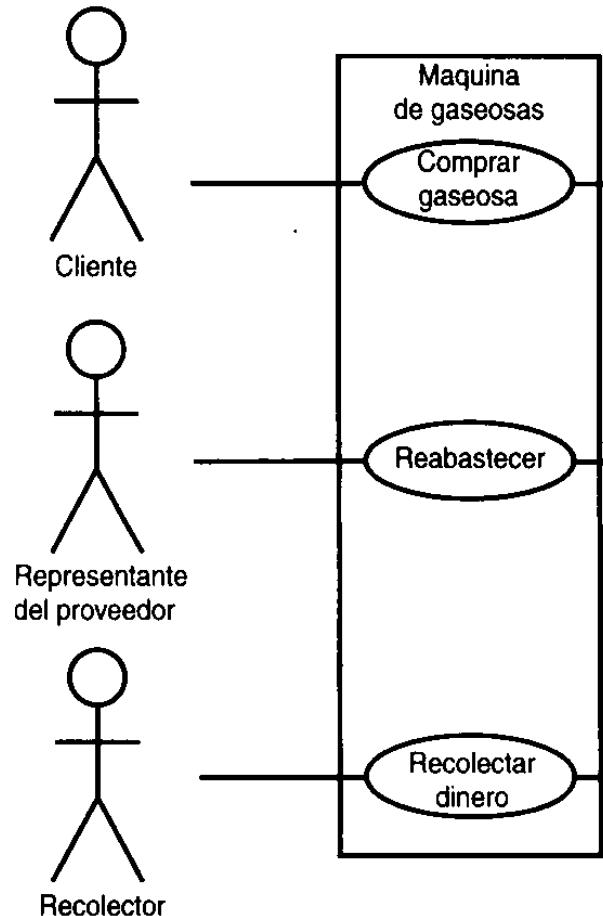


# EJERCICIOS CASOS DE USO

# Ejercicio

- Supongamos que estamos diseñando una máquina expendedora de refrescos:
  - Los clientes/usuarios deberán poder obtener el refresco solicitado
  - La máquina deberá permitir introducir monedas y devolver el cambio del dinero introducido
  - El reponedor o representante del proveedor podrá introducir nuevas bebidas
  - El encargado de la recaudación podrá recoger la recaudación y añadir monedas para devolver el cambio

