

### Casos de Uso

1- Realizar el diagrama completo, se debe incluir algún extend y/o uses.

2- Realizar los escenarios asociados al cliente y extensiones o usos en caso de que corresponda.

Se solicita realizar el subsistema para un salón con juegos de video. Los clientes acceden a los juegos mediante una tarjeta magnética que adquieren en las cajas del salón. Cuando un cliente requiere una tarjeta nueva, el empleado pasa dicha tarjeta por un lector para verificar que no esté defectuosa y, si la verificación es correcta, carga en la tarjeta el nombre, apellido y DNI del cliente, junto con el monto inicial que éste decide pagar utilizando tarjeta de crédito.

Una vez adquirida, la tarjeta puede ser recargada todas las veces que el cliente lo necesite, ya sea en las cajas del salón (a través de un empleado) o en los puestos de auto-recarga disponibles. En ambos casos, el proceso de recarga es el mismo: se pasa la tarjeta por el lector y el sistema verifica que no esté defectuosa. Luego se ingresa el monto a cargar y el sistema solicita el número de la tarjeta de crédito y su código de seguridad. A continuación, el sistema se conecta con un servidor externo de pagos para realizar el cobro. Si la tarjeta de crédito posee saldo suficiente, la recarga se realiza exitosamente y se actualiza el saldo disponible; en caso contrario, se informa un error de carga y no se realiza ninguna actualización. Si la verificación de la tarjeta magnética falla, se debe informar dicha situación.

En los puestos de auto-recarga, además, el cliente puede consultar el saldo de su tarjeta. Para esto, debe pasarla por el lector y el sistema mostrará el saldo actual junto con un resumen de las últimas partidas jugadas.

Para jugar en una máquina, el cliente pasa la tarjeta por el lector del juego. El sistema verifica que la tarjeta no esté defectuosa y, si lo está, informa la situación. Si es válida, la máquina identifica al cliente, descuenta el costo de la partida y actualiza el saldo de la tarjeta. También contabiliza la partida para las estadísticas del salón. Si el cliente ya jugó 10 partidas en el mismo día, la siguiente partida será gratuita. En caso de que la tarjeta no cuente con saldo suficiente, no se permitirá iniciar el juego y se mostrará un mensaje indicándolo.

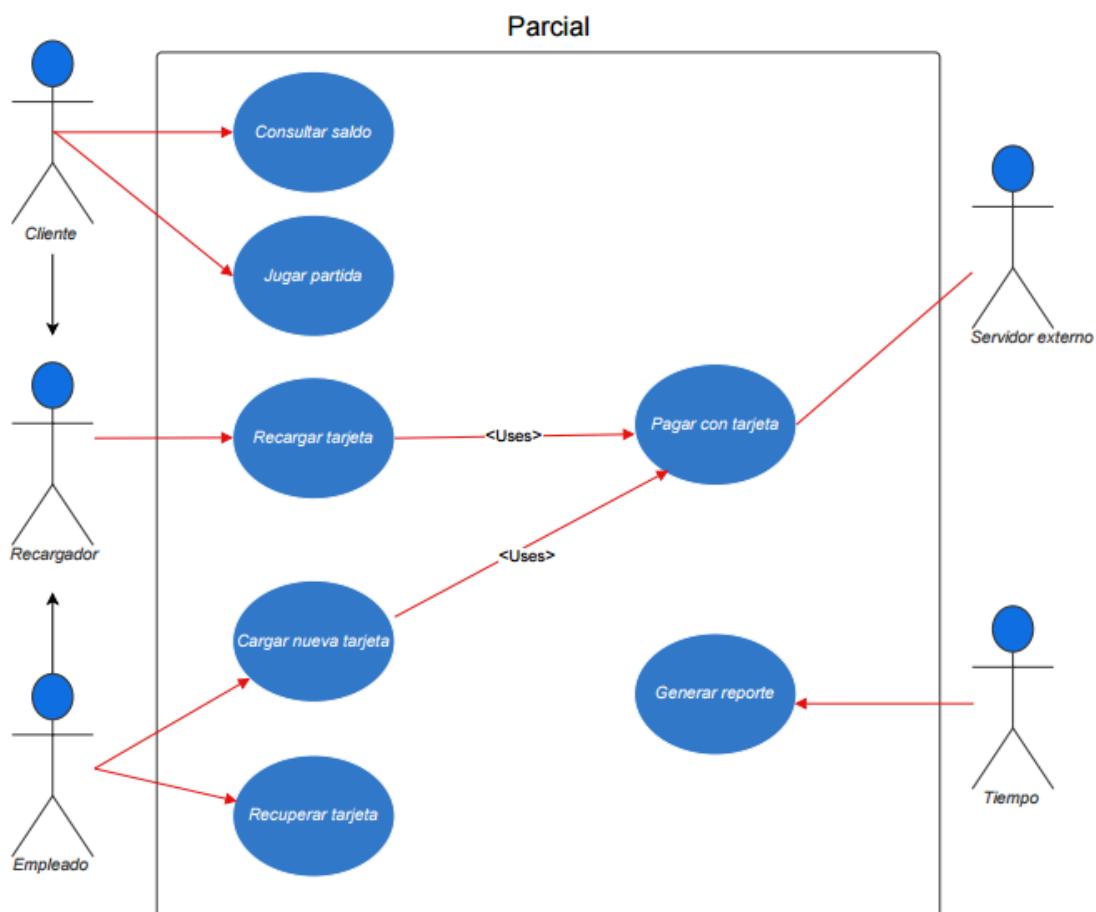
Cuando una tarjeta está defectuosa o es extraviada, el cliente puede dirigirse a las cajas, donde un empleado puede reemplazarla por una nueva sin costo alguno. Para esto, se debe pasar primero la nueva tarjeta por el lector para verificar que esté en buen estado. Luego, el sistema solicita el DNI del cliente para recuperar los datos personales y el saldo de la tarjeta original, transfiriéndolos a la tarjeta nueva. La tarjeta original debe ser dada de baja.

