



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

**MANUAL DE APLICACIÓN PARA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**“ARMA UN TORNEO”**

**PRESENTADO POR:**

LANCHEROS RAMIREZ DAVID FELIPE

MEDINA VALDÉS GEOVANNY

MIGUEZ ALBA JUAN DAVID

RUIZ FRANCO DAVID ALEJANDRO

**PRESENTADO A:**

NESTOR GERMAN BOLIVAR PULGARIN

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA**

**BOGOTA D.C.**

**2022**

## Contenido

<b>1. Introducción</b>	2
<b>2. ¿Cómo acceder a ArmaUNTorneo?</b>	3
2.1. ¿Cómo crear una cuenta de usuario?	3
2.2. ¿Cómo acceder a mi cuenta?	4
<b>3. Interfaz de la aplicación</b>	5
3.1. Primeras impresiones de la aplicación	5
3.2. Principales funciones de la aplicación	6
3.2.1. Area Personal	6
3.2.2. Panel de Deportes	10
3.2.3. Panel de Torneos en Progreso	11
3.3. Optimizado para celulares	14
<b>4. Diseño de la Arquitectura</b>	15
4.1. Diseño Mockups	15
4.2. Diagramas del Proyecto	19
<b>5. Tecnologías Asociadas</b>	38
5.1. Dependencias	38
5.2. Anotaciones	39

## Introducción

El siguiente manual está hecho con el propósito de dar a conocer al usuario el uso correcto de la aplicación, y guiarlo a través de las herramientas que esta aplicación contiene, facilitando el uso de estas funciones con capturas de pantalla inteligentes para brindar una mejor explicación.

**ArmaUNTorneo** es un aplicativo web que le permite a sus usuarios la creación de torneos de varios deportes y e-sports, permite que otros usuarios se inscriban a su torneo, y permite al usuario inscribirse a torneos de otros usuarios.

## 2 ¿Cómo acceder a ArmaUNTorneo?

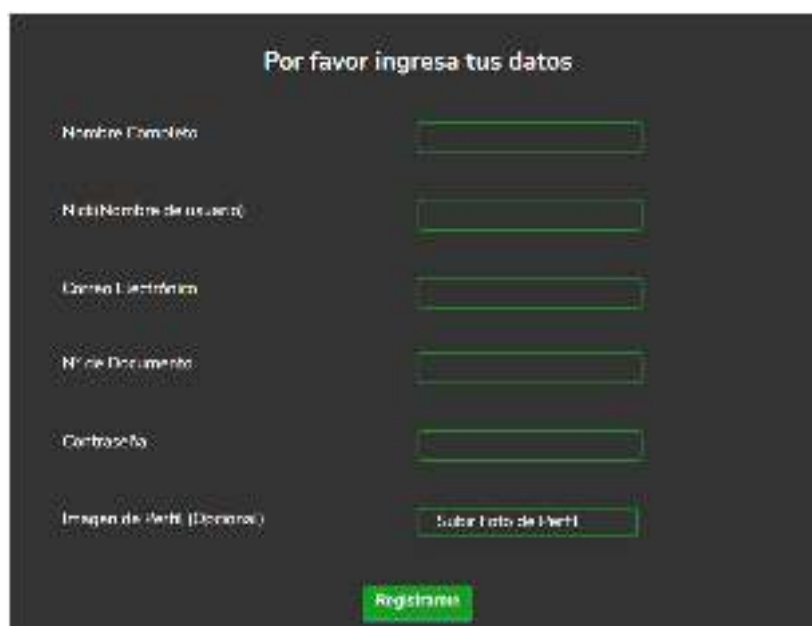
Para acceder a esta aplicación solo tendremos que acceder a la dirección <http://armauntorneo.herokuapp.com/> en nuestro navegador de confianza.

### 2.1. ¿Cómo crear una cuenta de usuario?

Para crear una cuenta en **ArmaUNTorneo** seleccionaremos el botón “Registrarme” en la página principal:



Seguido a esto, llenaremos la información que la página nos solicita:

Una captura de pantalla de una interfaz de usuario con un fondo oscuro. El título "Por favor ingresa tus datos" está en la parte superior. Hay seis campos de entrada con etiquetas a la izquierda: "Nombre Completo", "Nick (Nombre de usuario)", "Correo Electrónico", "Nº de Documento", "Contraseña" y "Imagen de Perfil (Opcional)". El campo de contraseña tiene un ícono de ojo para alternar la visibilidad. Debajo de los campos hay un botón verde "Registrarme".

Los campos a rellenar en orden descendente son los siguientes:

Nombre Completo	Nombre(s) y apellidos para reconocimiento del usuario.
Nick (Nombre de usuario)	Nombre con el cual será reconocido al usuario entre los otros usuarios.
Correo Electrónico	Dirección de correo válido con el cual se podrá iniciar sesión.
Nº de Documento	Número de algún documento para reconocimiento del usuario.

Contraseña	Combinación de caracteres con el cual iniciaremos sesión.
Imagen de Perfil (Opcional)	Campo en el cual se podrá subir un archivo PNG o JPG para poder dar más personalización al perfil del usuario.

Para terminar, seleccionaremos en el botón “Registrarme”.

