

Diagrama de casos de uso

Administrador	Ambos	Socio
-	Login	-
-	Ver propio usuario	-
-	Modificar propio usuario	-
-	Buscar juegos	-
-	Ver juegos con sus opiniones y notas	-
-	Opinar y puntuar	-
-	Ver mis préstamos actuales y antiguos	-
-	Ver mis juegos	-
Crear, modificar y eliminar juegos	-	-
Crear, modificar y eliminar socios	-	-
Crear y eliminar unidades	-	-
Ejecutar préstamos y devoluciones	-	-
Buscar socios	-	-
Generar Boletines	-	-
Generar Recordatorios	-	-

Descripción de un caso de uso 1

Nombre

Alta de ficha

Descripción

Permite crear nueva ficha de juego

Actores

Administrador

Precondiciones

Ha de estar logueado.

Flujo Normal

1. El actor pulsa sobre Añadir Ficha de Juego.
2. Se muestra Panel de Juego.
3. El actor rellena los datos y pulsa enviar.
4. Se analiza si hay errores.
5. El sistema guarda la ficha en la BDD.
6. Se muestra la ficha.

Flujo Alternativo

4' si hay errores se avisa al actor para que los corrija

Poscondiciones

1. El sistema ha guardado la ficha

Descripción de un caso de uso 2

Nombre

Búsqueda de ficha

Descripción

Permite buscar una ficha de juego

Actores

Administrador y socio

Precondiciones

Ha de estar logueado.

Flujo Normal

1. El actor pulsa sobre Buscar Juegos.
2. Se muestra Buscar Juego.
3. El actor rellena los parámetros de búsqueda que quiera y pulsa Buscar.
4. Se llena el cuadro de resultados con los resultados.
5. El actor selecciona un resultado y pulsa Acceder o hace doble click en él.
6. Se muestra la ficha.

Poscondiciones

1. El sistema ha encontrado fichas
2. El actor ha seleccionado un resultado

Descripción de un caso de uso 3

Nombre

Crear un préstamo

Descripción

Permite crear un nuevo préstamo

Actores

Administrador

Precondiciones

Ha de estar en el formulario Ficha de Unidad y Préstamos

Flujo Normal

1. El actor selecciona una unidad del cuadro de unidades disponibles.
2. El actor selecciona el socio al que prestar la unidad en el combobox socio.
3. El actor selecciona las fechas de préstamo (puede registrar un préstamo que se dará más tarde) y devolución.
4. El actor pulsa Prestar.
5. Se comprueba que no haya errores.
6. La unidad pasa al cuadro de unidades NO Disponibles.
7. El préstamo se registra.

Flujo Alternativo

5' Si hay errores (no seleccionar un socio o poner una fecha incorrecta) avisa y pide al actor que soluciones los errores.

Poscondiciones

2. El préstamo ha quedado registrado.