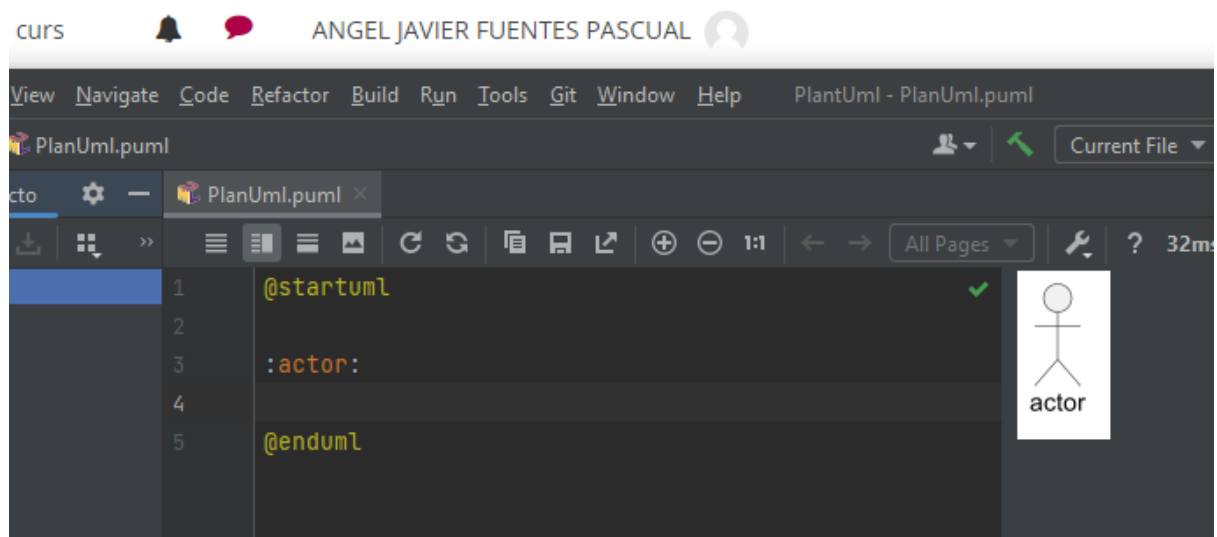


Práctica PlanUML

1. Diagramas de casos de uso

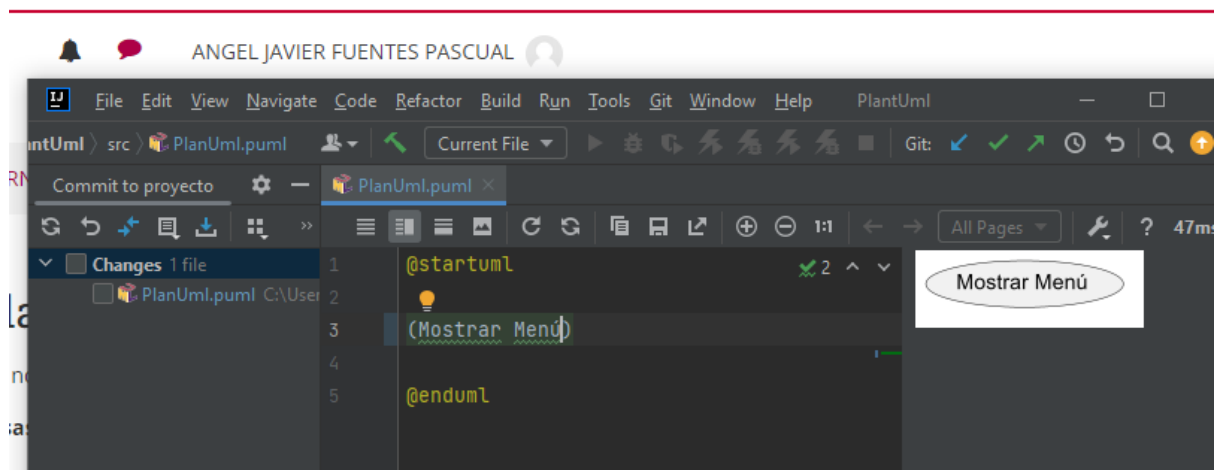
Elementos del diagrama

Actor:



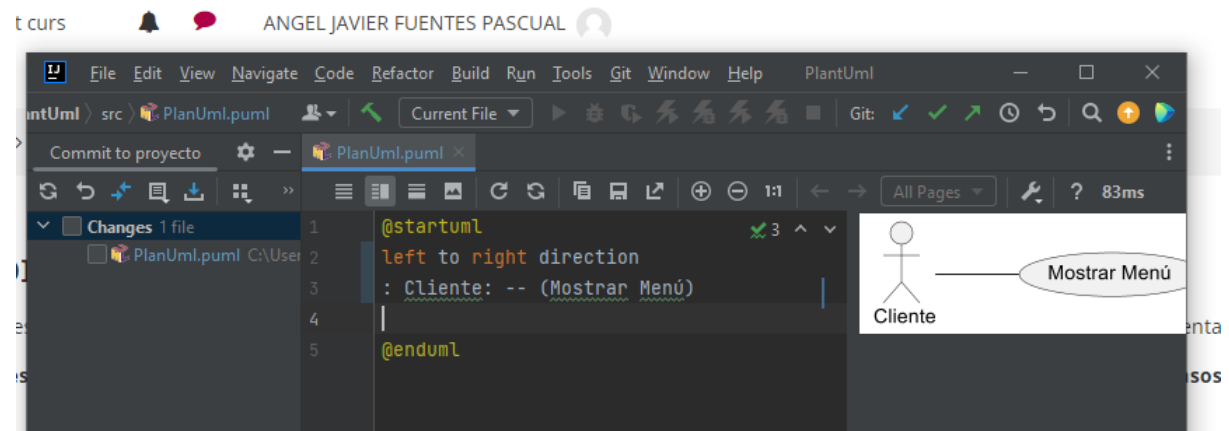
Tenemos al actor creado.

Caso de uso:



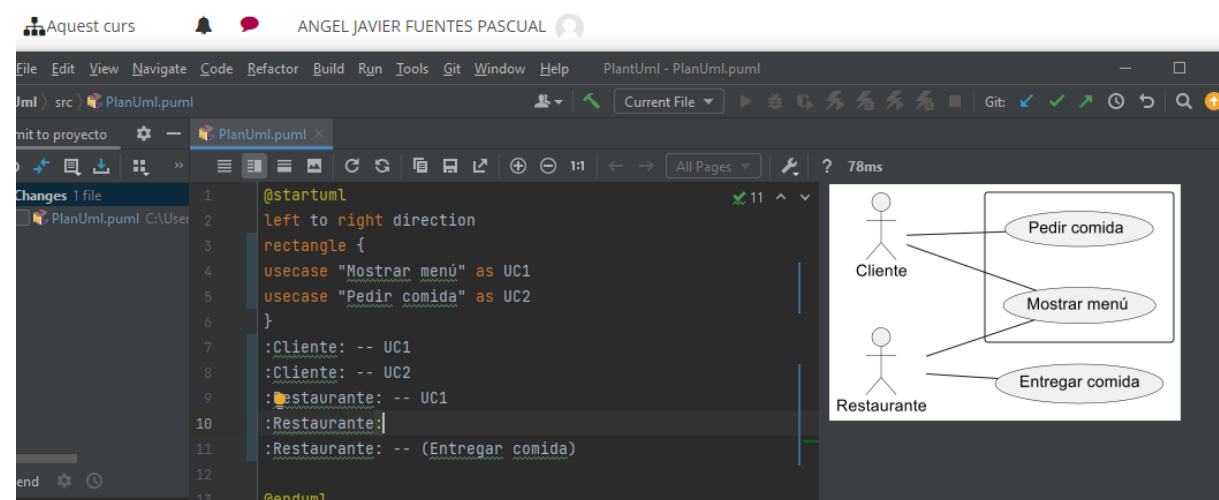
Creamos el caso de uso.