## 2.2. ¿Cómo acceder a mi cuenta?

Al terminar el registro, la aplicación nos llevará al menú principal automáticamente con nuestra cuenta abierta, pero si quisiéramos iniciar sesión con una cuenta ya creada, accederemos a **ArmaUNTorneo**, y seleccionaremos la botón “Acceder”:

Acceder

Después de esto, introducimos nuestra información de registro (Correo electrónico y Contraseña), y seleccionaremos el botón Ingresar:



En este momento, ya podremos ver la página principal de nuestra aplicación:

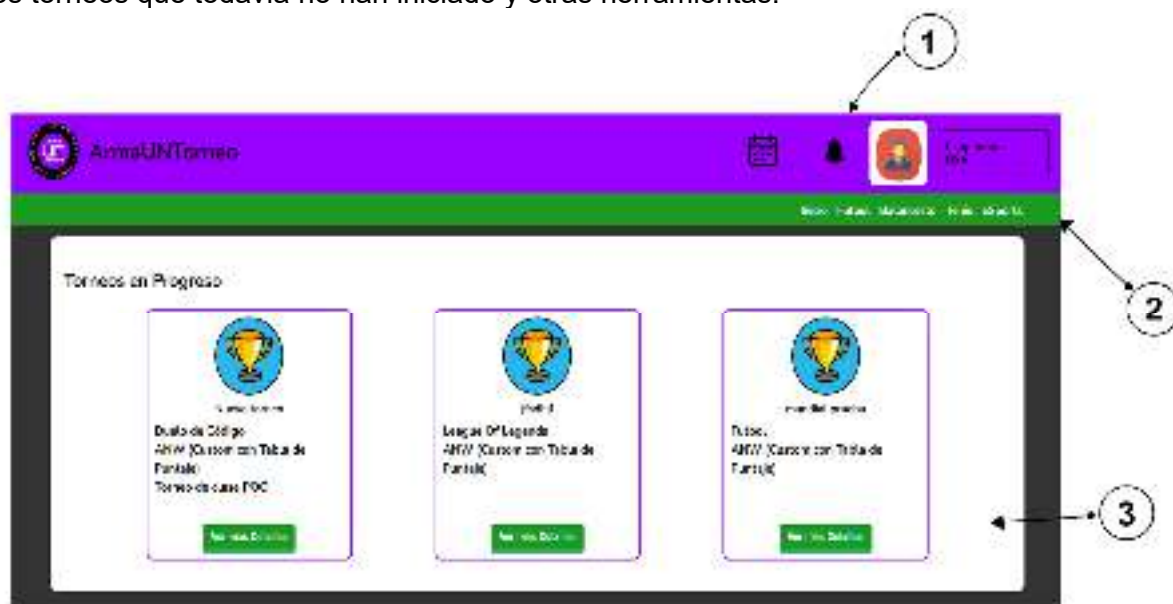


### 3 Interfaz de la aplicación

La interfaz de **ArmaUNTorneo** es sencilla, intuitiva y práctica para un usuario nuevo.

#### 3.1. Primeras impresiones de la aplicación

Al iniciar sesión, nos encontraremos con la pagina principal, donde tendremos fácil acceso a los torneos que todavía no han iniciado y otras herramientas:



- 1 Área dedicada al espacio personal del usuario y sus actividades.
- 2 Panel general para cambiar entre torneos según su deporte.
- 3 Sección principal que muestra los torneos a los cuales se puede unir el usuario

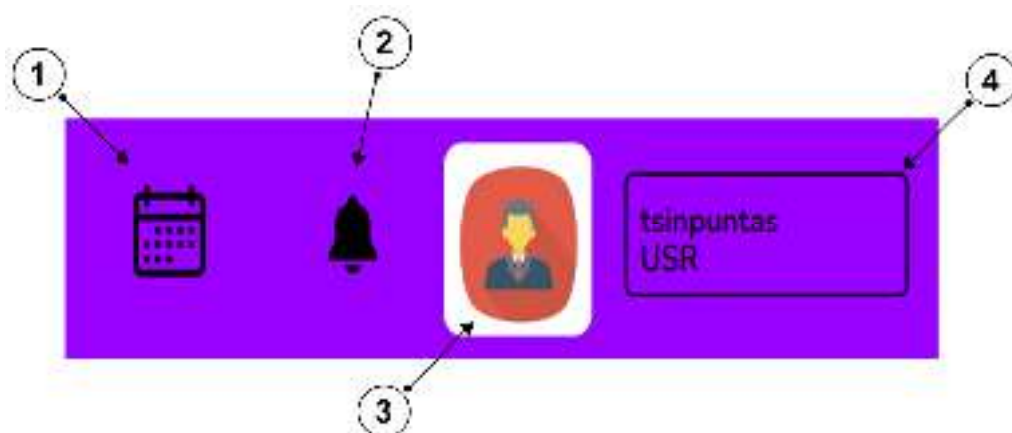
La aplicación está diseñada de una manera fácil de comprender, donde sus elementos más importantes se denotan por su tamaño (Como lo son los torneos, notificaciones, horarios), todas estos elementos serán explicados detalladamente a continuación.

