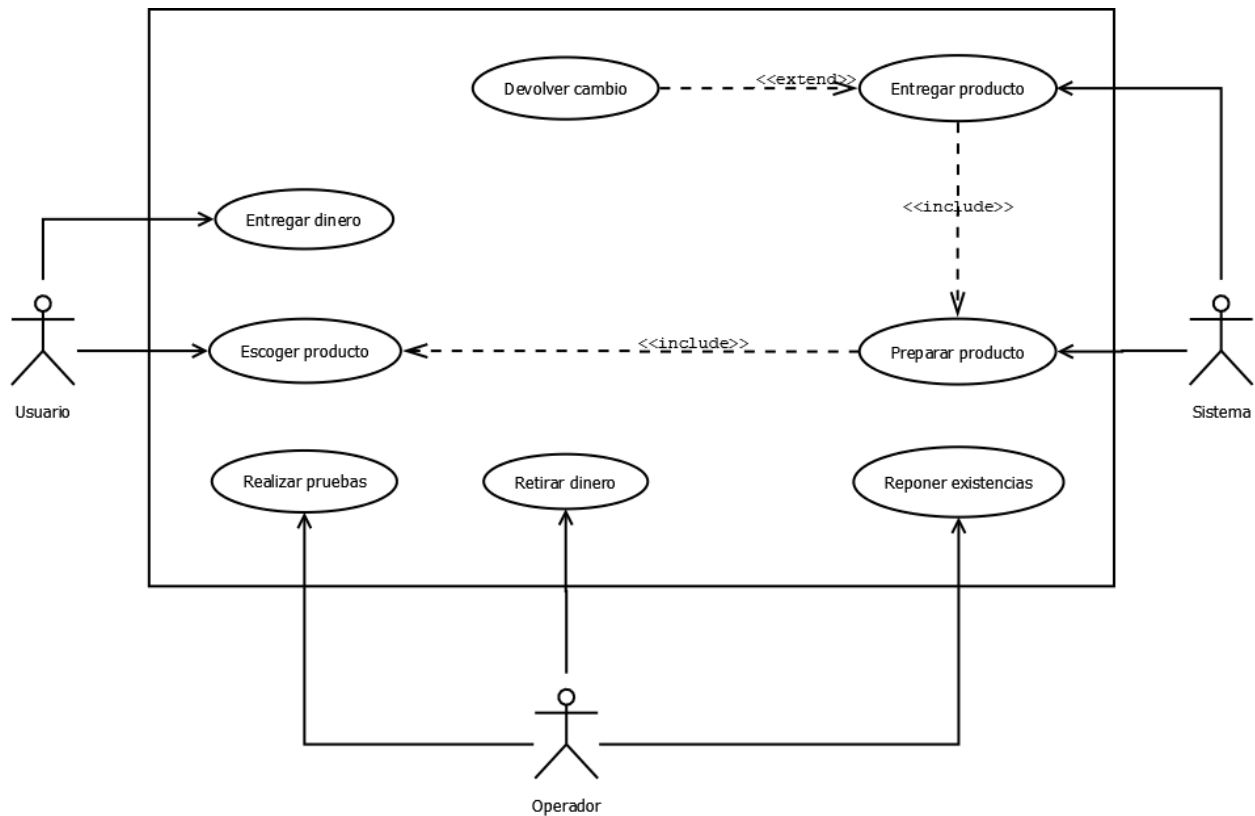
## Ejercicio 5:

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.



