

Caso de Uso: Añadir promoción

Nombre del autor: Jorge Villarrubia Elvira

Identificador: PG10

Objetivo en Contexto: Permitir a la discoteca agregar una promoción, como incentivo para sus clientes. (Esta novedad es notificada posteriormente a los usuarios de la aplicación que la han visitado últimamente).

Actor principal: Discoteca.

Actores secundarios: Base de datos, sistema.

Qué datos usa: Los introducidos por la discoteca por pantalla.

Precondiciones: La discoteca identificada como tal ha elegido la opción ‘añadir promoción’ de su pantalla principal.

Postcondiciones:

Éxito: Se modifica la base de datos, añadiendo esta nueva promoción.

Fallo: No se realiza ninguna acción.

Flujo principal:

1. El sistema pide a la discoteca que introduzca un mensaje para su promoción y que introduzca los datos de la promoción.
2. La base de datos añade esta información entre las promociones asociadas a esa discoteca en particular.

Flujos secundarios:

- 1.a) En caso de que los datos sean incorrectos, se informa a la discoteca y se vuelven a pedir.
- 2.b) Además de almacenar la promoción en base de datos se actualizará el precio fijado para las entradas ese día, al precio con descuento introducido.