# DIAGRAMA DE CASOS DE USO TEXTUAL

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **RC-001** | **Registro del cliente** | | |
| **Versión** | 1.0 11/04/2022 | | |
| **Descripción** | El siguiente caso de uso, debe comportarse de tal manera que nos permita ver el registro del cliente en una tienda | | |
| **Precondición** | * Debe existir físicamente la tienda donde se realizara el registro * No se puede repetir dos veces la misma cédula del cliente | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | |
| 1 | El cliente se registró en la tienda | |
| 2 | Se ingresa la información del cliente al sistema para verificar si este el número de identificación ya ha sido creado | |
| 3 | El sistema informa que fue registrado exitosamente | |
| **Postcondición** | De manera inmediata se le manifiesta al cliente si se encuentra registrado o por el contrario si debe registrarse | | |
| Excepciones | **Paso** | **Acción** | |
| 3 | Si el cliente fue registrado de manera exitosa, no tendrá ningún inconveniente al ingresar | |
| E.1 | Si el cliente no se encuentra registrado aparecerá un error con la información del cliente |
| E.2 | Al cliente le dará error enseguida |
| E.3 | No permitirá registrar nuevamente al cliente |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cuota de tiempo** | |
|  | 1 | 2 minutos | |
|  | 2 | 1 minuto | |
|  | 3 | 5 segundos | |
| **Importancia** | Importante | | |
| **Comentarios** | El sistema permitirá consultar, validar e ingresar un gran número de clientes sin que este falle o se bloque | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RC-001** | **Creación de video juego** | |
| **Versión** | 1.0 11/04/2022 | |
| **Descripción** | El siguiente caso de uso, se le asignarán al sistema determinados datos para la creación y registro de un nuevo videojuego en una tienda. | |
| **Precondición** | * Debe tener primordialmente, un código de una tienda existente en el sistema. * No deben haber dos videojuegos con el mismo código | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El sistema nos mostrará un menú donde se encuentran los requisitos, los cuales deben ser ingresados para asignar o crear un nuevo video juego. |
| 2 | La tienda procede a ingresar los datos para la creación del videojuego. |
| 3 | Se le asignan los datos al sistema para verificar si son datos válidos. |
| **Postcondición** | De manera inmediata se le manifiesta a la tienda si el juego se encuentra creado o por el contrario se debe crear. | |
| **Excepciones** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | En caso dado que el código de la tienda a la cual se le asigna el juego, no esté registrado, el sistema arrojará un error con un determinado mensaje. |
| 2 | Se le aclarará a la tienda que dicho código de tienda no se encuentra registrado, es decir la tienda no existe. |
| 3 | El sistema no permitirá la creación del juego y se le pedirán nuevamente el menú de dato. |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cuota de tiempo** |
|  | 1 | 2 minutos |
|  | 2 | 1 minuto |
|  | 3 | 5 segundos |
| **Importancia** | Importante | |
| **Comentarios** | El sistema permitirá ingresar un gran número de videojuegos sin que este falle o se bloquee. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RC-001** | **Listados de videojuegos por tiendas** | |
| **Versión** | 1.0 11/04/2022 | |
| **Descripción** | El siguiente caso de uso, tiene como funcionalidad mostrar uno a uno el listado de los videojuegos creados en determinadas tiendas | |
| **Precondición** | * Básicamente una de las condiciones requeridas en este caso es que debe haber un registro de un juego creado para mostrar dicha lista de videojuegos. | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | La tienda procede a ingresar los datos para la consulta del listado de los juegos. |
| 2 | Una vez hecha la consulta del listado de juego, la aplicación nos arrojará una lista desplegable en donde se encontrarán cada uno de los juegos. |
| 3 | En caso dado la tienda ingrese un dato erróneo, se mostrará un error el cual contendrá un mensaje. |
| **Postcondición** | Inmediatamente a continuación, la aplicación mostrará de manera rápida los datos que en este caso se requieren. | |
| **Excepciones** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | En caso dado se produzcan innumerables errores de datos, la aplicación le dará la opción de verificar y acceder de nuevo a la consulta. |
| 2 | Por medio un mensaje emergente le se la hará saber al administrador de la consulta, el problema que está teniendo. |
| 3 | El sistema avisará que tipos de datos están registrados y qué no lo están. |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cuota de tiempo** |
|  | 1 | 2 minutos |
|  | 2 | 1 minuto |
|  | 3 | 5 segundos |
| **Importancia** | Importante | |
| **Comentarios** | La aplicación nos permitirá, además de mostrar una consulta grande de datos, también nos permitirá mostrar datos por elección, es decir, mostrará un dato en específico. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **RC-001** | **Préstamo de videojuegos** | | |
| **Versión** | 1.0 11/04/2022 | | |
| **Descripción** | El siguiente caso de uso, el cliente solicitara el préstamo de uno o varios videojuegos y se registrara los datos necesarios para el préstamo | | |
| **Precondición** | * El usuario ya debe estar registrado en la tienda * Debe existir el videojuego o los videojuegos para prestar * No se puede prestar un juego que ya este prestado * No se puede prestar el ejemplar del videojuego que ya este prestado | | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** | |
| 1 | El cliente se encontró registrado en la tienda | |
| 2 | El videojuego cumple con todas las condiciones del préstamo | |
| 3 | El sistema informa que el videojuego fue prestado con éxito | |
| **Postcondición** | De manera inmediata se le manifiesta al cliente si se encuentra registrado o por el contrario si debe registrarse | | |
| Excepciones | **Paso** | **Acción** | |
| 3 | Si el cliente se encuentra registrado en la tienda no tendrá problemas con recibir el videojuego a prestar | |
| E.1 | Si el cliente no se encuentra registrado aparecerá un error le dirá que no se puede el préstamo porque no se encuentra registrado en el sistema |
|  | 4 | Si el videojuego solicitado a prestar tiene ejemplares disponible el préstamo se realizara con éxito | |
|  |  | E.2 | Si no hay ejemplar disponible no se podrá realizar el préstamo |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cuota de tiempo** | |
|  | 1 | 2 minutos | |
|  | 2 | 1 minuto | |
|  | 3 | 5 segundos | |
| **Importancia** | Importante | | |
| **Comentarios** | El sistema dejara realizar los préstamos, validar las condiciones del préstamo la cantidad de veces que haga falta sin fallar. | | |