Con motivo de determinar qué juegos están perdiendo popularidad, semanalmente, se genera un reporte de los juegos, ordenado ascendentemente por la cantidad de partidas jugadas.

Nota: Tenga en cuenta que solo se aceptan pagos con tarjeta de crédito para la carga de saldo y que cada vez que una tarjeta se pasa por un lector debe verificarse su estado. Si la verificación falla, debe informarse la situación.

# Parcial CU 3º fecha 2025

## ▼ Diagrama



## ▼ Consultar saldo

Nombre	Consultar saldo
Descripción	Este caso de uso describe el evento en que un cliente consulta el saldo de su tarjeta.
Actores	Cliente.
Precondiciones	

Curso normal	Acciones del actor	Acciones del Sistema
	1. El cliente selecciona la opción "Consultar saldo".	2. El sistema solicita que se apoye la tarjeta en el lector.
	3. El cliente apoya la tarjeta en el lector.	4. El sistema verifica que la tarjeta no se encuentra defectuosa.
		5. El sistema muestra actual junto con un resumen de las últimas partidas jugadas.
Curso alterno	Paso 4 alternativo: la tarjeta se encuentra defectuosa. Se notifica. Fin del CU.	
Postcondición	Se consultó el saldo de una tarjeta.	

## ▼ Jugar partida

Nombre	Jugar partida
Descripción	Este caso de uso describe el evento en que un cliente juega una partida.
Actores	Cliente.
Precondiciones	

Curso normal	Acciones del actor	Acciones del Sistema
	1. El cliente selecciona la opción "Jugar partida".	2. El sistema solicita que se apoye la tarjeta en el lector.
	3. El cliente apoya la tarjeta en el lector.	4. El sistema verifica que la tarjeta no se encuentra defectuosa.
		5. Si el cliente no acumula 10 partidas jugadas en el día actual. 5.1 El sistema verifica que el saldo sea suficiente. 5.2 El sistema descuenta el costo de la partida y se actualiza el saldo actual.
		6. El sistema registra la partida jugada, contabiliza las estadísticas e incrementa en uno las partidas

Curso normal	Acciones del actor	Acciones del Sistema
		jugadas por el cliente en el día actual.
Curso alterno	Paso 4 alternativo: la tarjeta se encuentra defectuosa. Se notifica. Fin del CU. Paso 5.1 alternativo: no posee el saldo suficiente. Se notifica. Fin del CU.	
Postcondición	Se jugó una partida.	

## ▼ Recargar tarjeta

Nombre	Recargar tarjeta
Descripción	Este caso de uso describe el evento en que un recargador recarga una tarjeta.
Actores	Recargador.
Precondiciones	

Curso normal	Acciones del actor	Acciones del Sistema
	1. El recargador selecciona la opción "Recargar tarjeta".	2. El sistema solicita que se apoye la tarjeta en el lector.
	3. El recargador apoya la tarjeta en el lector.	4. El sistema verifica que la tarjeta no se encuentra defectuosa.
	6. El recargador ingresa el monto a recargar, número de tarjeta de crédito y código de seguridad.	5. El sistema solicita el monto a recargar, número de tarjeta de crédito y código de seguridad.
		7. El sistema verifica que el monto ingresado es mayor a 0.
		8. El sistema ejecuta el caso de uso "Pagar con tarjeta".
		9. El sistema registra la recarga y actualiza el saldo actual de la tarjeta.

Curso alterno	Paso 4 alternativo: la tarjeta se encuentra defectuosa. Se notifica. Fin del CU.
---------------	---

	Paso 7 alternativo: el monto ingresado no es mayor a 0. Se notifica. Retorna desde el paso 3. Paso 8 alternativo: el pago no se realiza. Se notifica. Fin del CU.
Postcondición	Se recargó una tarjeta.

## ▼ Pagar con tarjeta

Nombre	Pagar con tarjeta
Descripción	Este caso de uso describe la recarga de una tarjeta mediante una tarjeta de crédito.
Actores	Servidor externo.
Precondiciones	Se debe haber ejecutado el caso de uso "Recargar tarjeta".

Curso normal	Acciones del actor	Acciones del Sistema
	2. El servidor externo acepta la conexión y solicita número de tarjeta de crédito y código de seguridad.	1. El sistema solicita conexión con el servidor externo.
	4. El servidor externo valida los datos.	3. El sistema envía el número de tarjeta de crédito y código de seguridad.
	5. El servidor externo retorna el resultado.	6. El sistema recibe que los datos de la tarjeta de crédito son correctos.
	7. El servidor externo valida los fondos suficientes.	9. El sistema recibe que los fondos son suficientes.
	8. El servidor externo retorna el resultado.	10. El sistema registra el pago y cierra la conexión con el servidor.

Curso alterno	Paso 1 alternativo: falla la conexión con el servidor externo. Se notifica. Fin del CU.
	Paso 6 alternativo: los datos de la tarjeta de crédito son incorrectos. Se notifica. Fin del CU.
	Paso 9 alternativo: los fondos son insuficientes. Se notifica. Fin del CU.
Postcondición	Se registró el pago mediante tarjeta de crédito.

