



# CU Realizar pedido

## Flujo Principal

1. Usuario *identifica el cliente* que ha enviado un pedido.
2. Usuario *entra líneas de pedido*, con su código de artículo, tipo de presentación y cantidad.
3. Sistema *comprueba cada línea* del pedido para validar la situación del artículo en catálogo y el número de items del artículo en stock.

## Variaciones

- a. Artículo NO está vigente en catálogo, sistema informa que *artículo no está vigente* y muestra artículos alternativos activando el CU *Seleccionar artículo*.
- b. SI existen suficientes items del artículo en el stock, sistema *asigna items al pedido*.
- 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 *genera pedido de reposición* activando el CU *Generar pedido*.

Análisis textual del Use Case

# Descripción de un Escenario

Con un escenario representamos el conjunto de eventos que configura el comportamiento de un Caso de Uso.

Un escenario describe una instancia del flujo de eventos de un Caso de Uso, con sus variaciones o extensiones posibles y las excepciones probables.

Utilizamos dos diagramas de interacción:

- a/. Secuencia
- b/. Colaboración

Su finalidad es describir los mensajes que intercambian los distintos objetos para cumplir con las responsabilidades definidas en un escenario concreto de un Caso de Uso.

• Diagrama de colaboración.- Representa una posible interacción de los objetos ordenados a partir de la topología que muestra el envío de sus mensajes.

(1) Mensajes enviados entre los objetos descritos en el flujo de eventos de un Caso de Uso.

Estos mensajes muestran el nivel de colaboración entre los distintos objetos existentes e indican cuando se requiere generar nuevos objetos para cumplir con las responsabilidades asignadas.

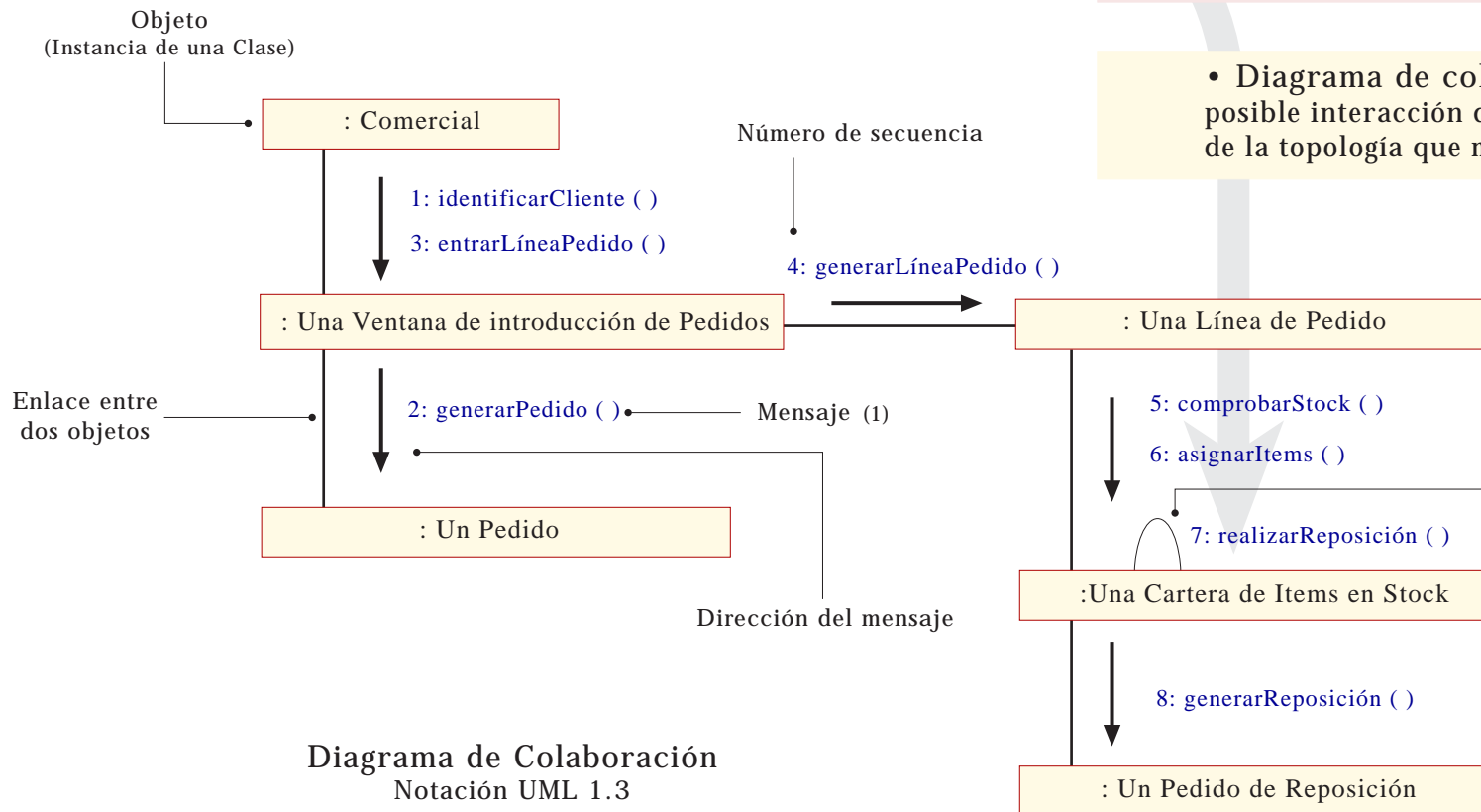
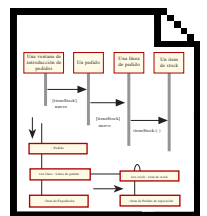


Diagrama de Colaboración  
Notación UML 1.3

Auto-mensaje



Escenarios