

# CASOS DE USO

## PROYECTO EDV DIC 25

---

Documentación de Casos de Uso: Flujos Principales  
y Funcionamiento del Sistema.

# 1 Contenido

1	Contenido.....	2
2	Documento Completo de Casos de Uso y Casos de Uso Expandidos – “Sistema Epic Store de Videojuegos” .....	4
3	Casos de Uso de Alto Nivel.....	4
3.1	CU001 – Iniciar Sesión.....	4
3.2	CU002 – Registrar Usuario Común.....	4
3.3	CU003 – Registrar Empresa.....	4
3.4	CU004 – Gestionar Usuarios de Empresa.....	4
3.5	CU005 – Gestionar Videojuegos.....	4
3.6	CU006 – Asignar Categorías a Videojuego .....	5
3.7	CU007 – Visualizar Detalles de Videojuego.....	5
3.8	CU008 – Recargar Cartera Digital .....	5
3.9	CU009 – Comprar Videojuego.....	5
3.10	CU010 – Ver Historial de Compras .....	5
3.11	CU011 – Gestionar Biblioteca.....	5
3.12	CU012 – Instalar/Desinstalar Videojuego .....	6
3.13	CU013 – Gestionar Grupo Familiar.....	6
3.14	CU014 – Comentar y Calificar Videojuego .....	6
3.15	CU015 – Gestionar Visibilidad de Comentarios.....	6
3.16	CU016 – Gestionar Comisiones .....	6
3.17	CU017 – Gestionar Categorías .....	6
3.18	CU018 – Generar Reportes .....	7
4	Casos de Uso Expandidos.....	8
4.1	CU001 – Iniciar Sesión (Expandido) .....	8
4.1.1	Curso Normal de Eventos:.....	8
4.1.2	Cursos Alternos: .....	8
4.2	CU002 – Registrar Usuario Común (Expandido) .....	8
4.2.1	Curso Normal de Eventos:.....	8
4.2.2	Cursos Alternos: .....	8
4.3	CU003 – Registrar Empresa (Expandido) .....	9
4.3.1	Curso Normal de Eventos:.....	9

4.3.2	Cursos Alternos: .....	9
4.4	CU005 – Gestionar Videojuegos (Expandido) .....	9
4.4.1	Curso Normal de Eventos:.....	9
4.4.2	Cursos Alternos: .....	9
4.5	CU008 – Recargar Cartera Digital (Expandido) .....	10
4.5.1	Curso Normal de Eventos:.....	10
4.5.2	Cursos Alternos: .....	10
4.6	CU009 – Comprar Videojuego (Expandido) .....	10
4.6.1	Curso Normal de Eventos:.....	10
4.6.2	Cursos Alternos: .....	10
4.7	CU011 – Gestionar Biblioteca (Expandido).....	11
4.7.1	Curso Normal de Eventos:.....	11
4.7.2	Cursos Alternos: .....	11
4.8	CU012 – Instalar/Desinstalar Videojuego (Expandido).....	11
4.8.1	Curso Normal de Eventos:.....	11
4.8.2	Cursos Alternos: .....	11
4.9	CU013 – Gestionar Grupo Familiar (Expandido).....	12
4.9.1	Curso Normal de Eventos:.....	12
4.9.2	Cursos Alternos: .....	12
4.10	CU014 – Comentar y Calificar Videojuego (Expandido).....	12
4.10.1	Curso Normal de Eventos: .....	12
4.10.2	Cursos Alternos:.....	12
4.11	CU016 – Gestionar Comisiones (Expandido).....	13
4.11.1	Curso Normal de Eventos: .....	13
4.11.2	Cursos Alternos:.....	13
4.12	CU018 – Generar Reportes (Expandido) .....	13
4.12.1	Curso Normal de Eventos: .....	13
4.12.2	Cursos Alternos:.....	13

## 2 Documento Completo de Casos de Uso y Casos de Uso Expandidos – “Sistema Epic Store de Videojuegos”

### 3 Casos de Uso de Alto Nivel

#### 3.1 CU001 – Iniciar Sesión

Número:	CU001
Caso de Uso:	Iniciar Sesión
Actores:	Todos los usuarios
Descripción:	El usuario ingresa sus credenciales para acceder al sistema.
Tipo:	Primario

#### 3.2 CU002 – Registrar Usuario Común

Número:	CU002
Caso de Uso:	Registrar Usuario Común
Actores:	Usuario Común
Descripción:	El usuario crea una cuenta proporcionando datos personales.
Tipo:	Primario

#### 3.3 CU003 – Registrar Empresa

Número:	CU003
Caso de Uso:	Registrar Empresa
Actores:	Administrador / Empresa
Descripción:	Registrar empresa y usuario asociado.
Tipo:	Primario

