

Proyecto de gestión de eventos

Especificación de Caso de Uso:

Gestión de pagos

Versión 0.9

Proyecto de gestión de eventos	Versión: 0.9
Especificación de Caso de Uso: Gestión de pagos	Fecha: 28/03/2025
Gestión de pagos	

Historial de Revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
02/01/2002	0.9	Versión preliminar como propuesta de desarrollo.	Patricio Letelier Torres

Proyecto de gestión de eventos	Versión: 0.9
Especificación de Caso de Uso: Gestión de pagos	Fecha: 28/03/2025
Gestión de pagos	

Tabla de Contenidos

1.	Gestión de pagos	4
1.1	Descripción	4
1.2	Flujo Básico	4
1.3	Flujos Alternativos	4
1.3.1	Si el pago falla	4
2.	Precondiciones	4
2.1	El usuario debe haber seleccionado un evento y los servicios a pagar.	4
2.2	El sistema debe contar con la información necesaria para ejecutar la acción.	4
3.	Poscondiciones	4
3.1	El pago queda registrado y el usuario recibe la confirmación de compra.	4
3.2	Se envía una notificación al usuario sobre el resultado de la operación.	4
4.	Puntos de Extensión	5
4.1	Convenio con páginas de pago externas	5

Proyecto de gestión de eventos	Versión: 0.9
Especificación de Caso de Uso: Gestión de pagos	Fecha: 28/03/2025
Gestión de pagos	

Especificación de caso de uso: Gestión de pagos

1. Gestión de pagos

1.1 Descripción

El sistema deberá permitir realizar pagos electrónicos a través de diferentes métodos como tarjetas de crédito, débito y billeteras digitales (como PayPal y mercado pago)

1.2 Flujo Básico

1. El usuario selecciona los boletos o servicios a comprar.
2. El usuario accede a la página donde se le muestran todas las opciones de pago.
3. El sistema procesa el pago con la entidad financiera.
4. Si el pago es exitoso, el sistema genera la confirmación y envía el recibo.

1.3 Flujos Alternativos

1.3.1 Si el pago falla

1. Si el pago es rechazado, se informa al usuario y se permite reintentar.
2. Si hay problemas con la conexión al procesador de pagos, se muestra un mensaje y se ofrece reintentar más tarde.

2. Precondiciones

2.1 El usuario debe haber seleccionado un evento y los servicios a pagar.

Antes de procesar el pago, el usuario debe haber elegido un evento y los servicios adicionales que desea adquirir, como boletos, paquetes VIP o merchandising.

2.2 El sistema debe contar con la información necesaria para ejecutar la acción.

El sistema debe disponer de los detalles del usuario, los montos a pagar, los métodos de pago disponibles y cualquier otra información relevante para la transacción.

3. Poscondiciones

3.1 El pago queda registrado y el usuario recibe la confirmación de compra.

Una vez procesado el pago con éxito, el sistema almacena la transacción en la base de datos y el usuario recibe un comprobante digital como evidencia de la compra.

3.2 Se envía una notificación al usuario sobre el resultado de la operación.

El sistema notifica al usuario a través de correo electrónico o mensaje en la plataforma, confirmando si la transacción fue exitosa o si hubo algún error.

Proyecto de gestión de eventos	Versión: 0.9
Especificación de Caso de Uso: Gestión de pagos	Fecha: 28/03/2025
Gestión de pagos	

4. Puntos de Extensión

4.1 Convenio con páginas de pago externas

Si es necesario, al usuario se le puede redirigir a paginas donde este autorizado el método de pago que tenga disponible en ese momento tipo PayPal o mercado pago