

# **Casos de uso NBP**

# **Casos de uso NBP**

**NBP**  
**Revision: 0.2**  
**April 12, 2020**

## Approval

The original of this document is approved and signed by:

Name: Adrián

Surname: Camara Munoz

Title: Casos de uso de NBP (Neo Balompié)

Date: 12/04/2020

Signature: Ingeniería de Software 2°C

## Revision History

Revision	Date	Description	Author
0.1	<date 1>	<draft>	<Author name>
0.2	<date 2>	<release>	<Author name>

## Table of Contents

1.	Introduction .....	5
1.1.	Purpose .....	5
1.2.	Scope .....	5
1.3.	Overview.....	5
2.	Actor Summary .....	6
3.	Use Case: diagrama de casos de uso Diagram .....	6
3.1.	aceptar/rechazar jugador Use Case .....	7
3.2.	añadir gente sin registrar a un partido Use Case .....	8
3.3.	Cerrar sesión Use Case .....	8
3.4.	compartir partido por rrss Use Case .....	9
3.5.	crear equipo Use Case.....	10
3.6.	crear nueva pista Use Case .....	11
3.7.	crear partido Use Case.....	11
3.8.	eliminar equipo Use Case.....	12
3.9.	eliminar partido Use Case .....	13
3.10.	eliminar pista existente Use Case.....	13
3.11.	iniciar sesión Use Case .....	14
3.12.	mandar notificación Use Case .....	15
3.13.	modificar equipo Use Case.....	16
3.14.	modificar pista Use Case.....	16
3.15.	Registrar usuario Use Case.....	17
3.16.	salirse de un partido Use Case.....	18
3.17.	unirse a partido Use Case .....	18
3.18.	unirse con un equipo Use Case .....	19
3.19.	valorar un jugador Use Case .....	20
3.20.	valorar una pista Use Case.....	20

## Index of Use-Cases

UseCase	Page
aceptar/rechazar jugador	7
añadir gente sin registrar a un partido	8
Cerrar sesión	8
compartir partido por rrss	9
crear equipo	10
crear nueva pista	11
crear partido	11
eliminar equipo	12
eliminar partido	13
eliminar pista existente	13
iniciar sesión	14
mandar notificación	15
modificar equipo	16
modificar pista	16
Registrar usuario	17
salirse de un partido	18
unirse a partido	18
unirse con un equipo	19
valorar un jugador	20
valorar una pista	20

