

Caso de Uso: Comprar entrada

Nombre del autor: Jorge Villarrubia Elvira

Identificador: PG04

Objetivo en Contexto: Efectuar la compra de la entrada a discoteca seleccionada. (Incluyendo el pago y el envío de la entrada).

Actor principal: Usuario.

Actores secundarios: Sistema, base de datos.

Qué datos usa: Código de entrada disponible seleccionada por el usuario que está almacenado en la base de datos. E-mail introducido por el usuario para recibir su entrada. Información remitida por el servidor del banco sobre el éxito del pago, disponible para el sistema.

Precondiciones: El usuario ha hecho click en el botón ‘Comprar entradas’ de la pantalla que muestra las mismas, de alguna discoteca.

Postcondiciones:

Éxito: El usuario recibe la entrada que ha pagado en un pdf en su correo.

Fallo: Se indica el motivo que impidió efectuar la compra. Se vuelve a la pantalla ‘ver entradas de la discoteca’.

Flujo principal:

1. El sistema ejecuta el flujo principal de **Realizar pago**.
2. El sistema accede a base de datos a por el código (QR) de la entrada a la discoteca y se toma el correo introducido.
3. Se envía el código al correo introducido.
4. El sistema muestra por pantalla un mensaje que indique que se hizo la compra y que la entrada está disponible en el correo indicado.
5. El sistema vuelve a la pantalla de la discoteca correspondiente.

Flujos secundarios:

- 1.a) Si el pago no se pudo realizar con éxito se informa al usuario y se salta a 5) del flujo principal.
- 2.a) Si no se puede comunicar con base de datos, se informa por pantalla.