#### 3.4 CU004 – Gestionar Usuarios de Empresa

Número:	CU004
Caso de Uso:	Gestionar Usuarios de Empresa
Actores:	Empresa
Descripción:	Administrar usuarios internos de la empresa.
Tipo:	Secundario

#### 3.5 CU005 – Gestionar Videojuegos

Número:	CU005
Caso de Uso:	Gestionar Videojuegos
Actores:	Empresa
Descripción:	Crear, editar y suspender videojuegos.
Tipo:	Primario

### 3.6 CU006 – Asignar Categorías a Videojuego

<b>Número:</b>	CU006
<b>Caso de Uso:</b>	Asignar Categorías a Videojuego
<b>Actores:</b>	Empresa
<b>Descripción:</b>	Asignar categorías al videojuego.
<b>Tipo:</b>	Secundario

### 3.7 CU007 – Visualizar Detalles de Videojuego

<b>Número:</b>	CU007
<b>Caso de Uso:</b>	Visualizar Detalles de Videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Descripción:</b>	Consultar descripción, imágenes y requisitos.
<b>Tipo:</b>	Primario

### 3.8 CU008 – Recargar Cartera Digital

<b>Número:</b>	CU008
<b>Caso de Uso:</b>	Recargar Cartera Digital
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Descripción:</b>	Recargar saldo para compras.
<b>Tipo:</b>	Primario

### 3.9 CU009 – Comprar Videojuego

<b>Número:</b>	CU009
<b>Caso de Uso:</b>	Comprar Videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Descripción:</b>	Comprar videojuego aplicando reglas del sistema.
<b>Tipo:</b>	Primario

### 3.10 CU010 – Ver Historial de Compras

<b>Número:</b>	CU010
<b>Caso de Uso:</b>	Ver Historial de Compras
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Descripción:</b>	Consultar lista de compras realizadas.
<b>Tipo:</b>	Secundario

### 3.11 CU011 – Gestionar Biblioteca

<b>Número:</b>	CU011
<b>Caso de Uso:</b>	Gestionar Biblioteca
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Descripción:</b>	Ver y administrar biblioteca de juegos propios y compartidos.
<b>Tipo:</b>	Primario

### 3.12 CU012 – Instalar/Desinstalar Videojuego

<b>Número:</b>	CU012
<b>Caso de Uso:</b>	Instalar/Desinstalar Videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Descripción:</b>	Cambiar estado de instalación considerando reglas de préstamo.
<b>Tipo:</b>	Primario

### 3.13 CU013 – Gestionar Grupo Familiar

<b>Número:</b>	CU013
<b>Caso de Uso:</b>	Gestionar Grupo Familiar
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Descripción:</b>	Crear y administrar grupo familiar.
<b>Tipo:</b>	Primario

### 3.14 CU014 – Comentar y Calificar Videojuego

<b>Número:</b>	CU014
<b>Caso de Uso:</b>	Comentar y Calificar Videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común
<b>Descripción:</b>	Comentar y calificar juegos adquiridos.
<b>Tipo:</b>	Primario

### 3.15 CU015 – Gestionar Visibilidad de Comentarios

<b>Número:</b>	CU015
<b>Caso de Uso:</b>	Gestionar Visibilidad de Comentarios
<b>Actores:</b>	Empresa
<b>Descripción:</b>	Configurar visibilidad global o por juego.
<b>Tipo:</b>	Secundario

### 3.16 CU016 – Gestionar Comisiones

<b>Número:</b>	CU016
<b>Caso de Uso:</b>	Gestionar Comisiones
<b>Actores:</b>	Administrador
<b>Descripción:</b>	Modificar comisión global y por empresa.
<b>Tipo:</b>	Primario

### 3.17 CU017 – Gestionar Categorías

<b>Número:</b>	CU017
<b>Caso de Uso:</b>	Gestionar Categorías
<b>Actores:</b>	Administrador
<b>Descripción:</b>	Crear, editar y eliminar categorías.
<b>Tipo:</b>	Primario

### 3.18 CU018 – Generar Reportes

<b>Número:</b>	CU018
<b>Caso de Uso:</b>	Generar Reportes
<b>Actores:</b>	Administrador / Empresa / Usuario
<b>Descripción:</b>	Generar reportes según rol.
<b>Tipo:</b>	Primario

## 4 Casos de Uso Expandidos

### 4.1 CU001 – Iniciar Sesión (Expandido)

<b>Número:</b>	CU001
<b>Caso de Uso:</b>	Iniciar Sesión
<b>Actores:</b>	Todos los Usuarios (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Autenticar al usuario según su rol.
<b>Precondición:</b>	Usuario registrado.
<b>Resumen:</b>	El usuario ingresa correo y contraseña para acceder al sistema.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	-

#### 4.1.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. El usuario abre la página de login.	2. El sistema muestra el formulario.
3. Ingresa correo y contraseña.	4. El sistema valida las credenciales.
5. Presiona Iniciar.	6. El sistema redirige al dashboard según rol.