## 3.2. Principales funciones de la aplicación

Dentro de los paneles antes mencionados, describiremos cada una de sus funciones y herramientas que contienen.

### 3.2.1. Area Personal

En el área personal tendremos acceso a información variada que ayudará al usuario a organizarse respecto a los torneos en los que participe, además de poder hacer cambios en su cuenta, crear torneos, etc.



- 1 Calendario:** En esta sección, el usuario podrá desplegar una pequeña ventana que le mostrará la fecha de inicio de torneos que haya creado o participado, al igual que la fecha de cuando se jueguen los partidos.

El usuario podrá acceder desde el calendario a la página específica de estos partidos, para tener la información de

- 2 Notificaciones:** En esta parte, la aplicación le dará al usuario notificaciones valiosas como lo son resultados de partidos, inicio y finalización de torneos, si un jugador o equipo se unio a su torneo, si un torneo es cancelado, etc.

- 3 Foto de perfil:** Un espacio en el cual el usuario verá cuál es su foto de perfil actual.

- 4 Opciones de usuario:** Al pasar el ratón por encima de nuestro nombre, se desplegará el siguiente menú de opciones de usuario

Cuenta	A
Crear un Torneo	B
Revisar Apuestas	C
Cerrar Sesión	D

Las opciones tienen las siguientes herramientas:

- A Cuenta:** Al seleccionar la opción cuenta, la aplicación llevará al usuario a la siguiente página:

The screenshot shows a user account page with a dark background. On the left, there are labels for 'Nombre Completo', 'Nick', 'Nº de Documento', 'Contraseña', 'Saldo COP', and 'Fecha de registro'. To the right of these labels are input fields containing the user's information. A green button labeled 'Volver al inicio' is in the top right corner. A profile picture placeholder, showing a person in a suit against a red circular background, is on the right. At the bottom center, there is a green button labeled 'Modificar Información'.

El usuario tendrá dos opciones en esta ventana, volver al inicio o cambiar su información de usuario, si selecciona “Volver al inicio”, lo llevará a la página principal, seleccionar “Modificar información abrirá la siguiente página:

The screenshot shows the 'Modificar Información' form. It has a dark background with white text labels for 'Nombre:', 'Nick:', 'Nº de Documento:', 'contraseña:', and 'Imagen de perfil:'. To the right of each label is a corresponding input field. The 'Imagen de perfil:' field has a placeholder text 'Imagen de Perfil (Opcional)'. At the bottom center, there is a green button labeled 'Modificar Información'.

Aquí el usuario podrá cambiar los campos de Nombre Completo, Nombre de Usuario, Número de Documento, Contraseña e Imagen de Perfil, después de esto, tendrá que seleccionar “Modificar información” para que los cambios se guarden.

Al guardar la información, se nos abrirá la página principal con los cambios ya establecidos.

- B Crear un Torneo:** Esta opción llevará al usuario a la página de “Mis torneos” donde aparecerán torneos ya creados por el usuario, si es que ha creado alguno, y el botón “Crear torneo” con un logo de una copa:





El botón abrirá el siguiente formulario para que el usuario llene la información del torneo nuevo:

Nombre del torneo	<input type="text"/>
Deporte o ESport	<input type="text" value="Futbol"/>
Fecha de Inicio	<input type="text" value="mm/dd/yyyy"/>
Hora de Inicio	<input type="text" value="--:-- --"/>
Modalidad	<input type="text" value="ANW (Custom con Tabla de"/>
Breve Información Sobre el Torneo	<div><div></div></div>
Imagen del torneo	<input type="text" value="Subir imagen de torneo(Opcional)"/>

**Crear Torneo**

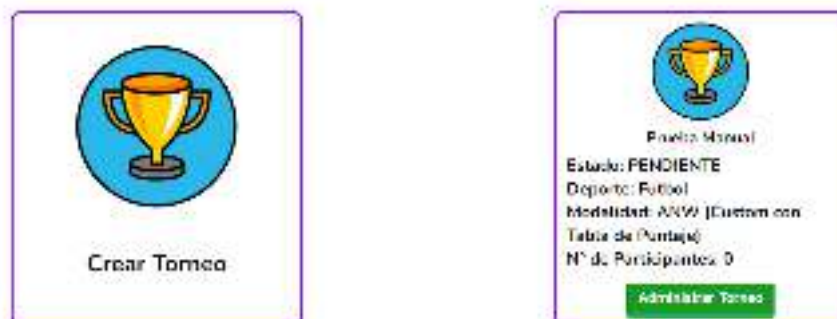
Este formulario nos solicita rellenar la siguiente información:

Nombre del torneo

Nombre con el que el torneo será visto por otros usuarios-

Deporte o Esport	Deporte del torneo (Las opciones actuales son Fútbol, Baloncesto, Tenis, Valorant, League of Legends y Duelo de código).
Fecha de inicio	Día en el que el torneo iniciara, para mandar una alerta a los participantes.
Hora de inicio	Hora de inicio del torneo, para mandar una alerta a los participantes.
Modalidad	Modalidad ajustada en Tabla de puntaje.
Información del torneo (Opcional)	Campo de texto para que el organizador escriba la información que considere pertinente.
Imagen de Perfil (Opcional)	Campo en el cual se podrá subir un archivo PNG o JPG para poder dar más personalidad al torneo.



