**A01 - Tarefa 2. Elaboración dun diagrama de casos de uso**

Representa a través dun diagrama de Casos de Uso o seguinte escenario:

Deséxase desenvolver unha pequena aplicación para levar o control dos socios dun vídeo club. Esta aplicación será accesible a través da rede de caixeiros do vídeo club e poderá ser manexada tantos polo socios como polos empregados do vídeo club.

Os socios poderán, logo de proceso de autenticación, darse de baixa e modificar os seus datos persoais. Ademais, se aínda non o son, poderán solicitar darse de alta como socios.

Os empregados do vídeo club poderán, logo de proceso de autenticación, dar de alta, de baixa e modificar datos de socios; consultar os datos dos socios e solicitar un listado de socios con pagamentos pendentes.

Diagrama

Descripción generada automáticamente