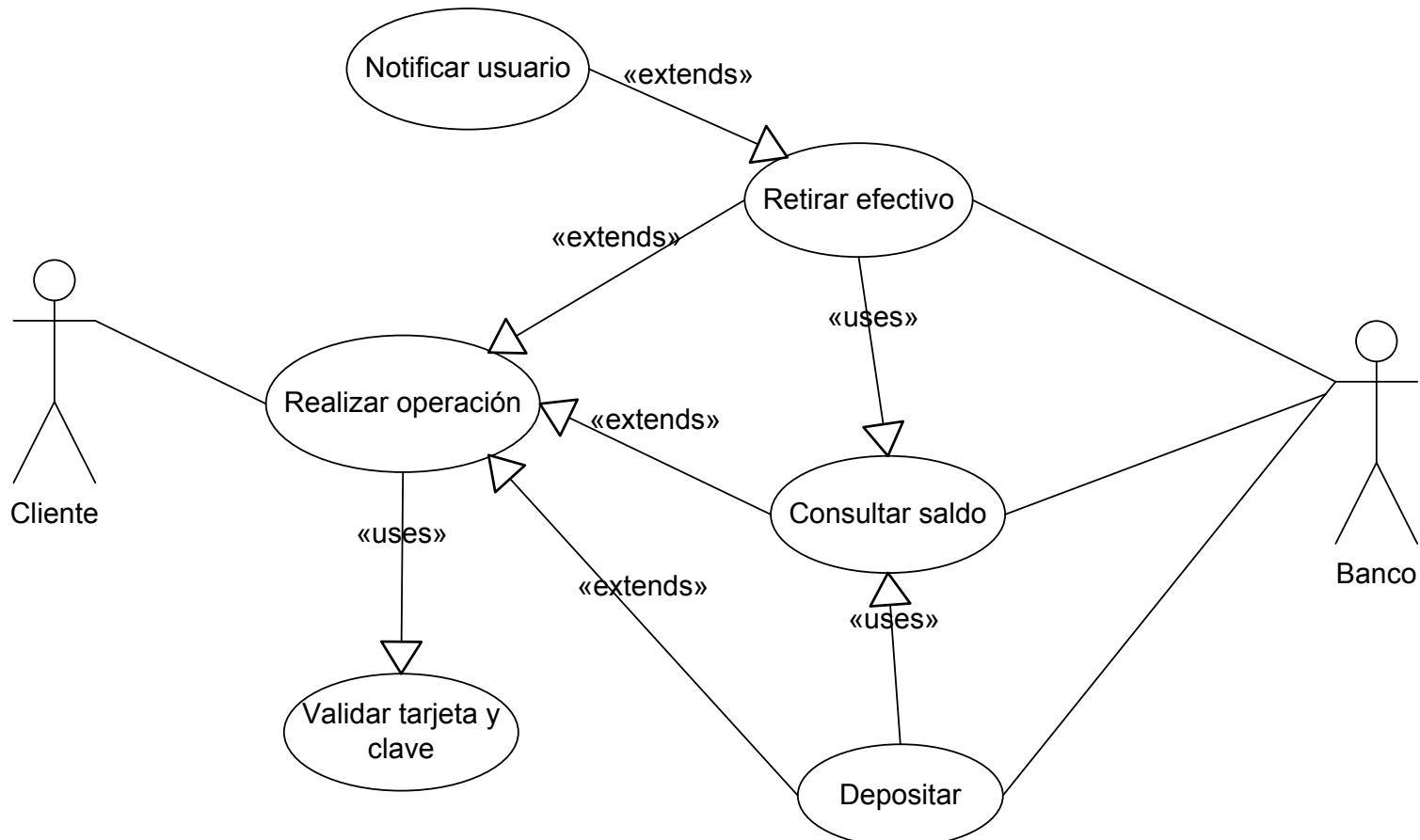
# Ejercicio



# Ejercicio

- El banco MALO necesita ayuda para modelar el sistema que hará funcionar sus nuevos cajeros automáticos portátiles. Los cajeros permitirán al usuario realizar sólo las operaciones más simples: retirar, depositar y consultar saldo. Para ello hay que tener en cuenta que:
  - Al introducir la tarjeta es necesario validar la tarjeta e ingresar la clave del usuario
  - No se puede retirar más fondos de los que realmente hay, notificando de esta situación al usuario

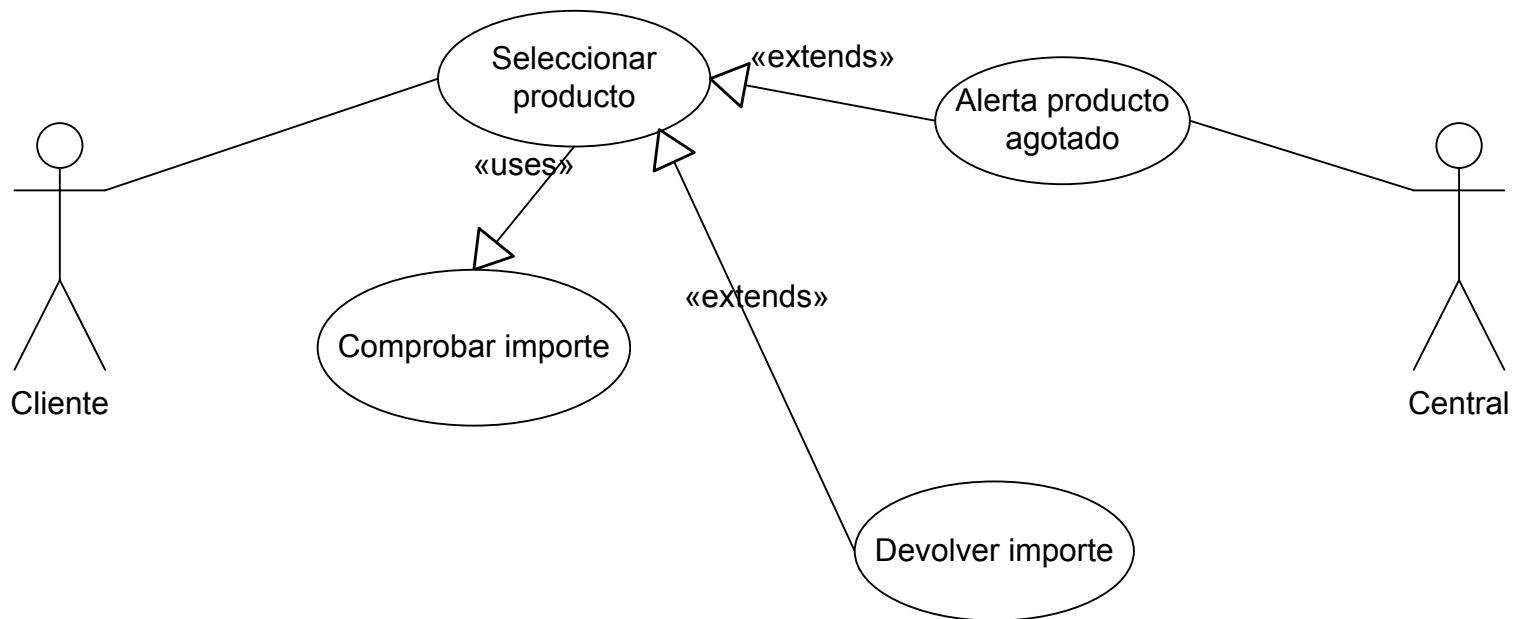
# Solución



# Ejercicio

- La empresa CaféOlé tiene planes para instalar una nueva máquina expendedora “inteligente” en el Aulario II. Inteligente porque cuando detecte que un cliente intenta comprar un producto agotado, se conectará automáticamente a la central de abastecimiento y dará aviso para realizar la reposición. Además, como buena máquina expendedora, debe devolver el dinero correspondiente y no dejar que se adquiera un producto si el dinero introducido es menor que el importe marcado en el producto.

# Solución



# Ejercicio

- Para construir un emulador de videojuegos tipo arcade se solicita diseñar los casos de uso del sistema. En el emulador, el jugador puede escoger un personaje, una misión, jugar la misión y si logra una buena puntuación introducir su “top-score”. También se pide incluir los casos de uso necesarios para que el jugador que conoce los trucos active las claves para acceder a los personajes y misiones ocultas del juego.

# Solución