Luego de llenar el formulario, daremos clic en “Crear torneo”, y se nos dirigirá a la página de “Mis Torneos”, donde veremos nuestro torneo ya creado:



Ahora veamos qué podemos hacer en “Administrar torneo”, al seleccionar la opción, veremos la siguiente pestaña con opciones:



Tendremos 4 opciones:

Habilitar Inscripción	Se podrá permitir que usuarios externos se unan al torneo, además de aparecer en la página principal de torneos.
Administrar Participantes	Revisar que personas se han unido al torneo, agregar o eliminar.
Revisar Encuentros	Crear encuentros y ver los programados o ya sucedidos.
	 
Finalizar torneo	Dar por finalizado el torneo.

**C Revisar Apuestas:** Abre la sección de apuestas de la pagina (Aun no implementada)

**D Cerrar Sesión:** Esta opción mandará al usuario de vuelta a la página de inicio de sesión.



### 3.2.2. Panel de Deportes

En el panel de deportes se podrá acceder de forma más rápida a los torneos deportes que el usuario quiera, teniendo de fácil acceso el Inicio, Fútbol, Baloncesto, Tenis y ESports.

[Inicio](#) [Fútbol](#) [Baloncesto](#) [Tenis](#) [ESports](#)

Las opciones llevaran al usuario al deporte que quiere, en el caso de Esport, comparte deporte Valorant y League of Legend, el botón Inicio llevara al usuario a la pagina principal, donde se encuentran los últimos torneos creados.

### 3.2.3. Panel de Torneos en Progreso

En el panel de torneos en progreso, o la pagina principal, como hemos estado llamándola, es un apartado donde aparecerán todos los torneos creados por los usuarios que permitan a los usuarios unirse.

#### Torneos en Progreso



Cada uno de estos torneos muestra su imagen personalizada, nombre, deporte que se juega, modalidad y su descripción, acompañado de un botón para “Ver más detalles”.



Al seleccionar este botón, llevará a la siguiente ventana del torneo:



El usuario podrá ver, además de la información antes mencionada, también verá el día que inicia el torneo, el valor de inscripción y el nombre del organizador, además de las siguientes opciones para el usuario:

Explorar más

Volver al menú inicial, ver otros torneos.

Quiero inscribirme

Abrirá la siguiente página para inscribir al usuario:

Formato de Inscripción al Torneo

Por favor revise sus credenciales, si encuentra un error por favor corríjalo desde la opción "Cuenta"

Nombre:	F	or
Documento:	1	11
Correo:	h	com

Realizar inscripción



Se nos mostrará nuestra información de Nombre, Documento y Correo en la pantalla, para asegurarnos de que esta información es correcta, ya que es la información que tendrá el organizador sobre el usuario, si es correcta, el usuario clickea "Realizar inscripción" y se le mandará de vuelta a la página principal. Si el usuario ya está inscrito a este torneo, la página le avisará:

## Formato de Inscripción al

**Error, ya se encuentra inscrito**

La confirmación de la participación llegará de inmediato a la página del torneo del organizador:

## Participantes Inscritos

- Felipe Lancheros

Inscribir a mi equipo

El usuario podrá inscribir a su equipo (Dependiendo del deporte, podrá inscribir entre 5 a 11 personas) sin necesidad de que todos tengan cuenta en la app

### 3.3. Optimizado para celulares

---



### 4.1. Diseño Mockups

- Login

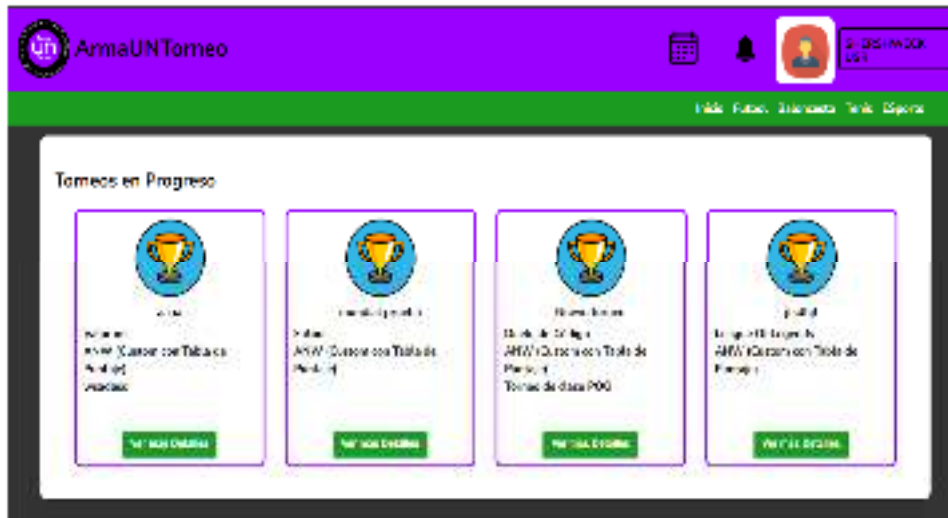
The mockup shows a web browser window titled "A Web Page" with the URL "http://ArmaUnTorneo". The page has a blue header with the "ArmaUnTorneo" logo on the left and the text "Información general de la página" in the center. On the right side, there is a "INICIAR SESION" section. It includes the instruction "Ingrese los datos con los que te registraste", followed by input fields for "Correo" and "Contraseña". Below these fields are three buttons: "Iniciar Sesion", "Crear cuenta", and "Olvídate mi contraseña".