# 1. Introduction

## 1.1. Purpose

<This Document describes Use Case Specification Report.>

## 1.2. Scope

<This Document intends to describe use case specification for the system.>

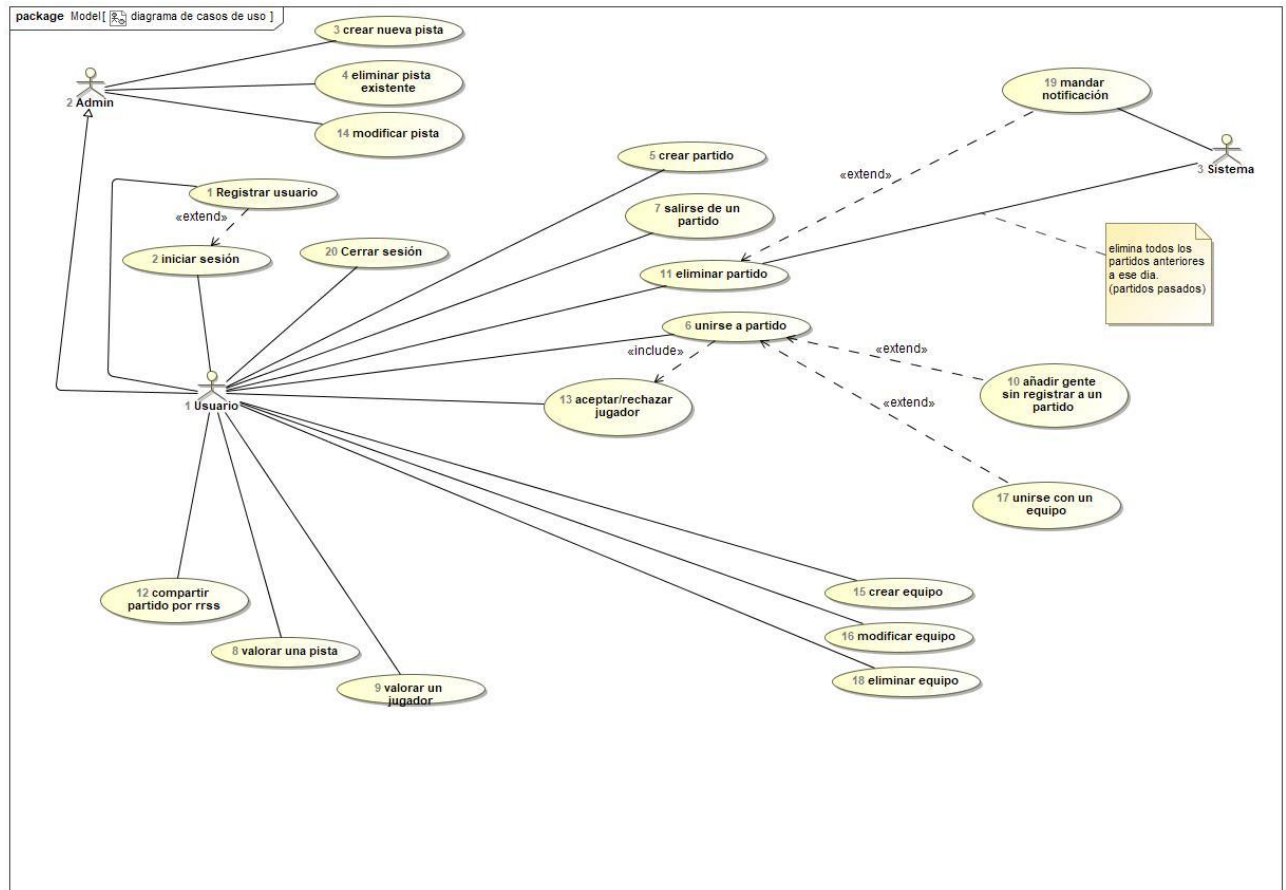
## 1.3. Overview

<Describe what the document contains and explain how the document is organized.>

## 2. Actor Summary

Primary Actor	Use Cases
Admin	<ul style="list-style-type: none"><li>• crear nueva pista</li><li>• eliminar pista existente</li><li>• modificar pista</li></ul>
Sistema	<ul style="list-style-type: none"><li>• eliminar partido</li><li>• mandar notificación</li></ul>
Usuario	<ul style="list-style-type: none"><li>• aceptar/rechazar jugador</li><li>• Cerrar sesión</li><li>• compartir partido por rrss</li><li>• crear equipo</li><li>• crear partido</li><li>• eliminar equipo</li><li>• eliminar partido</li><li>• eliminar partido</li><li>• iniciar sesión</li><li>• modificar equipo</li><li>• Registrar usuario</li><li>• salirse de un partido</li><li>• unirse a partido</li><li>• valorar un jugador</li><li>• valorar una pista</li></ul>

## 3. Use Case: diagrama de casos de uso Diagram



### 3.1. aceptar/rechazar jugador Use Case

<b>Use Case Name</b>	aceptar/rechazar jugador	<b>ID</b>	13
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	aceptar o no a un usuario para que pueda inscribirse en el partido		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	Un jugador debe haber solicitado unirse a un partido		
<b>Post Condition</b>	El usuario será inscrito si es aceptado		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. Al anfitrión le llegará una solicitud de unión cuando otros usuarios quieran unirse 2. El anfitrión puede ver los perfiles de estos usuarios, edad, valoraciones, etc. 3. Puede aceptarlos o rechazarlos

	4. El sistema pide confirmacion 5. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.2. añadir gente sin registrar a un partido Use Case

<b>Use Case Name</b>	añadir gente sin registrar a un partido	<b>ID</b>	10
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>			
<b>Goal</b>	Unirse a un partido con amigos que no esten registrados en la app		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	Hay plazas libres en el partido para todos los integrantes que se quieren añadir		
<b>Post Condition</b>	Te uniras con la gente que hayas inscrito si eres aceptado		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>unirse a partido UseCase</li> </ul>
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. Un usuario selecciona añadir jugadores 2. Selecciona usuarios sin registro 3. Selecciona la cantidad de usuarios que quiere añadir (menor o igual al numero de plazas) 4. rellena los datos de esos jugadores 5. Se envia solicitud al anfitrión
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.3. Cerrar sesión Use Case

<b>Use Case Name</b>	Cerrar sesión	<b>ID</b>	20
<b>Complexity</b>	Average Complexity		



<b>Description</b>	
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> </ul>
<b>Goal</b>	Salir de la sesión que haya iniciada en la aplicación
<b>Assumption</b>	
<b>Non Functional Requirements</b>	
<b>Pre Condition</b>	Debe tener la sesión iniciada
<b>Post Condition</b>	La sesión se habrá cerrado
<b>Constraints</b>	

<b>Relations</b>	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona cerrar sesion 2. El sistema pide confirmacion 3. El usuario acepta 4. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.4. compartir partido por rrss Use Case

<b>Use Case Name</b>	compartir partido por rrss	<b>ID</b>	12
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Cmpartir el partido para que otra gente pueda acceder automaticamente sin tener que buscarlo en la aplicación		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	Debe estar creado el partido.		
<b>Post Condition</b>	El usuario que use el enlace podrá unirse		
<b>Constraints</b>			

