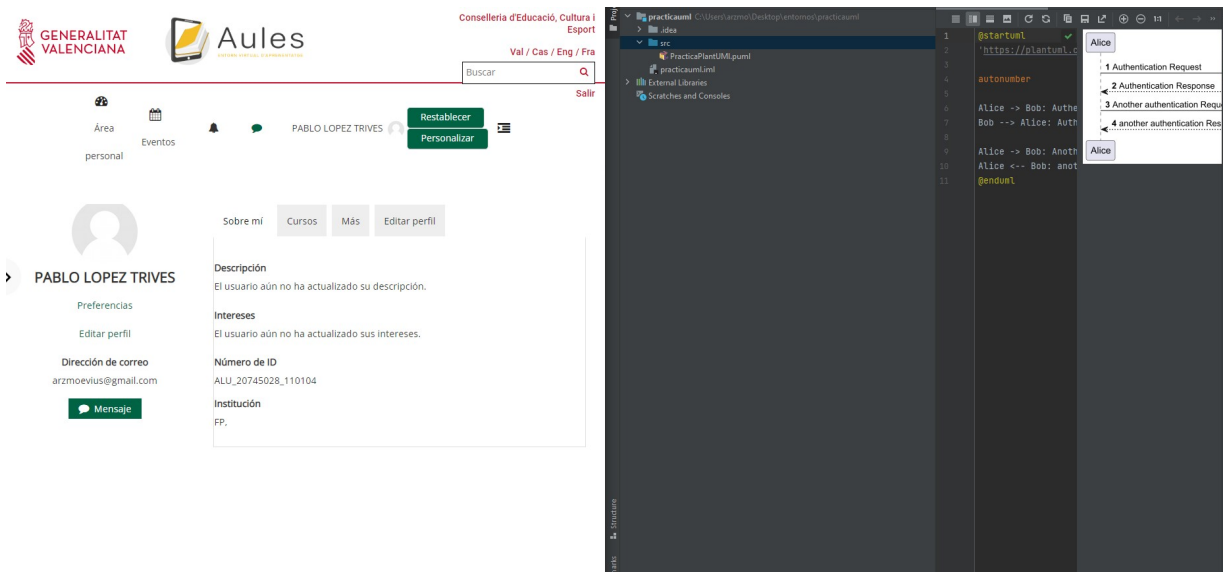
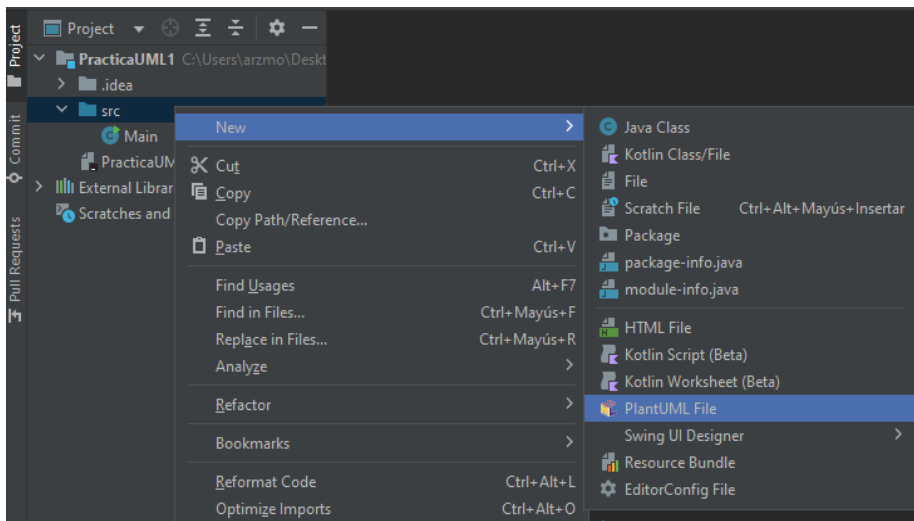


Práctica casos de uso con PlantUml.

