

Caso de Uso: Añadir discoteca

Nombre del autor: Jorge Villarrubia Elvira

Identificador: GU06

Objetivo en Contexto: Permitir a un administrador añadir una discoteca entre las disponibles del sistema.

Actor principal: Administrador

Actores secundarios: Base de datos, sistema.

Qué datos usa: Los introducidos por el administrador por pantalla. Los relativos a las discotecas ya registrados, que están en base de datos.

Precondiciones: El administrador identificado como tal ha elegido la opción ‘añadir discoteca’ de su pantalla principal.

Postcondiciones:

Éxito: Se modifica la base de datos, añadiendo la discoteca.

Fallo: No se realiza ninguna acción. Se notifica del fallo correspondiente por pantalla.

Flujo principal:

1. El sistema pide al administrador un nombre completo de la discoteca y su correo electrónico.
2. El sistema coteja con base de datos que no haya almacenada ninguna discoteca con idéntico correo, ni nombre.
3. El sistema pide una contraseña, que será la de log in de la discoteca y permite añadir información sobre la discoteca (dirección, teléfono, etc.).
4. La base de datos almacena los datos introducidos, en una nueva discoteca.
5. Se informa por pantalla del éxito en el proceso de registro. Y se envía un correo electrónico a la dirección de la nueva discoteca informando de ello.

Flujos secundarios:

- 2.a) Si no se puede comunicar con base de datos, se informa de ello por pantalla.
- 2.b) En caso de correo o contraseña inválidos o ya registrados, se informa por pantalla y se pide de nuevo.