#### 4.1.2 Cursos Alternos:

Línea 4: Credenciales incorrectas, mostrar mensaje de error.

### 4.2 CU002 – Registrar Usuario Común (Expandido)

<b>Número:</b>	CU002
<b>Caso de Uso:</b>	Registrar Usuario Común
<b>Actores:</b>	Usuario Común (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Crear una cuenta funcional para el store.
<b>Precondición:</b>	No tener una cuenta existente.
<b>Resumen:</b>	El usuario registra sus datos personales y correo único.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	-

#### 4.2.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. Usuario selecciona Registrarse.	2. Sistema muestra formulario.
3. Usuario ingresa datos.	4. Sistema valida datos y unicidad de correo.
5. Confirma registro.	6. Sistema crea cuenta y redirige a login.

#### 4.2.2 Cursos Alternos:

Línea 4: Correo ya registrado, mostrar error.

### 4.3 CU003 – Registrar Empresa (Expandido)

<b>Número:</b>	CU003
<b>Caso de Uso:</b>	Registrar Empresa
<b>Actores:</b>	Administrador / Empresa (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Registrar empresa y usuario responsable.
<b>Precondición:</b>	Ninguna.
<b>Resumen:</b>	Se ingresan datos de empresa y se crea usuario interno.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	CU002

#### 4.3.1 Curso Normal de Eventos:

<b>Acción del Actor</b>	<b>Respuesta del Sistema</b>
1. Admin accede a Registrar Empresa.	2. Sistema muestra formulario.
3. Admin ingresa datos.	4. Valida unicidad de empresa y correo.
5. Confirma registro.	6. Sistema crea empresa y usuario asociado.

#### 4.3.2 Cursos Alternos:

Línea 4: Empresa ya existe / correo duplicado, mostrar error.

### 4.4 CU005 – Gestionar Videojuegos (Expandido)

<b>Número:</b>	CU005
<b>Caso de Uso:</b>	Gestionar Videojuegos
<b>Actores:</b>	Empresa (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Administrar catálogo de videojuegos.
<b>Precondición:</b>	Empresa autenticada.
<b>Resumen:</b>	Crear, editar o suspender videojuegos incluyendo imágenes, requisitos y precio.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	CU003

#### 4.4.1 Curso Normal de Eventos:

<b>Acción del Actor</b>	<b>Respuesta del Sistema</b>
1. Empresa accede al módulo de videojuegos.	2. Sistema muestra listado.
3. Selecciona Crear/Editar o suspensión.	4. Sistema muestra formulario.
5. Ingresas datos.	6. Sistema valida y guarda cambios.

#### 4.4.2 Cursos Alternos:

Línea 6: Datos inválidos, mostrar errores.

#### 4.5 CU008 – Recargar Cartera Digital (Expandido)

<b>Número:</b>	CU008
<b>Caso de Uso:</b>	Recargar Cartera Digital
<b>Actores:</b>	Usuario (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Agregar saldo a la cartera.
<b>Precondición:</b>	Usuario autenticado.
<b>Resumen:</b>	El usuario ingresa monto de recarga manual.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	-

##### 4.5.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. Usuario accede a Cartera.	2. Sistema muestra saldo y formulario.
3. Ingresá monto.	4. Sistema valida.
5. Confirma recarga.	6. Sistema registra movimiento y actualiza saldo.

##### 4.5.2 Cursos Alternos:

Línea 4: Monto inválido (sobrepasa límite o no es un carácter válido).

#### 4.6 CU009 – Comprar Videojuego (Expandido)

<b>Número:</b>	CU009
<b>Caso de Uso:</b>	Comprar Videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Realizar compra validando saldo y edad.
<b>Precondición:</b>	Usuario autenticado; videojuego disponible.
<b>Resumen:</b>	El usuario compra un videojuego y se aplica comisión correspondiente.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	CU008, CU016

##### 4.6.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. Usuario elige videojuego.	2. Sistema muestra detalles.
3. Sigue compras.	4. Sistema valida edad mínima.
5. Confirma compra.	6. Sistema verifica saldo.
7. Usuario ingresa fecha manual.	8. Sistema registra compra, comisión y actualiza biblioteca.

##### 4.6.2 Cursos Alternos:

Línea 4: No cumple edad, rechazar compra.

Línea 6: Saldo insuficiente, ofrecer recarga.