Asociación:



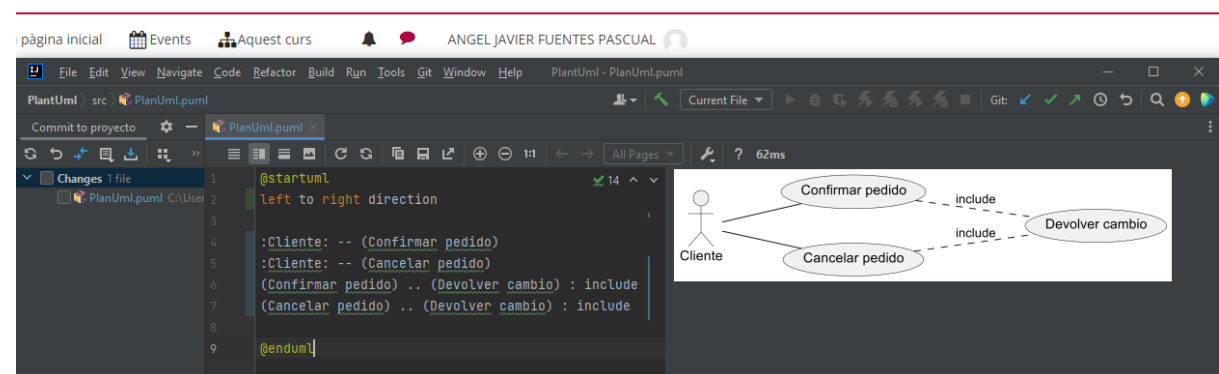
Creamos la asociación con los dos guiones.

Sistema:



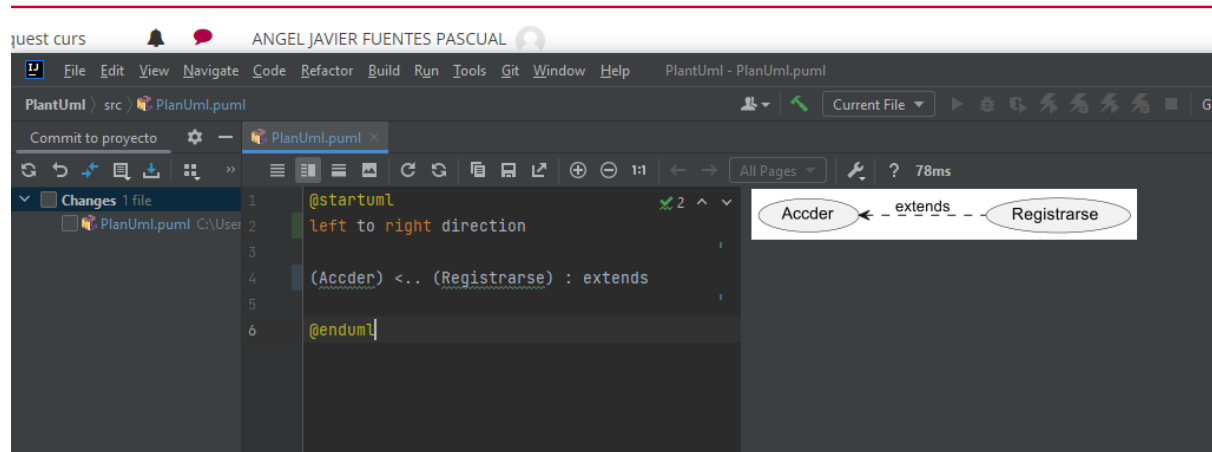
Introducimos un sistema con dos actores que tienen en común Mostrar Menú

Inclusión:



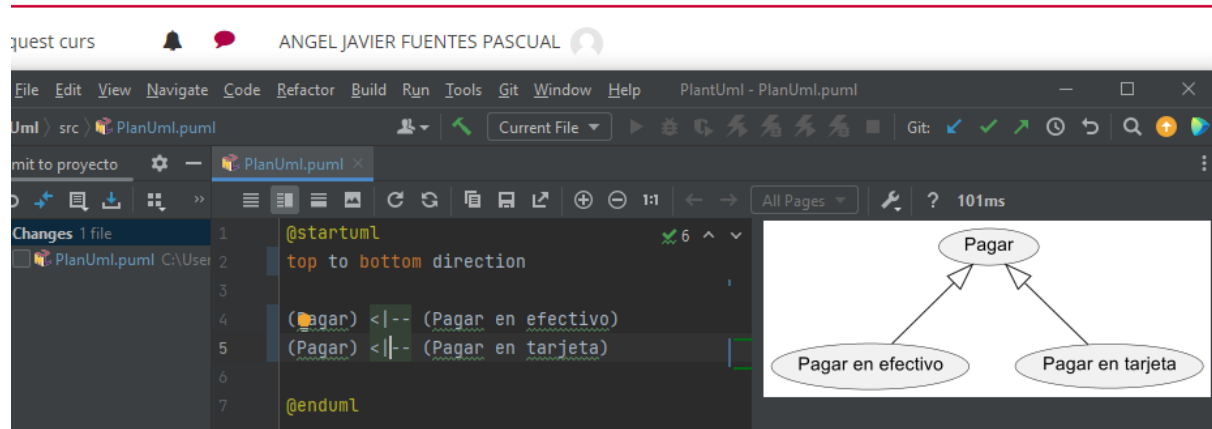
Introducimos el campo Devolver cambio con los includes a confirmar pedido y cancelar pedido.