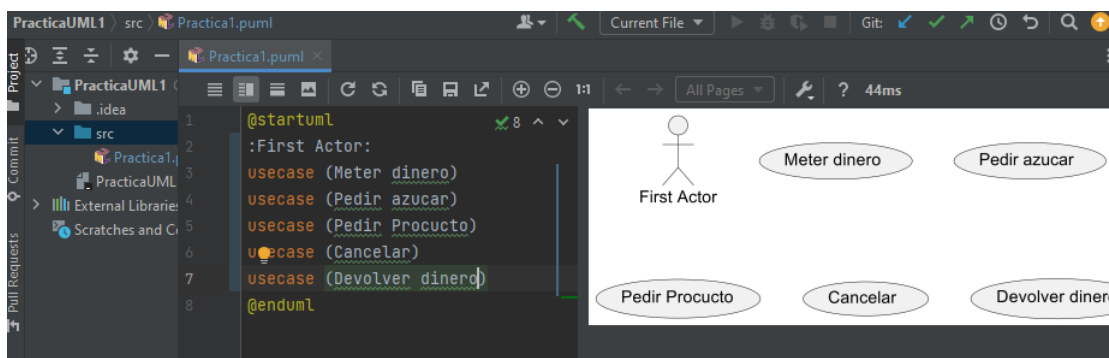
Vamos a empezar la practica de Plant UML Diagramas de caso de uso



El primer paso sera crear el archivo PlantUML para poder empezar



Creamos el actor con todos los respectivos casos



Ponemos las relaciones

```
1 @startuml
2 :Cliente:
3 usecase (Meter dinero)
4 usecase (Pedir azucar)
5 usecase (Pedir Producto)
6 usecase (Cancelar)
7 usecase (Devolver dinero)
8 :Cliente: -- (Meter dinero)
9 :Cliente: -- (Pedir azucar)
10 :Cliente: -- (Pedir Producto)
11 :Cliente: -- (Cancelar)
12 (Pedir Producto) ..>"<<include>>" (Devolver dinero)
13 (Cancelar) ..>"<<include>>" (Devolver dinero)
14 @enduml
```

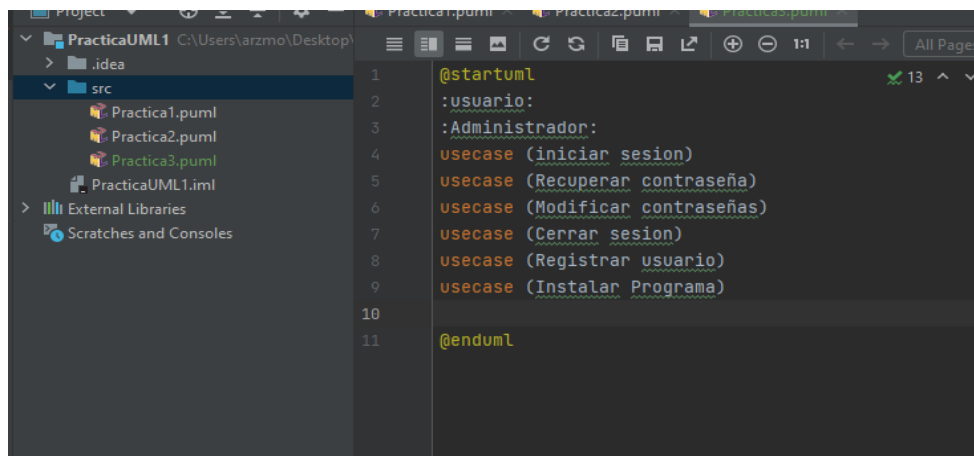
Creamos un nuevo archivo y colocamos el actor y las usecase

```
1 @startuml
2 :new Actor:
3 usecase (Identificarse)
4 usecase (Pagar)
5 usecase (Elegir mensajero)
6 usecase (Confirmar)
7 usecase (Registrarse)
8 usecase (Pagar con tarjeta)
9 usecase (Pagar con transferencia)
10 @enduml
```