#### 4.7 CU011 – Gestionar Biblioteca (Expandido)

<b>Número:</b>	CU011
<b>Caso de Uso:</b>	Gestionar Biblioteca
<b>Actores:</b>	Usuario Común (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Visualizar y administrar los juegos adquiridos.
<b>Precondición:</b>	Usuario autenticado.
<b>Resumen:</b>	El usuario consulta sus juegos propios y prestados.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	CU009

##### 4.7.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. Usuario abre Biblioteca.	2. Sistema muestra lista de juegos.
3. Selecciona un juego.	4. Sistema muestra acciones disponibles.

##### 4.7.2 Cursos Alternos:

#### 4.8 CU012 – Instalar/Desinstalar Videojuego (Expandido)

<b>Número:</b>	CU012
<b>Caso de Uso:</b>	Instalar/Desinstalar Videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Administrar estado de instalación.
<b>Precondición:</b>	Usuario autenticado y juego en biblioteca.
<b>Resumen:</b>	El usuario instala/desinstala juegos respetando reglas de grupo.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	CU013

##### 4.8.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. Usuario selecciona juego.	2. Sistema muestra estado actual.
3. Sigue instalación.	4. Sistema valida límite de juegos prestados.
5. Confirma acción.	6. Sistema actualiza estado INSTALADO/NO_INSTALADO.

##### 4.8.2 Cursos Alternos:

Línea 4: Límite excedido, solicitar desinstalar otro.

#### 4.9 CU013 – Gestionar Grupo Familiar (Expandido)

<b>Número:</b>	CU013
<b>Caso de Uso:</b>	Gestionar Grupo Familiar
<b>Actores:</b>	Usuario Común (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Crear grupo y administrar miembros.
<b>Precondición:</b>	Usuario autenticado.
<b>Resumen:</b>	El usuario crea grupos con hasta 5 miembros adicionales, también puede eliminar el grupo o eliminar miembros si lo desea.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	-

##### 4.9.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. Usuario accede a Grupo Familiar.	2. Sistema muestra estado actual.
3. Agrega miembros.	4. Sistema valida límite de miembros.
5. Confirma cambios.	6. Sistema actualiza grupo.

##### 4.9.2 Cursos Alternos:

Línea 4: Excede límite de 6 miembros, muestra aviso.

#### 4.10 CU014 – Comentar y Calificar Videojuego (Expandido)

<b>Número:</b>	CU014
<b>Caso de Uso:</b>	Comentar y Calificar Videojuego
<b>Actores:</b>	Usuario Común (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Permitir interacción social sobre juegos comprados.
<b>Precondición:</b>	Usuario debe haber comprado el videojuego.
<b>Resumen:</b>	El usuario califica 1–5 estrellas y escribe comentarios.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	CU009

##### 4.10.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. Usuario accede a sección de comentarios.	2. Sistema muestra comentarios existentes.
3. Escribe comentario o calificación.	4. Sistema valida compra y guarda entrada.

##### 4.10.2 Cursos Alternos:

Línea 4: Usuario no posee el juego, acción denegada.

#### 4.11 CU016 – Gestionar Comisiones (Expandido)

<b>Número:</b>	CU016
<b>Caso de Uso:</b>	Gestionar Comisiones
<b>Actores:</b>	Administrador (Iniciador)
<b>Propósito:</b>	Configurar comisión global y por empresa.
<b>Precondición:</b>	Administrador autenticado.
<b>Resumen:</b>	Cambiar comisión global y verificar restricciones.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	CU003

##### 4.11.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. Admin accede al módulo.	2. Sistema muestra comisiones actuales.
2. Selecciona comisión a modificar.	3. Sistema muestra campos editables.
3. Modifica comisión global.	4. Sistema valida y ajusta comisiones específicas.
5. Modifica comisión por empresa.	6. Sistema valida que no exceda la global.

##### 4.11.2 Cursos Alternos:

Línea 4: Ajustes automáticos necesarios.

Línea 6: Comisión inválida, revertir.

#### 4.12 CU018 – Generar Reportes (Expandido)

<b>Número:</b>	CU018
<b>Caso de Uso:</b>	Generar Reportes
<b>Actores:</b>	Administrador / Empresa / Usuario
<b>Propósito:</b>	Generar reportes filtrados y exportables a PDF.
<b>Precondición:</b>	Usuario autenticado.
<b>Resumen:</b>	Dependiendo del rol se generan distintos reportes.
<b>Tipo:</b>	Primario y Esencial
<b>Referencias:</b>	-

##### 4.12.1 Curso Normal de Eventos:

Acción del Actor	Respuesta del Sistema
1. Usuario accede a Reportes.	2. Sistema muestra tipos disponibles.
3. Selecciona tipo e intervalo.	4. Sistema procesa datos.
5. Sigue exportar.	6. Sistema genera PDF.

##### 4.12.2 Cursos Alternos:

Línea 3: No ingresa intervalo, usar histórico completo.