**IC0009 – Comprar Artículo**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Tabla de contenido**

* [Historial de revisiones](#Historial)
* [Descripción](#Descripcion)
* [Precondiciones](#precondiciones)
* [Flujo básico](#flojobasico)
* [Secciones](#secciones)
* [Flujos alternos](#flujosAlternos)
* [Postcondiciones](#poscondiciones)
* Prototipo

**Historial de revisiones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Autor** | **Descripción** |
| 16/5/2017 | Jorge González Rodríguez | Creación del caso de uso |

**1.** **Descripción**

Este caso de uso describe el proceso que sigue el actor “jugador” para la compra de artículos en la tienda.

**2.** **Precondiciones**

* El actor “jugador” debe ingresar a la tienda.

**3.** **Flujo básico**

**3.1.** El actor “jugador” ingresó a la tienda.

**3.2.** El actor “jugador” le da click a un artículo disponible. (5.1)

**3.3.** El sistema reproduce el mensaje “Gracias por la compra.”.

**3.4.** El actor “jugador” presiona el botón ‘Continuar’.

**3.5.** El sistema reduce la cantidad de monedas de jugador igual al precio del producto.

**4.** **Secciones**

* No aplica.

**5.** **Flujos alternos**

**5.1.** La cantidad de monedas del actor jugador es menor al precio del producto.

**5.1.1.** El sistema reproduce el mensaje “La cantidad de monedas no es suficiente para comprar el artículo”.

**5.1.2.** El actor “jugador” presiona el botón ‘Continuar’.

**5.1.3.** Se regresa al flujo básico al 3.1.

**6.** **Postcondiciones**

* No aplica.