- Registro

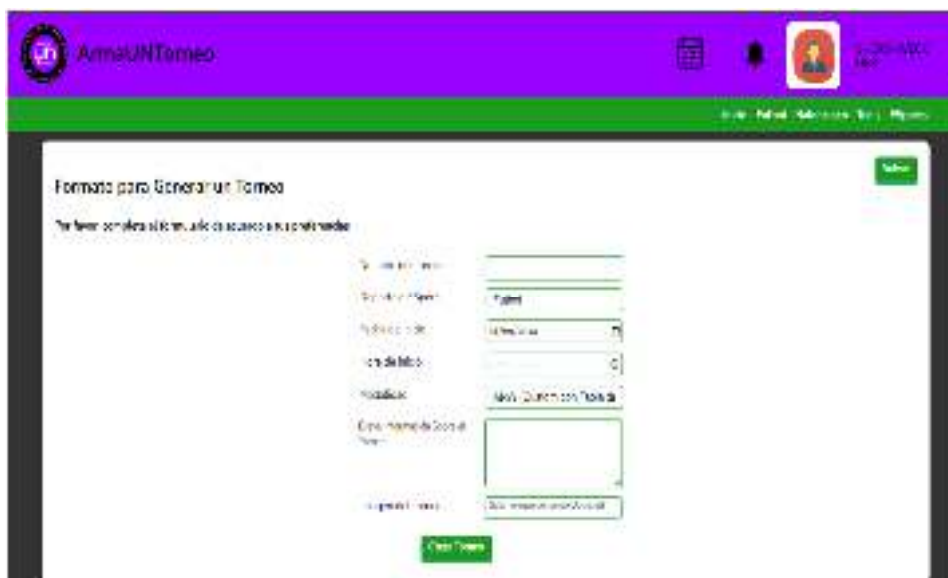
The mockup shows a web browser window titled "A Web Page" with the URL "http://ArmaUnTorneo". The page has a blue header with the "ArmaUnTorneo" logo on the left and the text "Información general de la página" in the center. In the middle of the page, there is a registration form titled "Ingrese sus datos a continuacion". The form includes the following fields and options: "Nombre" (text input), "Apellido" (text input), "Fecha de Nacimiento" (date picker), "Documento de identidad" (text input with a dropdown menu), "Correo Electronico" (text input), "¿Pertenece usted a la UNAL?" (radio buttons for "SI" and "NO"), and "¿Es usted funcionario de la UNAL?" (radio buttons for "SI" and "NO"). Below these fields is a "Crear Cuenta" button. At the bottom, there is a red asterisk icon and the text "Todos los campos son obligatorios".