<b>Relations</b>	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	

<b>Generalization</b>	
-----------------------	--

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario inscrito a un partido selecciona generar enlace dentro del partido 2. El sistema muestra un enlace al usuario y le da la opción de copiarlo 3. el usuario lo copia 4. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.5. crear equipo Use Case

<b>Use Case Name</b>	crear equipo	<b>ID</b>	15
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Tener un equipo con los usuarios que suelen jugar contigo para que sea mas facil unirse a un partido juntos		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	Estar registrado		
<b>Post Condition</b>	Se creará un equipo		
<b>Constraints</b>			

<b>Relations</b>	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. Un usuario selecciona crear equipo 2. Rellena los datos como el nombre 3. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.6. crear nueva pista Use Case

<b>Use Case Name</b>	crear nueva pista	<b>ID</b>	3
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Admin</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Tener una nueva pista disponible		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	Esa pista no debe de existir previamente		
<b>Post Condition</b>	Ahora esa pista nueva estará disponible para crear partidos en ella		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Admin Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El administrador acciona el boton de opciones</li> <li>2. Se despliegan las distintas opciones, añadir pista, editar pista o eliminar pista.</li> <li>3. El administrador selecciona crear nueva pista</li> <li>4. Aparece una interfaz para poner nombre de pista, horario de apertura y dirección</li> <li>5. El administrador rellena los datos</li> <li>6. El sistema pone un mensaje de pista registrada</li> <li>7. El administrador presiona "Aceptar"</li> </ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.7. crear partido Use Case

<b>Use Case Name</b>	crear partido	<b>ID</b>	5
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Añadir un partido nuevo		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	No debe haber ningun partido creado en esa hora, fecha y pista y debe se un horario en el que la pista este abierta		
<b>Post Condition</b>	El partido será creado		

<b>Constraints</b>	
--------------------	--

<b>Relations</b>	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona crear partido 2. pone los datos necesarios como horario, pista, etc 3. Selecciona crear 4. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.8. eliminar equipo Use Case

<b>Use Case Name</b>	eliminar equipo	<b>ID</b>	18
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Quitar un equipo que ya no interese tener8solo el creador del equipo)		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El equipo debe existir.		
<b>Post Condition</b>	El equipo será eliminado de la base de datos		
<b>Constraints</b>			

<b>Relations</b>	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona eliminar equipos 2. Selecciona el equipo a eliminar 3. El sistema pide confirmacion 4. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	

Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

### 3.9. eliminar partido Use Case

Use Case Name	eliminar partido	ID	11
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema</li> <li>Usuario</li> </ul>		
Goal	Quitar un partido que no va a poder disputarse		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	El partido debe de existir y deben quedar mas de 12 horas para la disputa de este o haber sido jugado ya		
Post Condition	El partido dejará de aparecer en la base de datos		
Constraints			

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema Actor</li> <li>Usuario Actor</li> </ul>
Include	
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El usuario afitrion selecciona eliminar partido 2. El sistema pide confirmacion 3. Basic Flow Step (A2)
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	3.1. El sistema eliminara el partido si 4 horas antes de su disputa no está completo de jugadores 3.1.1. Alternative Flow Step 3.2. El sistema eliminara el partido cuando pasen 24h desde su finalización 3.2.1. Alternative Flow Step
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

### 3.10. eliminar pista existente Use Case

Use Case Name	eliminar pista existente	ID	4
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> <li>Admin</li> </ul>		

<b>Goal</b>	Se quitará una pista de la aplicación
<b>Assumption</b>	
<b>Non Functional Requirements</b>	
<b>Pre Condition</b>	la pista debe existir en la aplicación para poder eliminarla
<b>Post Condition</b>	Ya no aparecerá esa pista en la aplicación
<b>Constraints</b>	

Relations	
<b>Association</b>	• Admin Actor
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El administrador accede a las opciones de pista 2. Selecciona eliminar pista  3. El sistema pide confirmacion 4. El administrador confirma 5. La pista es eliminada
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.11. iniciar sesión Use Case

<b>Use Case Name</b>	iniciar sesión	<b>ID</b>	2
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	• Usuario		
<b>Goal</b>	Un usuario podrá acceder a la aplicación para poder usarla		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	debe estar registrado		
<b>Post Condition</b>	acceder a la aplicacion		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	• Usuario Actor
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El usuario selecciona iniciar sesion 2. Introduce su correo/nombre de usuario y su contraseña 3. Si son correctos accedera a su cuenta 4. Basic Flow Step
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

### 3.12. mandar notificación Use Case

Use Case Name	mandar notificación	ID	19
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema</li> </ul>		
Goal	Avisar a los usuarios mediante notificaciones		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	ocurra una accion que debe ser informada(nuevas pistas abiertas, pistas cerradas, un usuario quiere acceder a un partido, has sido aceptado en un partido, etc.)		
Post Condition	La notificacion llegará al usuario		
Constraints			