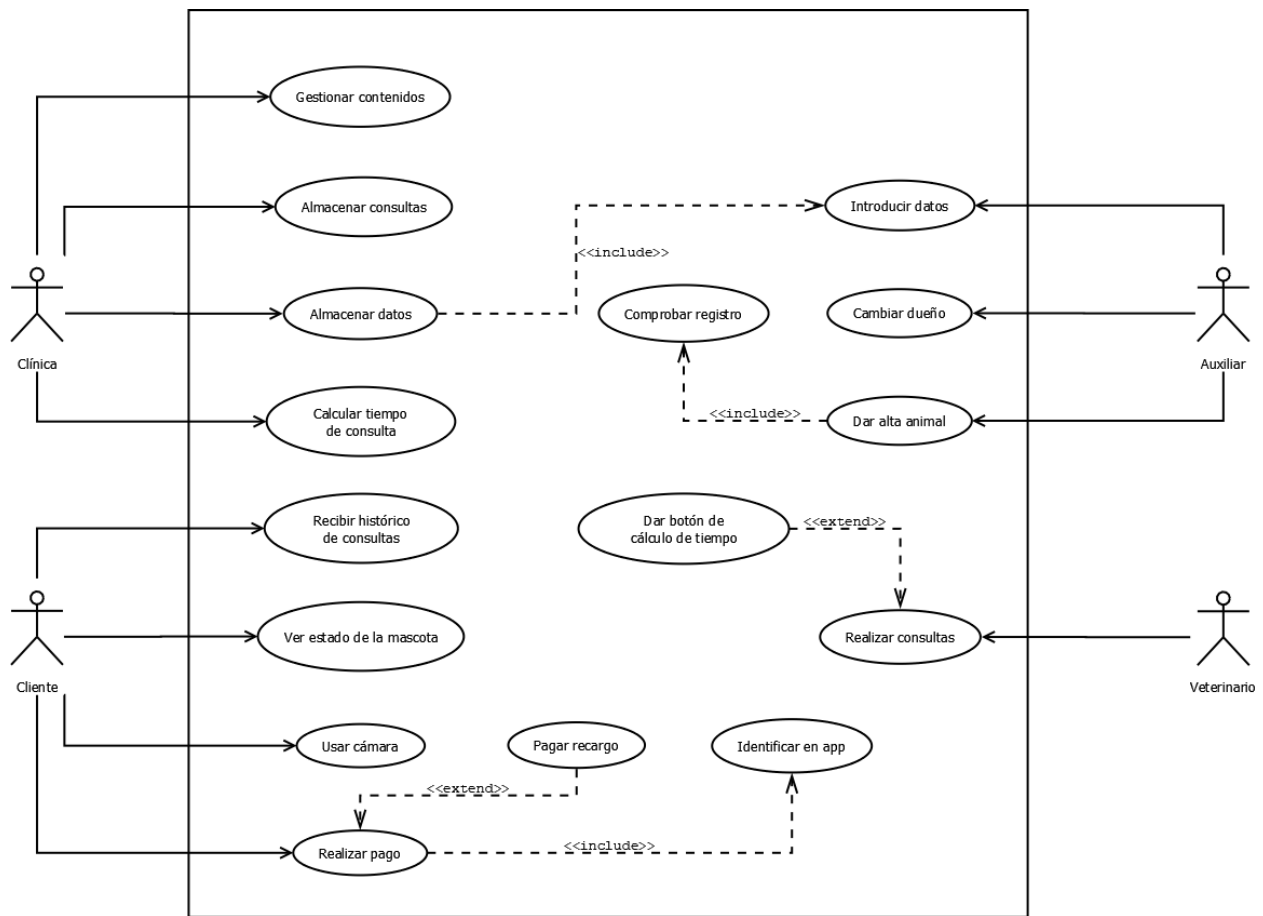
## Ejercicio 7:

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.



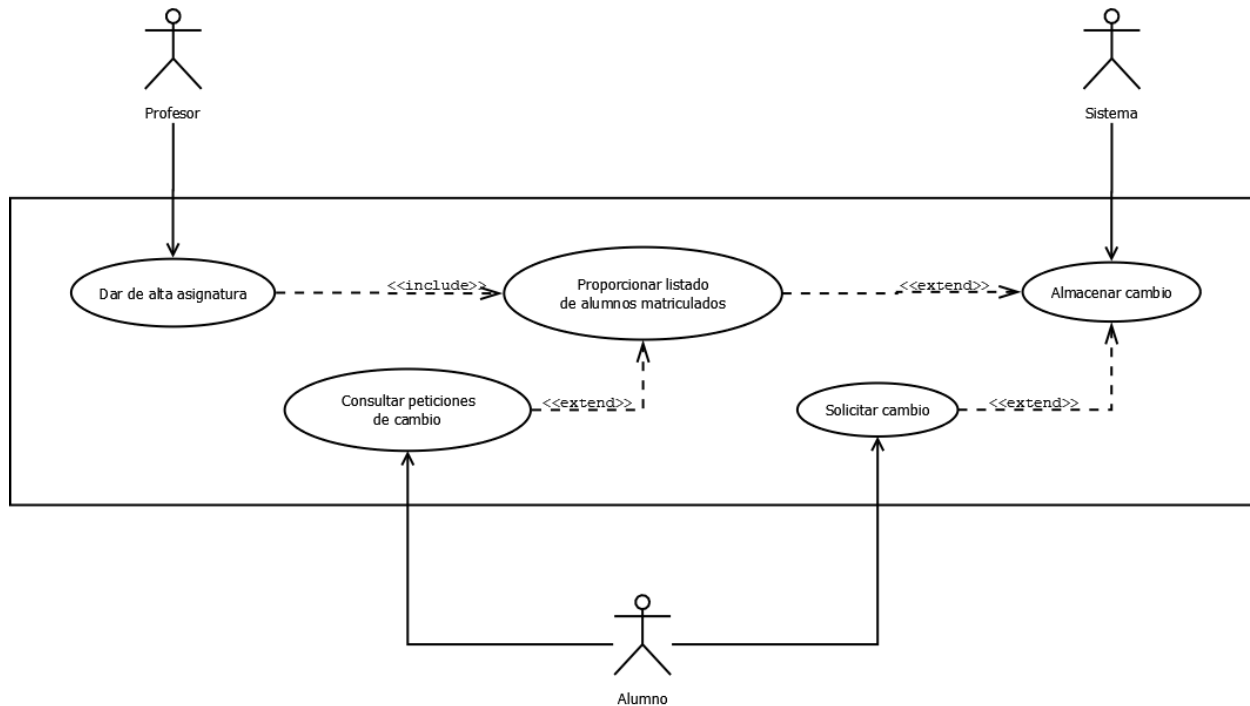
## Ejercicio 8:

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 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**.