Extensión:



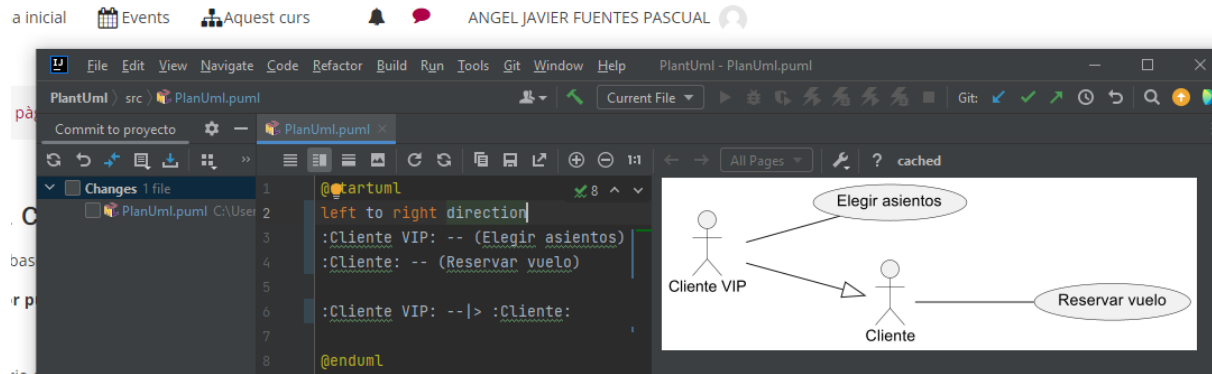
Hacemos una extensión de registrarse en acceder ya que si no te registras no puedes acceder.

Generalización:

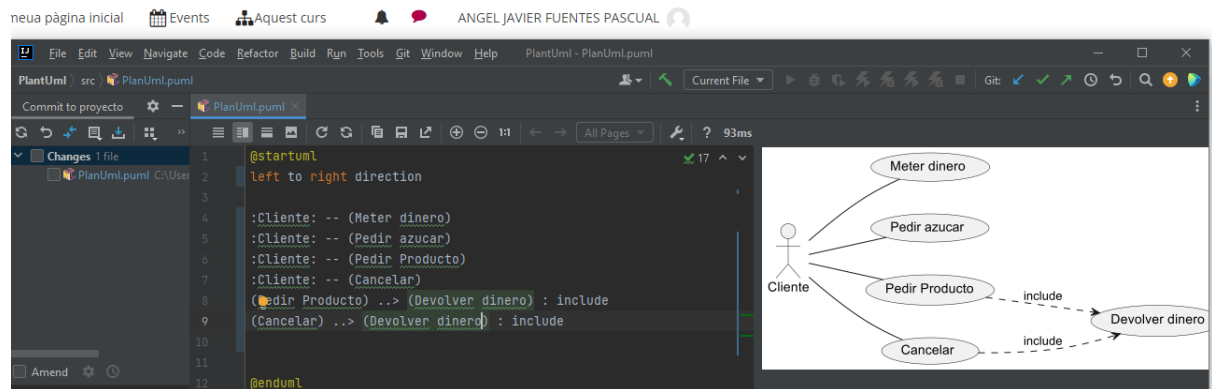


El pago en efectivo y en tarjeta son dos generalizaciones ya que son dos formas generales de conseguir el pago.

