



# 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 la Dinámica del Sistema

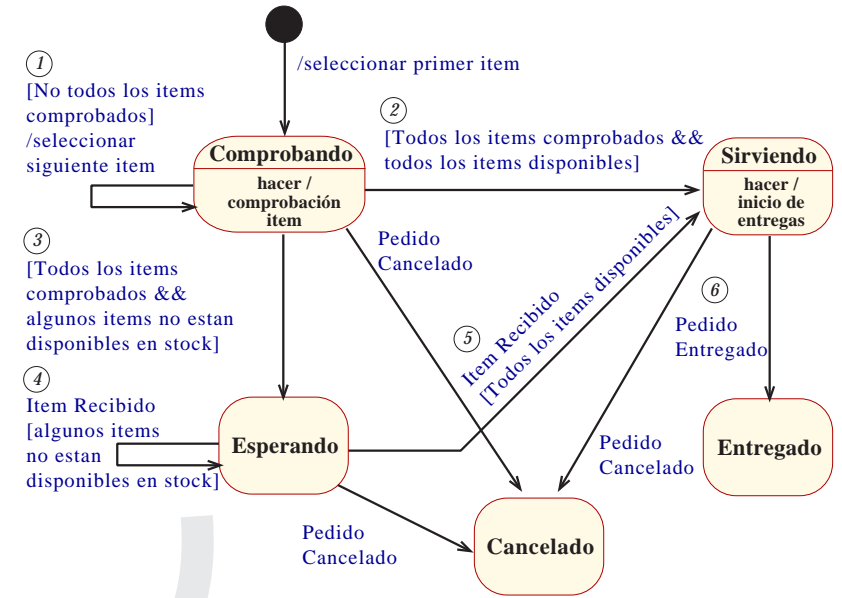
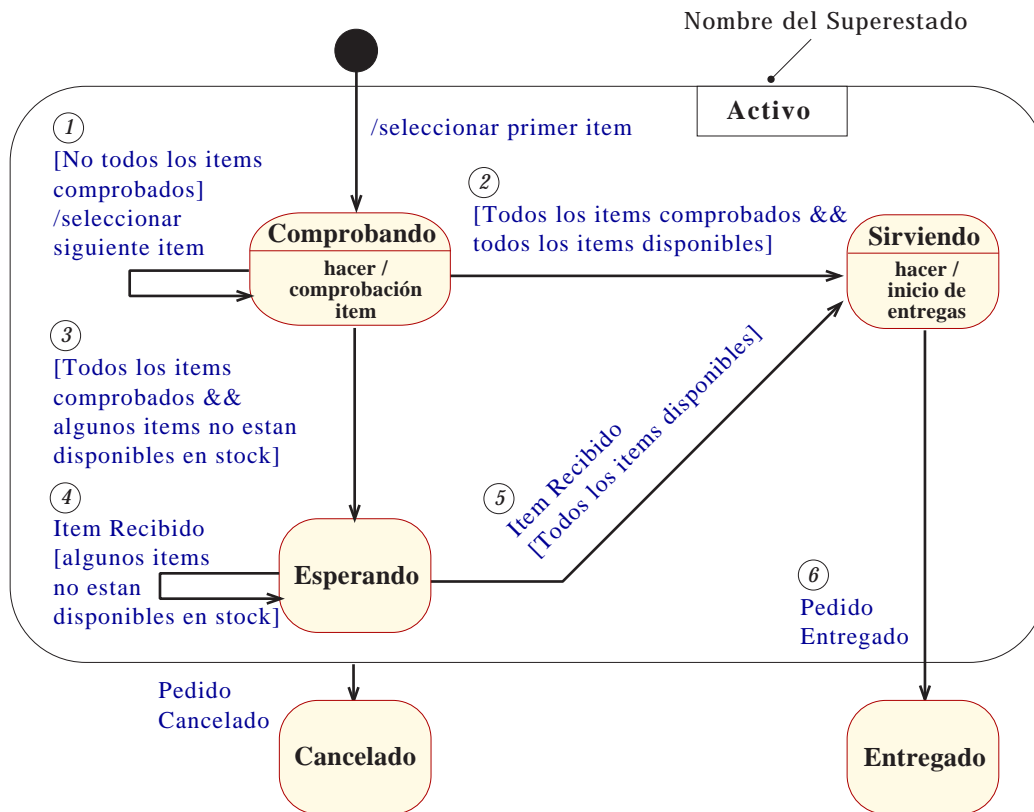
4

Un Evento no es un objeto. Un Evento es la “causa” que justifica la existencia de una información.

Sólo podemos conocer que un Evento ha ocurrido, detectando sus “efectos” en nuestro modelo.

Sólo nos interesan aquellos Eventos que provocan un cambio de estado en los objetos de nuestro modelo.

Hay que distinguir un Evento como tal, del objeto que representa el registro de los efectos de dicho Evento.

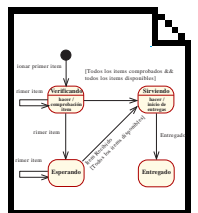


sin Superestados

con Superestados

## Diagrama de Estados

Notación UML 1.3



Dinámica Estados