

# **SISTEMA DE GESTIÓN DE EVENTO HOLIMORI**

## **Especificación de Caso de Uso: CU004-Pagar Evento**

Versión 1.0

**Lima, diciembre del 2020**

## Control de Versiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
07/12/2020	1.0	Creación del documento.	Javier Portella

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>4</b>
1.1 Propósito.....	4
1.2 Alcance: .....	4
1.3 Definiciones, siglas y abreviaciones.....	4
1.4 Referencias .....	4
1.5 Resumen .....	5
<b>2. DESCRIPCIÓN GENERAL .....</b>	<b>6</b>
2.1 Diagrama de Casos de Usos .....	6
2.2 Descripción .....	6
2.3 Actores .....	6
2.4 Precondiciones .....	6
2.5 Pos Condiciones .....	7
2.6 Flujo Básico .....	7
2.7 Flujo Alternativo .....	8
2.8 Excepciones .....	9
2.9 Prototipos visuales .....	9
2.10 Requerimientos no funcionales .....	10

# 1. Introducción

## 1.1 Propósito

Permitir y facilitar el pago en línea a través de tarjeta de crédito, PayPal y otros métodos de pago existentes desde un mismo sitio seguro y confiable para que el usuario pueda acceder y gozar del servicio brindado a cambio de un beneficio económico a la empresa.

## 1.2 Alcance:

Un ámbito del sistema web de HoliMori es servir como un portal de pago para las partes interesadas en adquirir cualquier tipo de evento ofrecido por la empresa Mori. Por ello proporciona un enlace al sistema de pago correspondiente alojado en el sistema web.

## 1.3 Definiciones, siglas y abreviaciones

### Definiciones:

- **Cliente:** Persona interesada que requiere del buen funcionamiento del sistema de pago de manera rápida, eficiente y segura.
- **Servidor:** Equipo de cómputo del establecimiento en el que el sistema será implementado.
- **Usuario:** Véase cliente.

### Siglas:

- **SGEH:** Sistema de Gestión de Eventos HoliMori

## 1.4 Referencias

SGEH-RF05.pdf

## **1.5 Resumen**

Caso de uso que muestra la descripción de un sistema web, que usa un sistema de pago alojado que permite al usuario, que en este caso también es el cliente, pagar un servicio solicitado ofreciendo rapidez y seguridad en la operación de pago, facilidad en su uso. Por ello la propuesta toma como actores al usuario y al administrador, quienes participarán durante todo el proceso de pago de un evento.

## 2. Descripción General

### 2.1 Diagrama de Casos de Usos

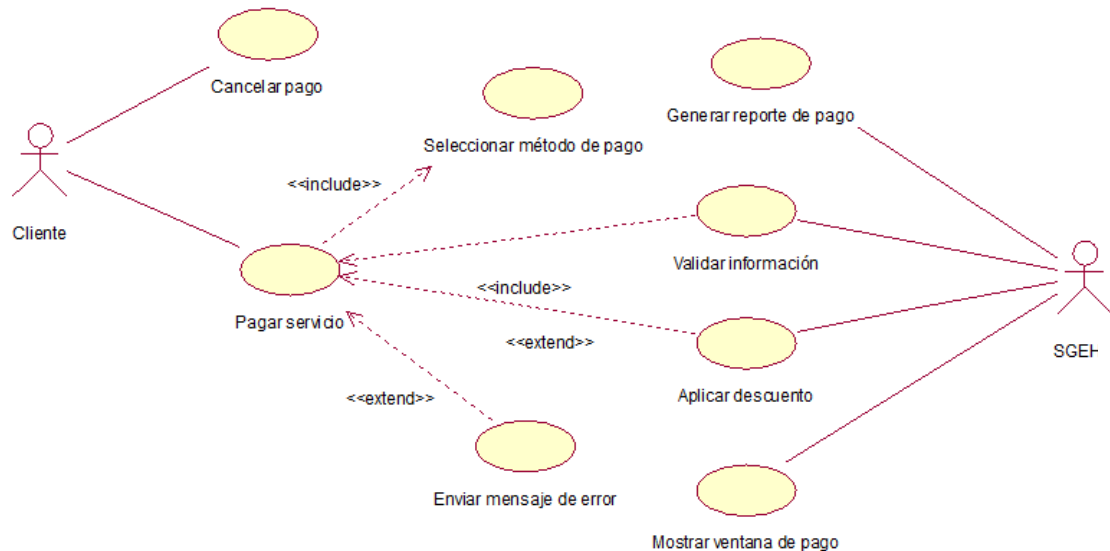


Figura 1. Prototipo del Caso de uso: CU004 - Pagar evento

### 2.2 Descripción

Esta funcionalidad permitirá que el cliente pueda pagar por el servicio solicitado y que el SGEH genere un reporte de pago que contenga toda información pertinente para el cliente sobre la operación realizada (pago).