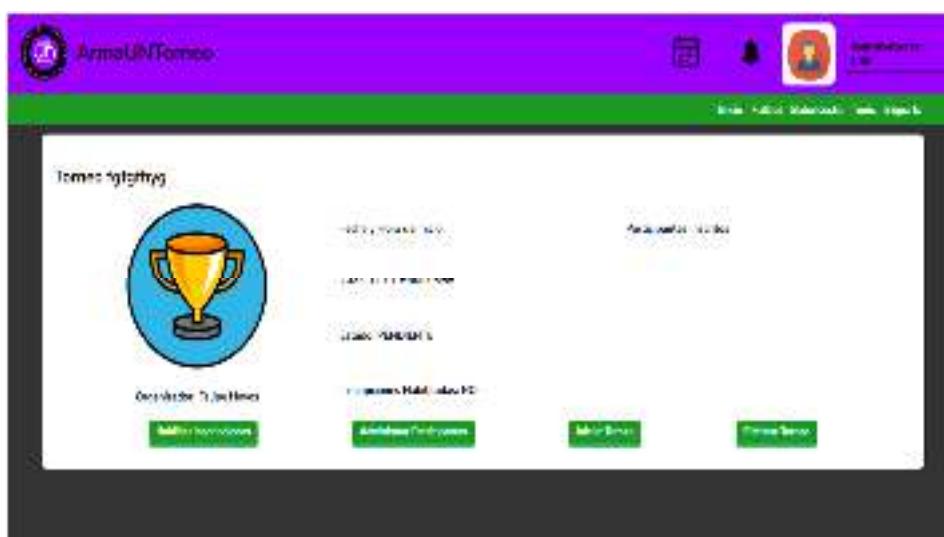
- **Vista Principal**



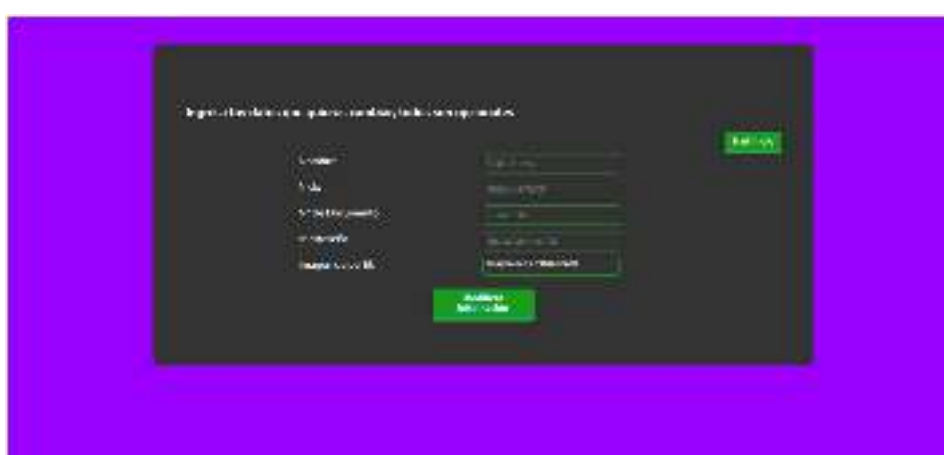
- **Creación de Torneo**



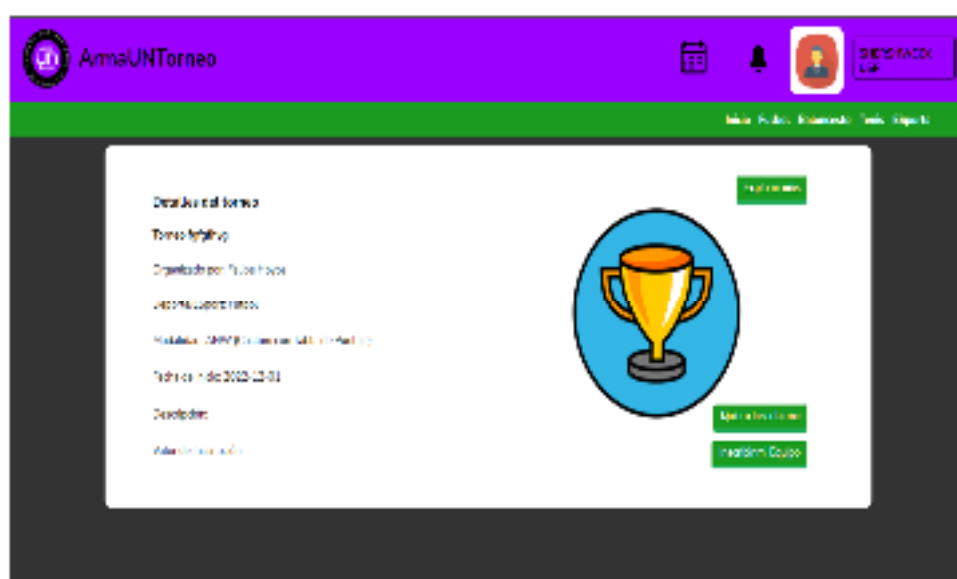
- **Gestión de Torneos**



- **Vista de Usuario**



- **Información de Torneos**



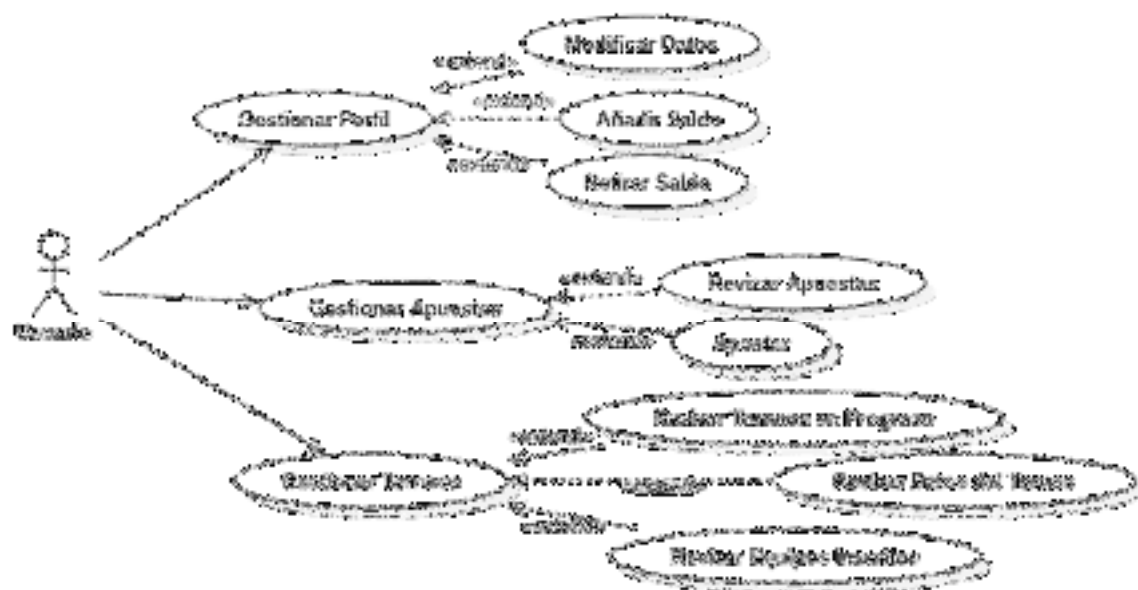


## 4.2.2 Diagramas de Casos de Uso General

- Casos de Uso Organizador



- Casos de Uso Usuario General





## 4.2.2. Casos de Uso Detallados

CUD - Organizador	
Nombre:	CU01- Establecer la modalidad del torneo
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario organizador para gestionar un torneo dentro de la plataforma, este caso abarca la selección del modo a como se realizará el torneo
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a generar un torneo</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la plantilla principal para generar un torneo</li> <li>4. El usuario ingresa los datos (nombre, información general) del torneo [A2][A3]</li> <li>5. El sistema pide confirmación</li> <li>6. El sistema redirige al usuario a la página donde podrá administrar el torneo</li> <li>7. El usuario se dirige a establecer la modalidad del torneo</li> <li>8. El sistema le muestra al usuario la plantillas existentes para aplicar al torneo</li> <li>9. El usuario selecciona una modalidad [A2][A3]</li> <li>10. El sistema establece los nuevos parámetros para el torneo y lo pone en modo de espera</li> <li>11. El sistema redirige al usuario a la plantilla de administración</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. El usuario no establece el requerimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema lo notifica al usuario que es un requerimiento obligatorio</li> </ul> <p><b>A3. El usuario desiste de generar el torneo / modificar el torneo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema pide confirmación</li> <li>- El sistema elimina la información registrada anteriormente</li> <li>- El sistema redirige al usuario a la página de administración de torneos</li> </ul>

CUD- Organizador	
Nombre:	CU02-Gestionar un torneo (Establecer llaves del torneo)
Descripción:	En este apartado se encuentran las actividades que debe realizar un usuario Organizador para modificar las llaves que se utilizarán para los enfrentamientos del torneo
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar sus torneos generados</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la plantilla con sus torneos en modo de espera, en curso y finalizados</li> <li>4. El usuario se dirige a un torneo en espera para modificarlo</li> <li>5. El sistema redirige al usuario a la plantilla para establecer llaves de enfrentamientos [A3]</li> <li>6. El usuario establece las llaves para los enfrentamientos [A2][A3]</li> <li>7. El sistema pide confirmación [A3]</li> <li>8. El sistema establece los nuevos parámetros para el torneo y su estado sigue en modo de espera</li> <li>9. El sistema redirige al usuario a la página donde podrá administrar el torneo</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. El usuario no establece el requerimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema lo notifica al usuario que es un requerimiento obligatorio</li> </ul> <p><b>A3. El usuario desiste de realizar la modificación del torneo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema pide confirmación</li> <li>- El sistema elimina la información registrada anteriormente</li> <li>- El sistema redirige al usuario a la página de administración de torneos</li> </ul>



