



CU Realizar pedido

Flujo Principal

Variaciones

1. Usuario <i>identifica el cliente</i> que ha enviado un pedido.	
2. Usuario <i>entra líneas de pedido</i> , con su código de artículo, tipo de presentación y cantidad.	
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.	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> .
	b. SI existen suficientes items del artículo en el stock, sistema <i>asigna items al pedido</i> .
	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> .

Análisis textual del Use Case

Descripción de la Dinámica del Sistema

Construimos el diagrama de estados a partir de una clase concreta para mostrar el comportamiento de un objeto durante su ciclo de vida.

Diagrama de Estados de un Pedido

Notación UML 1.3

Cuando una *Transición* no dispone de un *Evento* en su etiqueta, significa que la *Transición* se realiza tan pronto como la *Actividad* asociada con un *Estado* es finalizada

Aunque finalice la *Actividad* el *Pedido* permanecerá en este *Estado* hasta que ocurre el *Evento* que desencadena su *Transición*

Actividad

Desencadena siempre la *Transición*

Estado

Sirviendo

hacer / inicio de entregas

Evento

Pedido Entregado

Entregado

Transición

Inicio

Comprobando

hacer / comprobación item

Acción

Indicador

Acción

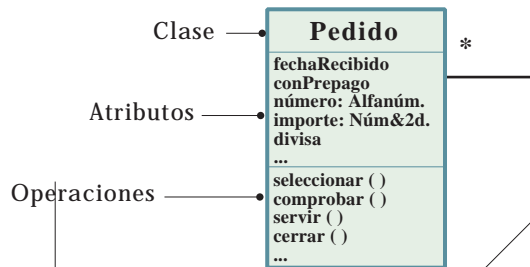
Esperando

Auto-Transición

Item Recibido

Transición

Entregado



Sintaxis para etiquetar una transición

Evento [Indicador] / Acción

Los tres elementos son opcionales

/ Acción —• Transición

Procesos que ocurren de manera rápida dentro de un ciclo continuo sin interrupción.

/ Actividad —• Estado

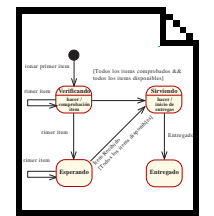
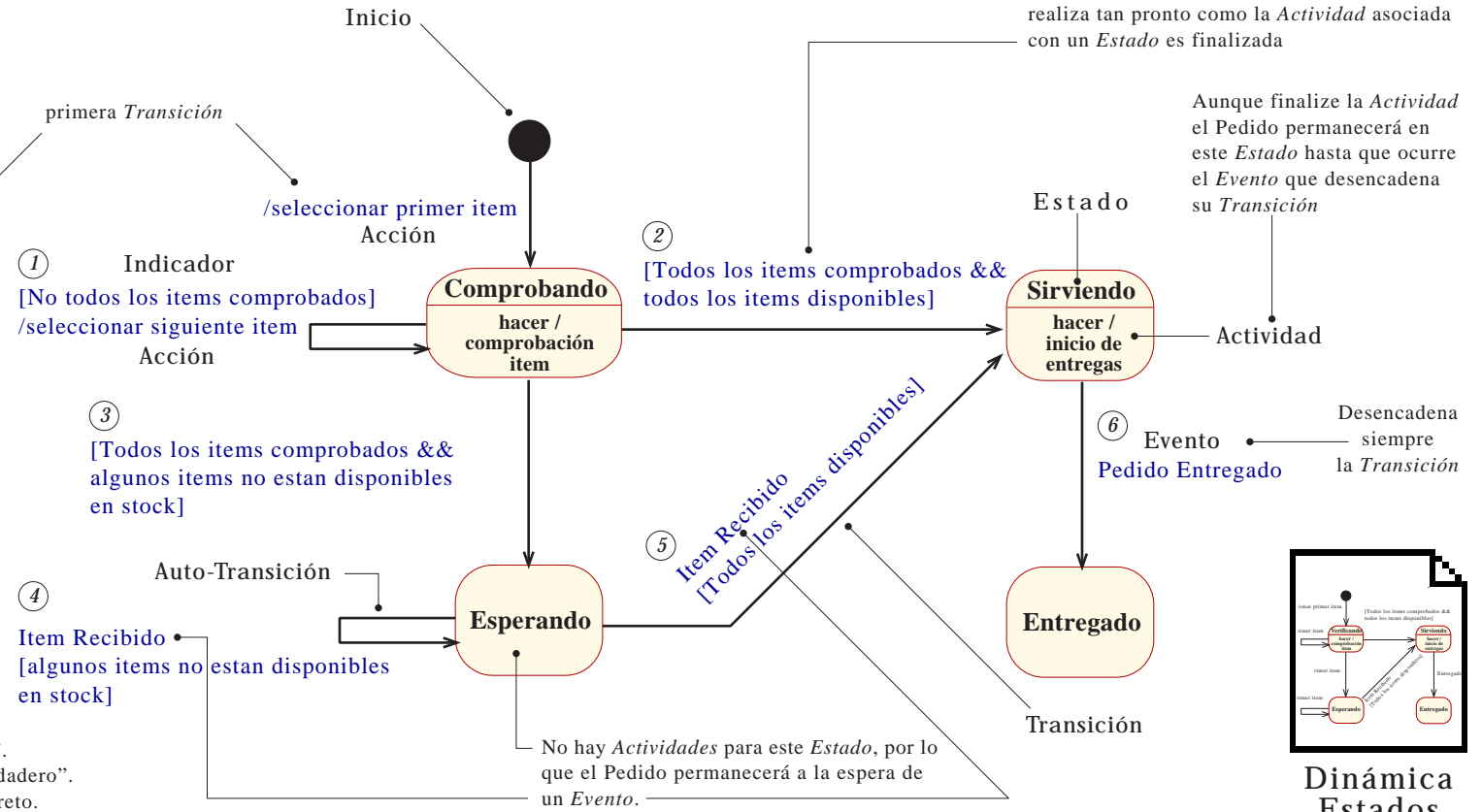
Procesos que ocurren dentro de un ciclo discontinuo y pueden ser interrumpidos por algún evento.

[Indicador] —• Transición

Condición lógica con dos categorías: "verdadero" o "falso".

Una *Transición* con [Indicador] sólo ocurre si este es "verdadero".

Sólo podemos extraer una *Transición* para un Estado concreto.



Dinámica Estados