Ya he añadido todas las relaciones necesarias

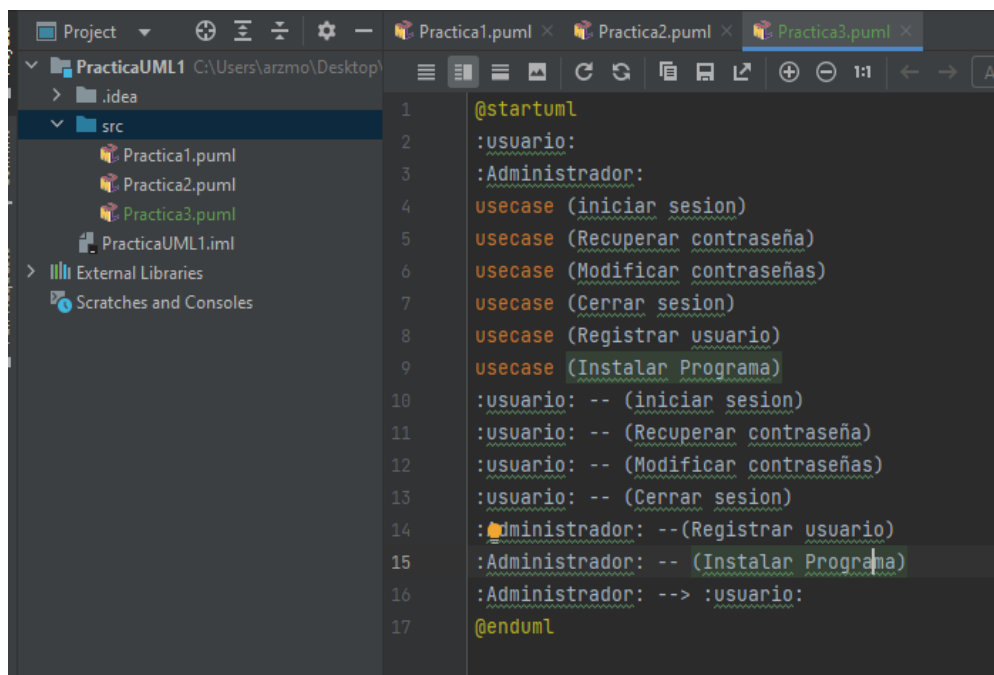
```
1 @startuml
2 :new Actor:
3 usecase (Identificarse)
4 usecase (Pagar)
5 usecase (Elegir mensajero)
6 usecase (Confirmar)
7 usecase (Registrarse)
8 usecase (Pagar con tarjeta)
9 usecase (Pagar con transferencia)
10 :new Actor: -- (Identificarse)
11 :new Actor: -- (Pagar)
12 :new Actor: -- (Elegir mensajero)
13 :new Actor: -- (Confirmar)
14 (Identificarse) <.. (Registrarse):<<extend>>
15 (Pagar)<--(Pagar con tarjeta)
16 (Pagar)<--(Pagar con transferencia)
17
18 @enduml
```

Creamos un nuevo archivo PlantUML y a este añadimos los actores y los usecase necesarios