Otro caso mas

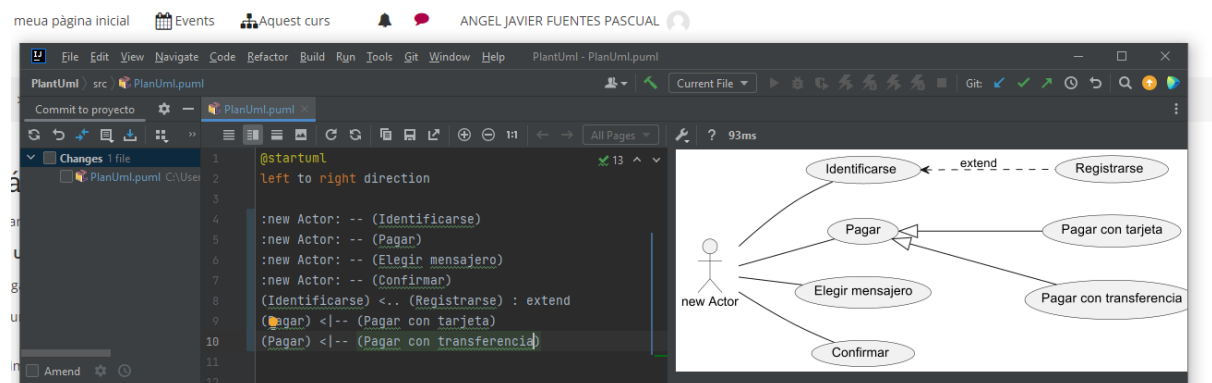


Ejemplo: La máquina de café



El cliente puede tomar las 4 acciones, pero cuando toma pedir producto o cancelar viene incluida devolver dinero.

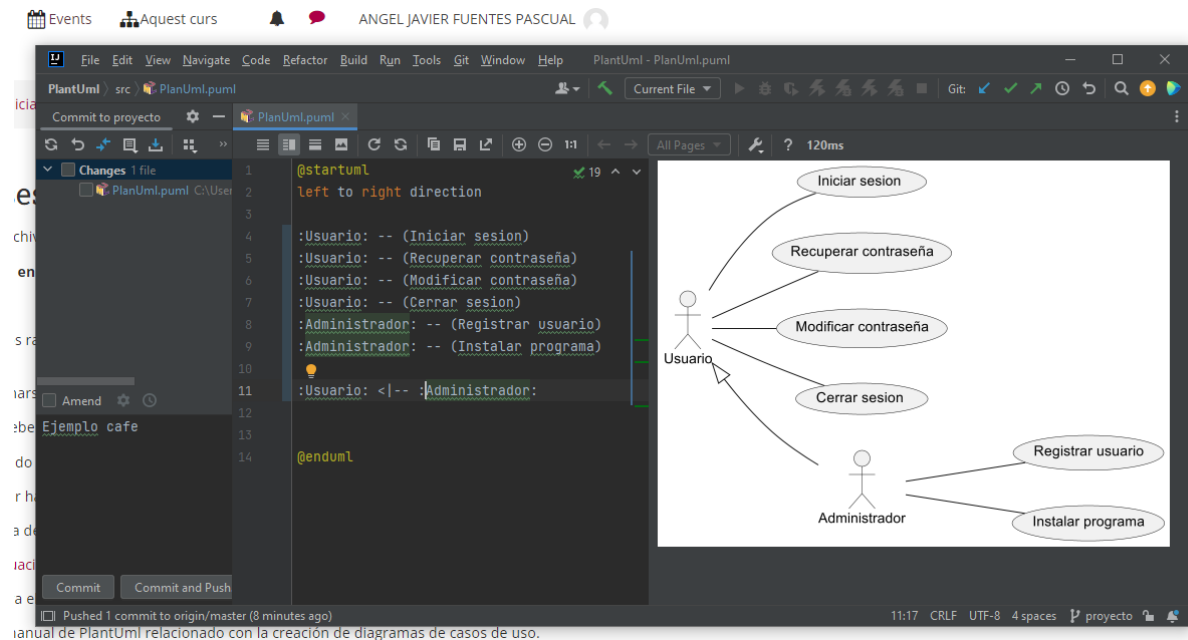
Ejemplo: Tienda en Internet



Aquí vemos que Registrarse extiende de identificarse ya que si no nos registramos no podemos identificar.

