

Documentación de casos de uso

Martín Gómez y Enrique Rey

October 28, 2019

Se pide documentar algunos de los casos de uso que explicamos en la presentación. Pedimos que documentéis cuatro de ellos; recordad que podéis acceder a la presentación y a vuestros propios apuntes si tenéis dudas.

- Actividad

- Documentar disparar; al disparar puede no pasar nada o que un jugador A dispare a otro jugador B. En ese caso, habrá que restar una vida al jugador B. Si no tiene ninguna, tendrá que revivir o morir para siempre. Si esto último sucede, la partida terminará.
- Documentar unirse a partida; si un jugador se une a una partida, tendrá que aportar un código, que podría ser incorrecto. Después de aportarlo, tendrá que ser autorizado por el creador. Su solicitud podría ser denegada.

- Ejemplo

- Documentar recargar en el momento; al recargar en el momento, primero se mostrará el saldo al usuario. Después, este elegirá recargar una cierta cantidad, que luego tendrá que pagar en efectivo o con tarjeta. El usuario podría cancelar la operación en cualquier momento. El pago con tarjeta podría ser rechazado.
- Documentar validar al principio; al intentar entrar al transporte público, el sistema ha de comprobar que haya un abono o saldo suficiente cargado en la tarjeta, o bien que se escanee un billete comprado a través de las compañías de transporte. Si se viaja con saldo, el sistema tendrá que restar la tarifa de entrada.