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema Actor</li> </ul>
Include	
Extend	<ul style="list-style-type: none"> <li>eliminar partido UseCase</li> </ul>
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. Basic Flow Step
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

### 3.13. modificar equipo Use Case

<b>Use Case Name</b>	modificar equipo	<b>ID</b>	16
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Cambiar nombre, añadir o quitar usuarios del equipo, etc.(solo el creador del equipo)		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El equipo debe existir		
<b>Post Condition</b>	El equipo sera modificado		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona modificar equipo 2. elije el equipo a modificar 3. puede invitar a usuarios, cambiar el nombre, etc 4. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.14. modificar pista Use Case

<b>Use Case Name</b>	modificar pista	<b>ID</b>	14
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Admin</li> </ul>		
<b>Goal</b>	La pista será modificada		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	La pista debe existir		
<b>Post Condition</b>	La pista será modificada		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Admin Actor</li> </ul>



<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El administrador despliega las opciones de la pista</li> <li>2. Selecciona modificar pista</li> <li>3. cambia los horarios, nombre, etc</li> <li>4. Presiona en 'Aceptar'</li> <li>5. Basic Flow Step</li> </ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.15. Registrar usuario Use Case

<b>Use Case Name</b>	Registrar usuario	<b>ID</b>	1
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Un nuevo usuario podrá utilizar las funciones de la aplicación		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	Una persona no registrada quiere crear un usuario en la plataforma		
<b>Post Condition</b>	Se crea un nuevo usuario		
<b>Constraints</b>			

<b>Relations</b>	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iniciar sesión UseCase</li> </ul>
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario selecciona registrar usuario</li> <li>2. Rellena sus datos</li> <li>3. Selecciona registrar</li> <li>4. Si los datos son validos será registrado</li> <li>5. Basic Flow Step</li> </ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	

Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

### 3.16. salirse de un partido Use Case

Use Case Name	salirse de un partido	ID	7
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
Goal	Salirse de un partido al que pertenecias		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Estar inscrito en el partido y que queden mas de 12 horas para la disputa de este		
Post Condition	Ya no estaras inscrito en ese partido		
Constraints			

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
Include	
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. Un usuario inscrito selecciona salir del partido 2. El sistema pide confirmacion 3. El usuario selecciona aceptar 4. Basic Flow Step
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

### 3.17. unirse a partido Use Case

Use Case Name	unirse a partido	ID	6
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
Goal	Podrás acceder al partido si aceptan la solicitud que envias		
Assumption			
Non Functional Requirements			

<b>Pre Condition</b>	No estar inscrito en ese partido ni en ningún otro con misma fecha y hora
<b>Post Condition</b>	Mandarás solicitud para acceder a un partido
<b>Constraints</b>	

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>aceptar/rechazar jugador UseCase</li> </ul>
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario busca el partido que le interese 2. Selecciona mandar solicitud de union 3. Espera a ser aceptado por el anfitrión 4. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.18. unirse con un equipo Use Case

<b>Use Case Name</b>	unirse con un equipo	<b>ID</b>	17
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>			
<b>Goal</b>	Unirse junto a alguno o todos los jugadores de tu equipo		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	Debe haber plazas libres para todos los integrantes que se desean unir		
<b>Post Condition</b>	Si son aceptados se uniran los usuarios de ese equipo al partido		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>unirse a partido UseCase</li> </ul>
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona añadir jugadores 2. Selecciona miembros de mi equipo 3. Selecciona que miembros quiere introducir(menos o igual al numero de plazas libres) 4. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events</b>	

<b>Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.19. valorar un jugador Use Case

<b>Use Case Name</b>	valorar un jugador	<b>ID</b>	9
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Poner una valoracion para que otros usuarios puedan ver tu opinion		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El partido debe haber finalizado.		
<b>Post Condition</b>	Se añadira una valoracion subjetiva visible para otros usuarios		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona valorar encima de cualquier jugador del partido 2. Valora con estrellas entre 1 y 5 y puede poner un pequeño comentario de menos de 144 caracteres 3. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.20. valorar una pista Use Case

<b>Use Case Name</b>	valorar una pista	<b>ID</b>	8
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Valorar una pista para que otros usuarios sepan tu opinion		

<b>Assumption</b>	
<b>Non Functional Requirements</b>	
<b>Pre Condition</b>	El partido debe haber terminado
<b>Post Condition</b>	Se pondrá una valoración subjetiva visible para otros usuarios
<b>Constraints</b>	

<b>Relations</b>	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Usuario Actor</li></ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. tras jugar un partido el usuario selecciona valorar pista 2. Le da una valoracion entre 1 y 5 estrellas 3. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	