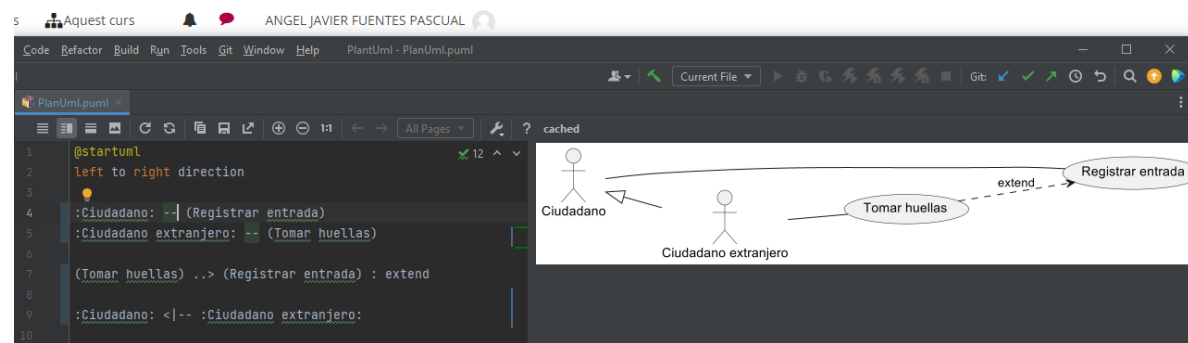
Luego Pagar con tarjeta y con transferencia es lo mismo que el ejemplo que hemos visto antes, está generalizando dos tipos de pagos.

Ejemplo: Usuarios y administradores



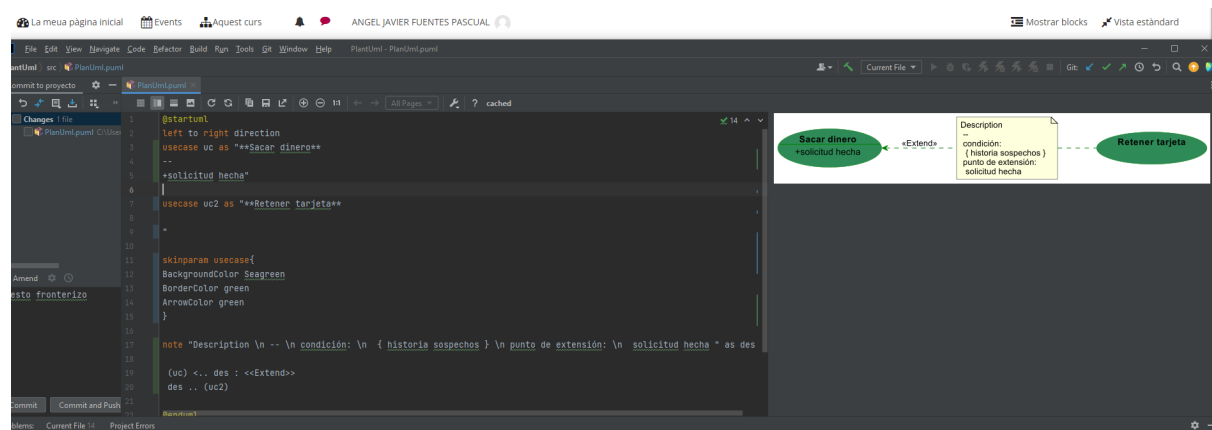
Aquí vemos dos actores en los cuales cada uno puede hacer sus casos de uso y además el administrador generaliza del usuario, esto indica que el administrador es un usuario.

Ejemplo: Puesto fronterizo



El ciudadano extranjero necesita tomar huellas para ser registrado por eso tomar huellas extiende de registrar entrada, ya que si no te toman la huella no pueden registrar la entrada.

Puntos de extensión



No se como se uni la nota con la flecha de unión de los dos casos, asique la he introducido en medio como apaño.

En esta estructura podemos ver que retener tarjeta bloquearía sacar dinero si lo que ocurre en la nota es verdadero (historia sospechosa).