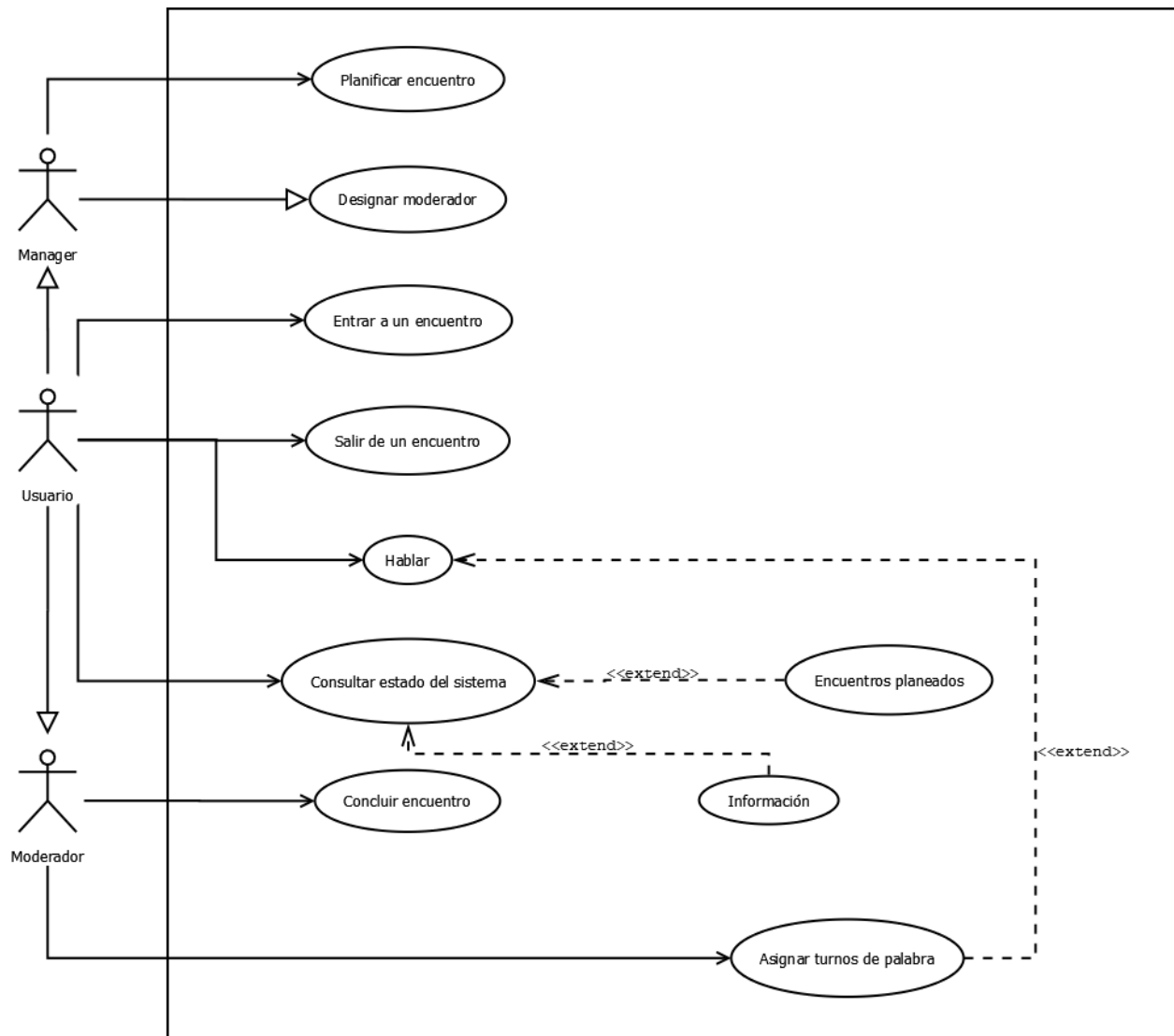
El **manager** es el **usuario** que ha **planificado el encuentro** (el **nombre del encuentro**, la **agenda del encuentro** y el **moderador del encuentro**).

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.

