|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CU-01** | | **Crear Elemento Musical** | |
| **Autor** | | **Vekz Light Breeze** | |
| **Versión** | | **1.0** | |
| **Fecha** | | **29/11/21** | |
|  | |  | |
| **Descripción** | |  | |
| Este módulo se encarga de crear **Elementos Musicales**. Regresa el **Elemento** **Musical** Creado. | | | |
|  | |  | |
| **Actores** | |  | |
| **Sistema**  **Musico**  **Caso de Uso** | | | Genera información para el **Musico.**  Utiliza el sistema para obtener información.  Utiliza el sistema para obtener información. |
|  | | | |
| **Precondiciones** | |  | |
| El **Modulo o Musico** debe introducir los datos para crear un **Elemento Musical** completo. | | | |
|  | | | |
| **Flujo** **Normal** | |  | |
| 1.  2.  3.  4.  4.a.  4.b.  5. | El **Sistema** lee la **Entrada.**  El **Sistema** obtiene el tipo de **Elemento** **Musical** a crear.  El **Sistema** añade la información al **Elemento** **Musical.**  **El Sistema revisa si en la base de datos existe un elemento musical con la misma estructura.**  Si ya existe el **Elemento** **Musical** en la base de datos **Starmonydb** se obtiene la información faltante.  Si no existe, se añade el **Elemento** **Musical** creado a la base de datos **Starmonydb**.  El **Sistema** regresa el **Elemento** **Musical** creado. | | |
|  | | | |
| **Flujo** **Alternativo** | |  | |
|  |  | | |
|  | | | |
| **Postcondiciones** | |  | |
| El **Sistema** devuelve el **Elemento Musical** creado. | | | |