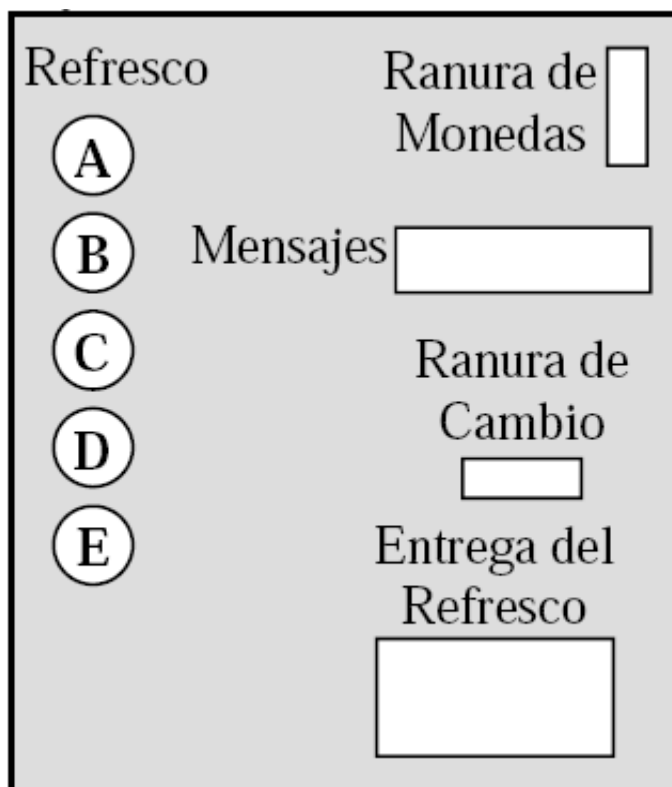


## BOLETÍN 2 Casos de Uso

### EJERCICIO 1. Máquina de refrescos

Se trata de modelar un sistema consistente en una máquina expendedora de refrescos, de acuerdo a los siguientes requisitos (ver figura):

- La máquina suministra 5 tipos de refrescos (A, B, C, D y E).
- El usuario debe introducir las monedas necesarias para pagar el refresco y debe indicar el refresco que desea.
- Se admiten monedas de 0.1€, 0.2€, 0.5€, 1€ y 2€.
- Cuando el importe introducido por el usuario sea superior al importe del refresco el sistema devolverá cambio utilizando los mismos tipos de monedas anteriores.
- Cuando no haya existencias de algún refresco el sistema mostrará un mensaje.
- También se mostrará un aviso cuando las monedas introducidas sean insuficientes para adquirir un refresco.
- Un encargado revisará periódicamente las refrescos disponibles en la máquina y las monedas de cambio, reponiéndolos cuando sea necesario.



### EJERCICIO 2. Billetes de tren.

El sistema consiste en la venta de billetes para trenes AVE que realizan el trayecto Sevilla – Córdoba sin paradas intermedias. La venta se realiza por personal de Renfe en las ventanillas destinadas a tal efecto en las estaciones de Sevilla y Córdoba. Cada tren que realiza el trayecto está formado por una locomotora y ocho vagones. Cada vagón dispone de 60 plazas (30 de ventanilla y 30 de pasillo). El tren dispone de dos clases de billetes: turista (vagones 5 a 8) y preferente (vagones 1 a 4). Cada clase de billete tiene un precio. A su vez existen dos tipos de plazas en función de si el viajero es fumador (vagones 6, 5, 4 y 3) o no fumador (vagones 8, 7, 2 y 1). El pago del billete se puede realizar en metálico o mediante tarjeta de crédito. El supervisor de un viaje debe poder revisar la disposición de viajeros. El encargado de seguridad de las vías debe poder consultar los trenes que circularán por ellas en un determinado horario. Toda la información es mantenida por personal de Renfe en las oficinas centrales de la compañía.