**CASO DE USO**: 01

**TITULO**: Login

**ACTORES**: Cualquier Persona que accede a la aplicación

**RESUMEN**

Cualquier usuario que accede a la aplicación puede hacer login en esta para estar autentificado y poder realizar distintas acciones en función de su rol.

**PRECONDICIONES**

El usuario se ha registrado previamente

**POSTCONDICIONES**

El usuario se ha logado correctamente en el sistema, por lo que tiene un token de sesión y, además, observará un dasboard distinto en función de su rol.

**CURSO BASICO**

1. El usuario accede a la aplicación.
2. Pulsa el botón de login dentro de la aplicación.
3. La aplicación muestra una ventana de login.
4. El usuario introduce el correo electrónico y la contraseña.
5. El sistema verifica los datos de autenficación.
6. El sistema muestra un dasboard en función del rol del usuario.

**CAMINO ALTERNATIVO**

4.1. El usuario introduce un correo electrónico o una contraseña errónea.

5. El sistema muestra un mensaje de error de autentificación.

6. El usuario pulsa el botón de aceptar.

7. La aplicación muestra una ventana de login.

**CASO DE USO**: 02

**TITULO**: Logout

**ACTORES**: Superusuario, Administrador del Comercio, Empleado, Usuario

**RESUMEN**

Cualquier usuario autenticado en el sistema puede deslogarse.

**PRECONDICIONES**

El usuario se ha logado previamente

**POSTCONDICIONES**

El usuario se desloguea.

**CURSO BASICO**

1. El Usuario pulsa el botón de logout.
2. El sistema elimina el token de sesión.
3. El sistema muestra la ventana principal de la aplicación.

**CAMINO ALTERNATIVO**

**CASO DE USO**: 03

**TITULO**: Registrar Comercio

**ACTORES**: Superusuario, Administrador del Comercio

**RESUMEN**

Una persona con un comercio o el superusuario puede registrar un comercio en la aplicación para mostrar todos los artículos que desee.

**PRECONDICIONES**

La persona ha accedido a la aplicación o el superusuario se ha autentificado en la aplicación.

**POSTCONDICIONES**

El comercio queda registrado en la aplicación con un perfil relleno con los datos solicitados pero sin artículos, que estos serán incluidos posteriormente por el administrador de la empresa. El administrador de la empresa queda registrado en la aplicación con el rol de “admin”.

**CURSO BASICO**

1. El usuario selecciona la opción registrar comercio.
2. El sistema muestra un formulario para introducir los datos: Email, Contraseña, nombre del comercio, localización, logotipo del comercio, información adicional y fotografías representativas.
3. El usuario introduce todos los datos, siendo obligatorios el email, contraseña y nombre.
4. El sistema guarda los datos en la base de datos.
5. El sistema muestra una ventana de confirmación.

**CAMINO ALTERNATIVO**

1. El superusuario selecciona la opción de añadir comercio.
2. El sistema muestra un formulario para introducir los datos: Email, Contraseña, nombre del comercio, localización, logotipo del comercio, información adicional y fotografías representativas.
3. El superusuario introduce todos los datos, siendo obligatorios el email, contraseña y nombre.
4. El sistema guarda los datos en la base de datos.
5. El sistema muestra una ventana de confirmación.

**CASO DE USO**: 04

**TITULO**: Registrar Usuario

**ACTORES**: Cualquier Persona

**RESUMEN**

Una persona puede registrarse en la aplicación para realizar pedidos y compras de los distintos articulso que existe en la aplicación.

**PRECONDICIONES**

La persona ha accedido a la aplicación.

**POSTCONDICIONES**

El usuario queda registrado en la aplicación con el rol de “user” para poder realizar compras en la aplicación.

**CURSO BASICO**

1. El usuario selecciona la opción registrarse.
2. El sistema muestra un formulario para introducir los datos: Email y Contraseña
3. El usuario introduce todos los datos. Todos obligatorios
4. El sistema guarda los datos en la base de datos.
5. El sistema muestra una ventana de confirmación.

**CAMINO ALTERNATIVO**

**CASO DE USO**: 05

**TITULO**: Añadir Articulo al inventario

**ACTORES**: Administrador de comercio y Empleado

**RESUMEN**

El administrador del comercio un empelado asociado a ese comercio puede introducir un articulo al inventario para que aparezca en la aplicación para que los usuarios puedan visualizarlo.

**PRECONDICIONES**

El administrador o empleado se ha autenticado en la aplicación.

**POSTCONDICIONES**

El articulo queda registrado en el inventario del comercio y es visible para todos los usuarios de esta aplicación.

**CURSO BASICO**

1. El administrador/empleado accede al dasboard de gestión del comercio y va a la pestaña de inventario.
2. El administrador /empleado pulsa el botón de añadir nuevo articulo.
3. El sistema muestra un formulario para introducir los datos del articulo: Titulo, Descripcion, Precio, Cantidad, Codigo de Barras.
4. El administrador/empleado introduce todos los datos.
5. El sistema registra el articulo.

**CAMINO ALTERNATIVO**

**CASO DE USO**: 06

**TITULO**: Buscar un Articulo

**ACTORES**: Cualquier Persona

**RESUMEN**

Cualquier persona que acceda a la aplicación puede buscar un articulo por su nombre, o visualizar todos ellos hasta encontrar el articulo deseado.

**PRECONDICIONES**

El usuario ha accedido a la aplicación

**POSTCONDICIONES**

El usuario encuentra un articulo.

**CURSO BASICO**

1. El usuario busca el articulo desde la pantalla principal.

**CAMINO ALTERNATIVO**

**CASO DE USO**: 07

**TITULO**: Añadir un Articulo al Carrito

**ACTORES**: Usuario

**RESUMEN**

Un usuario autenticado ha encontrado un articulo que desea comprar y lo añade al carrito junto con la cantidad del articulo.

**PRECONDICIONES**

El usuario se ha autenticado en la aplicación y ha buscado el articulo que desea

**POSTCONDICIONES**

El articulo queda registrado en el carrito, para su posterior compra o eliminación del carrito.

**CURSO BASICO**

1. El usuario selecciona el articulo que desea añadir.
2. El sistema muestra una ventana con información extendida del articulo.
3. El usuario selecciona la cantidad del articulo, talla (si existiese) y selecciona añadir al articulo.
4. El sistema añade el articulo al carrito asociado al usuario.

**CAMINO ALTERNATIVO**

1. El sistema comprueba que no tiene ningún carrito activo el usuario y crea un carrito.
2. El sistema añade el articulo al carrito asociado al usuario.

**CASO DE USO**: 08

**TITULO**: Pagar un Carrito

**ACTORES**: Usuario

**RESUMEN**

Un usuario autenticado desea pagar el carrito que tiene y realizar el pedido.

**PRECONDICIONES**

El usuario se ha autenticado en la aplicación y el carrito tiene artículos.

**POSTCONDICIONES**

El pedido se genera en los distintos comercios y se pagan todos los artículos.

**CURSO BASICO**

1. El usuario selecciona el icono del carrito desde cualquier ventana de la aplicación.
2. El sistema muestra una ventana con el carrito.
3. El usuario selecciona la opción pagar.
4. El sistema divide los artículos en función del comercio.
5. El sistema contacta con una pasarela de pago externa para realizar el pago a los distintos comercios.
6. El sistema con la autorización del pago, crea el pedido en cada comercio.
7. El sistema muestra una ventana de confirmación.

**CAMINO ALTERNATIVO**