

Caso de Uso: Realizar pago

Nombre del autor: Jorge Villarrubia Elvira

Identificador: PG05

Objetivo en Contexto: Permitir a un usuario abonar para la compra de una entrada.

Actor principal: Usuario

Actores secundarios: Base de datos, sistema.

Qué datos usa: Los introducidos por el usuario por pantalla. Los almacenados en base de datos. Los proporcionados por el servidor del banco correspondiente.

Precondiciones: El usuario identificado está en proceso de comprar una entrada, ya seleccionada. Concretamente en el primer paso del mismo.

Postcondiciones:

Éxito: El sistema sigue con el proceso de venta de la entrada, al asegurarse de que se ha cobrado su importe.

Fallo: El sistema vuelve a la pantalla de la discoteca correspondiente, saltando el resto de proceso de compra de la entrada. Se notifica del fallo correspondiente por pantalla.

Flujo principal:

1. El usuario elige una de las forma de pago ofrecidas (PayPal o tarjeta de crédito)
2. El usuario introduce los datos necesarios para el pago seleccionado, y su correo electrónico.
3. El sistema accede a base de datos a por el número de cuenta de la discoteca y almacena el correo electrónico. Envía al banco la orden de pago correspondiente. (90% del precio va a la discoteca y el 10% a la cuenta de la empresa).
4. El sistema comprueba con el servidor externo que el pago se ha completado con éxito.
5. Se informa por pantalla del éxito en el proceso.

Flujos secundarios:

- 2.a) Si los datos bancarios o el correo introducido no son válidos se informa de ello y se permite volver a introducirlo. Entra en bucle hasta que sean correctos.
- 3.a) Si el servidor indica que el pago no se pudo realizar con éxito se notifica al flujo principal de comprar entrada.