

## Caso de Uso: Reconocer experiencia

Nombre del autor: Jorge Villarrubia Elvira

Identificador: PG06

**Objetivo en Contexto:** Recompensar la actividad del usuario en la aplicación, mediante un sistema de experiencia. Ejecutar determinadas funcionalidades aumenta la puntuación de experiencia del usuario para incentivar su uso. Existe un sistema de niveles de experiencia, con el que el usuario recibe ventajas exclusivas según aumenta de nivel.

**Actor principal:** Sistema.

**Actores secundarios:** Usuario, base de datos.

**Qué datos usa:** Nivel del usuario y su puntuación de experiencia almacenados en base de datos. Puntuación almacenada en base de datos, asociada a alguna de las funcionalidades con las que se reconoce experiencia.

**Precondiciones:** El sistema ha realizado alguna de las siguientes acciones (que otorgan puntos de experiencia al usuario identificado): reconocer logo, ver entradas o comprar entradas.

**Postcondiciones:**

**Éxito:** Se modifica la puntuación del usuario en base de datos (y el nivel si es necesario). Se notifica de la nueva puntuación.

**Fallo:** Se indica el motivo que impidió contabilizar la puntuación.

**Flujo principal:**

1. El sistema accede a base de datos con un identificador de la funcionalidad ejecutada.
2. La base de datos guarda la suma de la puntuación anterior y la asociada a la funcionalidad que indica el sistema.
3. Se coteja con base de datos el umbral de puntos del próximo nivel. En caso de superarse, la base de datos aumenta el nivel guardado para el usuario y establece como umbral el del siguiente nivel.
4. El sistema saca por pantalla un mensaje indicando la nueva puntuación. Si procede, se ejecuta la funcionalidad 'notificar cambio de nivel'.

**Flujo principal:**

- 1.a) No se puede comunicar con la base de datos. Se informa por pantalla y se finaliza el flujo.