Caso de uso Aluguel de um Jogo

Cenário principal de sucesso

1. Cliente entra na loja, navega pelo catalogo e seleciona o item para alugar
2. Segue até a o caixa
3. O Cliente Novo preenche o formulário de NovoCliente
4. O cadastro do cliente é aceito
5. Sistema apresenta informação completo do faturamento do empréstimo, incluindo preço e dias de empréstimo.
6. Cliente realiza o pagamento.
7. Sistema registra o pagamento e autoriza o empréstimo ao cliente, é gerado recibo de empréstimo para o cliente.
8. Cliente leva o produto por X dias
9. Após o período de locação o cliente retorna com o jogo para devolução
10. Sistema verifica que está no prazo
11. Sistema verifica integridade dos jogos
12. Sistema finaliza o empréstimo e emite recibo de devolução para o cliente.

Extensões

3a: Cliente regular

.1. Cliente já possui cadastro

.2. Sistema procura por débitos anteriores.

.2.1. Se identificado débitos anteriores, exige quitação do debito

.2.2. Senão autoriza a nova Locação.

.3 pula para item 5.

10a: Sistema identifica que o empréstimo passou do período de locação

.1. Sistema cobra multa do Cliente.

11a: Sistema verifica que os jogos estão danificados

.1. Sistema cobra Multa do Cliente por danos ao patrimônio.