### 2.3 Actores

- Cliente: Con este nombre se ha generalizado a cualquier usuario que utilice el sistema.
- SGEH: Sistema de Gestión de Eventos Holi Mori.

### 2.4 Precondiciones

- Usuario debidamente identificado y autenticado en la página web (Inicio de sesión).
- Usuario cuenta con un método de pago proporcionado por el SGEH.

- SGEH cuenta con una conexión con las empresas que ofrecen los métodos de pago.
- El usuario tiene saldo suficiente para pagar el evento.

## **2.5 Pos Condiciones**

- Se registra el pago del servicio solicitado por el cliente.
- Se actualiza el saldo del cliente.
- Se genera el reporte de pago satisfactoriamente.

## **2.6 Flujo Básico**

1. El usuario ingresa a la opción: “Pagar servicio de pago”
2. El SGEH muestra la pantalla “Pago del Evento <Nombre del evento>”
3. El SGEH solicita al usuario escoger el método de pago que usará durante la operación.
4. El usuario escoge el método de pago que usará durante la operación.
5. El SGEH se conecta con el sistema de pago seleccionado por el usuario
6. El SGEH muestra los campos requeridos según el método de pago seleccionado por el usuario.
7. El usuario rellena los campos mostrados por pantalla.
8. El SGEH calcula el monto a pagar.
9. El usuario confirma pagar el evento correspondiente.
10. El SGEH valida los datos ingresados por el usuario.
11. EL SGEH genera el orden de pago con los siguientes datos:
  - ✓ Nombre completo del cliente
  - ✓ Nombre del evento que ha sido pagado
  - ✓ Monto inicial por pagar
  - ✓ Impuesto
  - ✓ Descuento
  - ✓ Monto total pagado

12. El SGEH descuenta del saldo total del cliente, el monto del servicio pagado.
13. El sistema guarda el orden de pago en la cuenta del cliente (usuario).

## **2.7 Flujo Alternativo**

### **4.a Pago en banco afiliado:**

1. El SGEH se comunica con el sistema de banco seleccionado
2. El SGEH reserva el pedido por 24 horas.
3. El SGEH genera un orden de pago con toda la información necesaria para realizar el pago en el banco seleccionado con la cuenta bancaria proporcionada por la empresa HOLIMORI.
4. El SGEH verifica si el usuario abonó el monto indicado durante el plazo mencionado, si el usuario lo realizó continua con el paso 12 del flujo básico, en caso contrario se cancela el pedido del evento y se termina caso de uso.

### **5.a Error con el sistema del método de pago:**

1. El SGEH cancela la operación de pago.
2. El SGEH muestra por pantalla un mensaje de error.
3. El SGEH redirecciona al usuario a la página principal y termina el caso de uso.

### **7.a El usuario posee la información en su cuenta correspondiente con el método de pago seleccionado.**

1. El SGEH rellena los campos mostrado por pantalla.
2. Continúa con el paso 8 del flujo básico.

### **8.a El usuario cuenta con un descuento vigente**

1. El sistema calcula el monto a pagar y lo resta con el descuento vigente.
2. Continúa con el paso 9 del flujo básico.

### **9.a El SGEH identifica que existen campos no ingresados**

1. Sistema nuestro mensaje solicitando el ingreso de los datos en forma completa.
2. Continúa con el paso 6 del flujo básico.



### 10.a El sistema recibe la denegación de pago:

1. El SGEH señala el error al usuario.
2. Continúa con el paso 4 del flujo básico.

### 11.a Saldo insuficiente

1. El SGEH muestra por pantalla un mensaje de saldo insuficiente.
2. Continúa con el paso 4 del flujo básico.

## 2.8 Excepciones

### [EX1]: Pago del evento cancelado

1. El SGEH borra toda la información hasta el momento contenida en la página web
2. El SGEH redirecciona al usuario a la sección de eventos de la página web.

## 2.9 Prototipos visuales

The image displays two side-by-side wireframe prototypes for a payment system interface. Both prototypes are enclosed in a gray border and feature a user profile icon in the top right corner.

**Left Prototype: OPERACIÓN DE PAGO**

- Top header: **OPERACIÓN DE PAGO**
- Input field: **Pago del Evento <Nombre del Evento>**
- Input field: **Seleccione método de Pago**
- Large text area: **Campos requeridos por el método de pago seleccionado**
- Buttons: **Cancelar** and **Pagar**

**Right Prototype: ORDEN DE PAGO**

- Top header: **ORDEN DE PAGO**
- Input field: **Nombres completos del usuario**
- Input field: **Nombre del evento**
- Large text area: **Información de compra**
- Buttons: **Imprimir** and **Salir**

## **2.10 Requerimientos no funcionales**

- SGEH-RNF-004.pdf
- SGEH-RNF-005.pdf
- SGEH-RNF-006.pdf