CUD- Organizador	
<b>Nombre:</b>	<b>CU03-Gestionar un torneo (Establecer requisitos de inscripción)</b>
<b>Descripción:</b>	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario Organizador para modificar los requisitos de inscripción al torneo
<b>Flujo Principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar sus torneos generados</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la plantilla con los torneos en modo de espera, en curso y finalizados</li> <li>4. El usuario se dirige a un torneo en espera para modificarlo</li> <li>5. El sistema redirige al usuario a la plantilla donde puede establecer los requisitos de inscripción</li> <li>6. El usuario establece los requisitos de inscripción [A2]</li> <li>7. El sistema pide confirmación [A3]</li> <li>8. El sistema establece los nuevos parámetros para el torneo y lo deja en modo de espera</li> <li>9. El sistema redirige al usuario a revisar sus torneos</li> </ol>
<b>Flujo Alternativo</b>	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. El usuario no establece el requerimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema le notifica al usuario que es un requerimiento obligatorio</li> </ul> <p><b>A3. El usuario desiste de realizar la modificación del torneo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema pide confirmación</li> <li>- El sistema elimina la información registrada anteriormente</li> <li>- El sistema redirige al usuario a la página de administración de torneos</li> </ul>

CUD- Organizador	
<b>Nombre:</b>	<b>CU04-Gestionar un torneo (Habilitar inscripciones)</b>
<b>Descripción:</b>	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario Organizador para habilitar las inscripciones de participantes a un torneo
<b>Flujo Principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar sus torneos generados</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la plantilla con los torneos en modo de espera y en curso</li> <li>4. El usuario se dirige a un torneo en espera para modificarlo</li> <li>5. El sistema redirige al usuario a la plantilla donde podrá habilitar inscripciones</li> <li>6. El sistema le pide establecer datos al usuario (Cantidad de participantes, fecha final de inscripciones)[A2]</li> <li>7. El sistema pide confirmación [A3]</li> <li>8. El usuario habilita la inscripción de participantes [A4]</li> <li>9. El sistema establece los nuevos parámetros para el torneo y cambia su estado a modo En curso</li> <li>10. El sistema redirige al usuario a la página donde podrá administrar el torneo</li> </ol>
<b>Flujo Alternativo</b>	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. El usuario no establece el requerimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema le notifica al usuario que es un requerimiento obligatorio</li> </ul> <p><b>A3. El usuario desiste de realizar la modificación del torneo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema pide confirmación</li> <li>- El sistema elimina la información registrada anteriormente</li> <li>- El sistema redirige al usuario a la página de administración de torneos</li> </ul> <p><b>A4. El usuario no habilita las inscripciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario que su torneo permanecerá en modo de espera y por lo tanto no se mostrará en la página principal</li> <li>- El sistema guarda los datos establecidos del torneo</li> <li>- El sistema redirige al usuario a la página principal</li> </ul>



