



CU Realizar pedido

Flujo Principal

Variaciones

<p>1. Usuario <i>identifica el cliente</i> que ha enviado un pedido.</p> <p>2. Usuario <i>entra líneas de pedido</i>, con su código de artículo, tipo de presentación y cantidad.</p> <p>3. Sistema <i>comprueba cada línea</i> del pedido para validar la situación del artículo en catálogo y el número de items del artículo en stock.</p>	<p>a. Artículo NO está vigente en catálogo, sistema informa que <i>artículo no está vigente</i> y muestra artículos alternativos activando el CU <i>Seleccionar artículo</i>.</p> <p>b. SI existen suficientes items del artículo en el stock, sistema <i>asigna items al pedido</i>.</p> <p>c. NO existen suficientes items del artículo en stock, o la asignación de items deja la situación del artículo en stock por debajo del nivel de reposición, sistema <i>genera pedido de reposición</i> activando el CU <i>Generar pedido</i>.</p>
<p>4. Sistema <i>comprueba la situación del pedido</i>.</p>	<p>a. SI se ha realizado el pago y SI todos los items del pedido han sido asignados, sistema informa que procede a <i>servir el pedido</i> activando el CU <i>Servir pedido</i>.</p> <p>b. SI se ha realizado el pago y NO existen suficientes items del artículo en stock, sistema <i>aparca el pedido</i> del cliente activando el CU <i>Aparcar pedido</i>.</p> <p>c. SI no se ha realizado el pago según el plazo convenido, sistema <i>cancela el pedido</i>.</p>

Análisis textual del Use Case

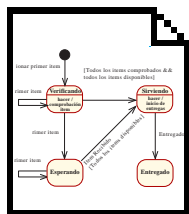
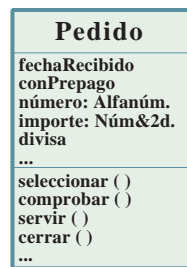
Descripción de la Dinámica del Sistema

La dinámica de un sistema está determinada por:

- Todos los posibles estados que sus objetos pueden tener.
- Todas las posibles secuencias de eventos que pueden ocurrir.
- Todas las transiciones posibles, de un estado a otro, como consecuencia de los eventos que afectan a los objetos.

Diagrama de Estados de un Pedido

Notación UML 1.3



Dinámica Estados