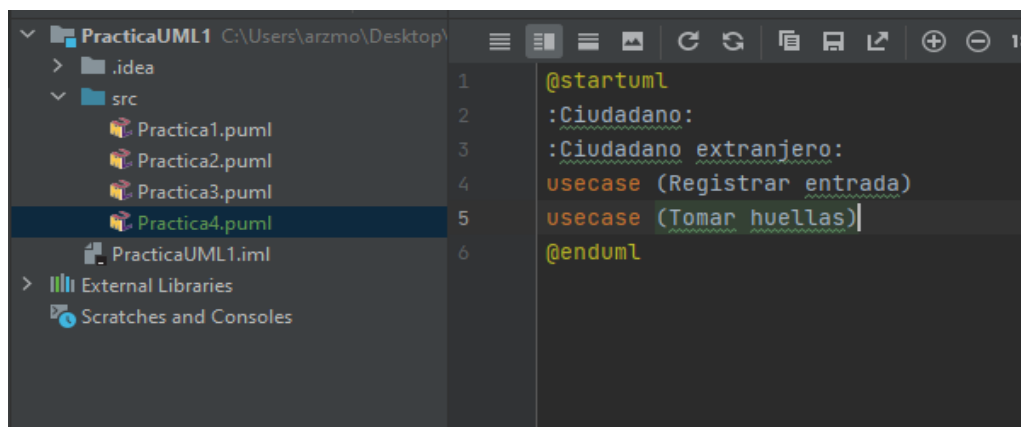
```
1 @startuml
2 :usuario:
3 :Administrador:
4 usecase (iniciar sesion)
5 usecase (Recuperar contraseña)
6 usecase (Modificar contraseñas)
7 usecase (Cerrar sesion)
8 usecase (Registrar usuario)
9 usecase (Instalar Programa)
10
11 @enduml
```

Relaciones creadas y terminadas



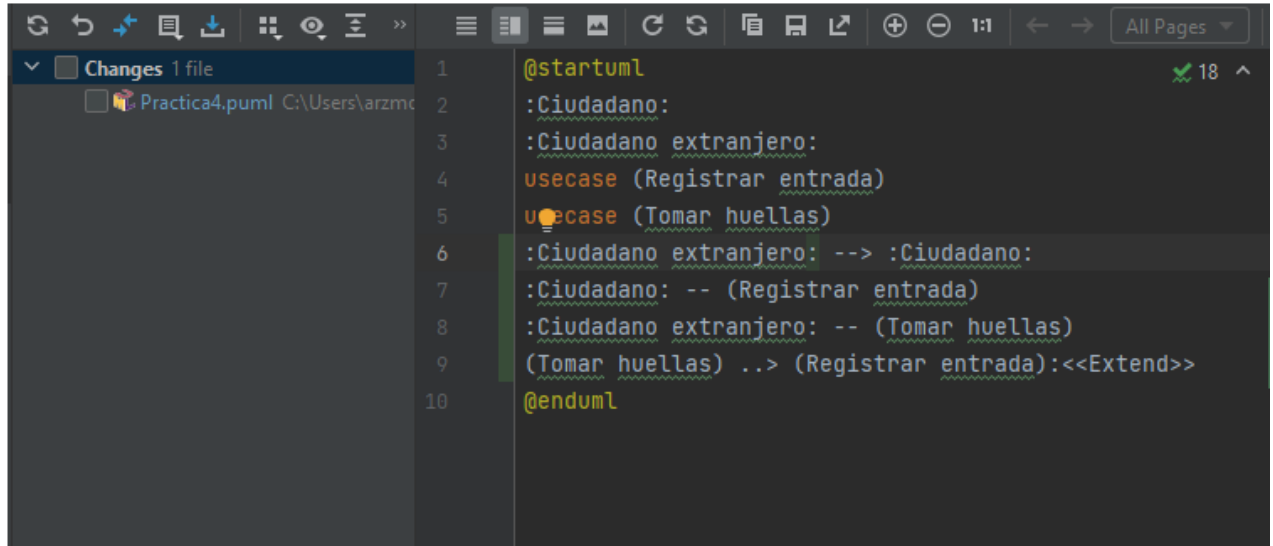
```
1 @startuml
2 :usuario:
3 :Administrador:
4 usecase (iniciar sesion)
5 usecase (Recuperar contraseña)
6 usecase (Modificar contraseñas)
7 usecase (Cerrar sesion)
8 usecase (Registrar usuario)
9 usecase (Instalar Programa)
10 :usuario: -- (iniciar sesion)
11 :usuario: -- (Recuperar contraseña)
12 :usuario: -- (Modificar contraseñas)
13 :usuario: -- (Cerrar sesion)
14 :Administrador: --(Registrar usuario)
15 :Administrador: -- (Instalar Programa)
16 :Administrador: --> :usuario:
17 @enduml
```

Creamos uno nuevo y añadimos lo necesario



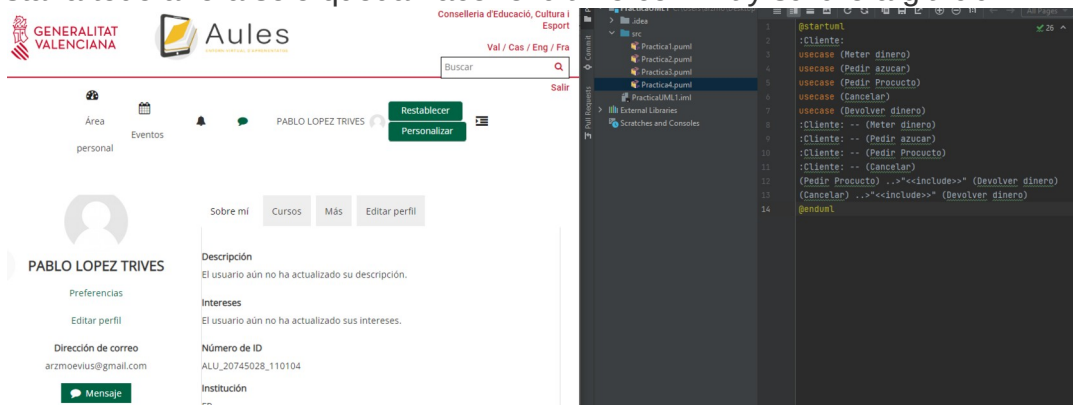
```
1 @startuml
2 :Ciudadano:
3 :Ciudadano extranjero:
4 usecase (Registrar entrada)
5 usecase (Tomar huellas)
6 @enduml
```

Añadimos las relaciones necesarios y lo commiteamos



```
@startuml
1  :Ciudadano:
2  :Ciudadano extranjero:
3  usecase (Registrar entrada)
4  usecase (Tomar huellas)
5  :Ciudadano extranjero: --> :Ciudadano:
6  :Ciudadano: -- (Registrar entrada)
7  :Ciudadano extranjero: -- (Tomar huellas)
8  (Tomar huellas) ..> (Registrar entrada):<<Extend>>
9
10 @enduml
```

y ya estaria todo ahora solo queda hacer el ultimo commit y subirlo a github



The image shows two side-by-side screenshots. The left screenshot is a web browser displaying the 'Aules' (Aula Virtual de Enllaç) user profile for 'PABLO LOPEZ TRIVES'. The profile includes a header with the 'GENERALITAT VALENCIANA' logo and 'Aules' branding, a search bar, and navigation links like 'personal', 'Área', 'Eventos', and 'PABLO LOPEZ TRIVES'. The main content area shows a profile card with a placeholder image, the name 'PABLO LOPEZ TRIVES', and fields for 'Descripción', 'Intereses', 'Número de ID' (ALU_20745028_110104), and 'Institución' (FP). The right screenshot is a code editor showing a sequence diagram for a payment process.

```
@startuml
1  :Cliente:
2  usecase (Meter dinero)
3  usecase (Pedir azucar)
4  usecase (Pedir Producto)
5  usecase (Cancelar)
6  usecase (Devolver dinero)
7  :Cliente: -- (Meter dinero)
8  :Cliente: -- (Pedir azucar)
9  :Cliente: -- (Pedir Producto)
10 :Cliente: -- (Cancelar)
11 (Pedir Producto) ..> (Devolver dinero):<<include>>
12 (Cancelar) ..> (Devolver dinero):<<include>>
13
14 @enduml
```