CUD- Organizador	
Nombre:	CU05- Gestión de participantes (Agregar participantes)
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario Organizador para agregar o inscribir a un participante a un torneo
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar sus torneos generados</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la plantilla con los torneos en modo de espera, en curso y finalizados</li> <li>4. El usuario se dirige a un torneo en curso para modificarlo</li> <li>5. El usuario se dirige a revisar los participantes inscritos</li> <li>6. El sistema redirige al Usuario a la página de administración de participantes</li> <li>7. El usuario se dirige a agregar un participante manualmente</li> <li>8. El sistema le pide al usuario los datos del participante (N° de Documento) [A2]</li> <li>9. El sistema le muestra al usuario los participantes que coinciden con el documento ingresado [A3]</li> <li>10. El sistema le pide al usuario confirmar que es el participante que estaba buscando</li> <li>11. El sistema inscribe al participante dentro del torneo</li> <li>12. El sistema redirige al usuario a la página de participantes inscritos</li> </ol>
Flujo Alternativo	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. El usuario no establece el requerimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema no le muestra ningún participante al usuario</li> </ul> <p><b>A3. El usuario que se busca no se encuentra registrado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario de que su búsqueda no encontró al usuario</li> </ul>
CUD- Organizador	
Nombre:	CU06- Gestionar un torneo (Gestión de Participantes 02 - Eliminar Participantes)
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario Organizador para eliminar o expulsar a un participante del torneo
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar sus torneos generados</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la siguiente plantilla con los torneos en modo de espera y en curso</li> <li>4. El usuario se dirige a un torneo en curso para modificarlo</li> <li>5. El usuario quiere revisar los participantes inscritos</li> <li>6. El sistema redirige al Usuario a la página de administración de participantes</li> <li>7. El usuario se dirige a eliminar un participante manualmente</li> <li>8. El sistema le pide al usuario los datos del participante (N° de Documento) [A2]</li> <li>9. El sistema le muestra al usuario los participantes que coinciden con el documento ingresado [A3]</li> <li>10. El sistema le pide al usuario confirmar que es el participante que estaba buscando</li> <li>11. El sistema elimina al participante del torneo</li> <li>12. El sistema redirige al usuario a la página de participantes inscritos</li> </ol>
Flujo Alternativo	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. El usuario no establece el requerimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema no le muestra ningún participante al usuario</li> </ul> <p><b>A3. El usuario que se busca no se encuentra registrado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario de que su búsqueda no encontró al usuario</li> </ul>

CUD- Organizador	
Nombre:	CU07.Gestionar un torneo (Gestión de Encuentros 01 – Establecer Franja Horaria)
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario Organizador para establecer la franja horaria en la cual se realizarán los encuentros
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar sus torneos generados</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la siguiente plantilla con los torneos en modo de espera y en curso</li> <li>4. El usuario se dirige a un torneo en curso para modificarlo</li> <li>5. El usuario procede a configurar los encuentros</li> <li>6. El sistema redirige al usuario a la página de administración de encuentros</li> <li>7. El sistema pide establecer la franja horaria de los encuentros</li> <li>8. El usuario establece la franja horaria de los encuentros[A2][A7]</li> <li>9. El sistema pide confirmación de los datos</li> <li>10. El sistema establece los nuevos parámetros del torneo</li> <li>11. El sistema notifica a los participantes</li> <li>12. El sistema redirige al usuario a la página de administración del torneo</li> </ol>
Flujo Alternativo	<p>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p>A2. El usuario no establece el requerimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema le notifica al usuario que es un requerimiento obligatorio</li> </ul> <p>A7.El usuario se niega a establecer el requerimientos en este apartado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema pide confirmación</li> <li>- El sistema notifica al usuario que el encuentro se pondrá en modo de espera</li> <li>- El sistema inhabilitará las inscripciones</li> <li>- El sistema notifica a los participantes que el encuentro se puso en modo de espera y se les notificará cuando se configure el encuentro</li> <li>- El sistema redirige al usuario a la página de administración del torneo</li> </ul>

CUD- Organizador	
Nombre:	CU08.Gestionar un torneo (Gestión de Encuentros 02 – Establecer Lugar de encuentro)
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario Organizador para establecer el lugar en el cual se realizarán los encuentros
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar sus torneos generados</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la siguiente plantilla con los torneos en modo de espera y en curso</li> <li>4. El usuario se dirige a un torneo en curso para modificarlo</li> <li>5. El usuario procede a configurar los encuentros</li> <li>6. El sistema redirige al usuario a la página de administración de encuentros</li> <li>7. El sistema pide establecer el lugar donde se realizarán los encuentros (Dirección o link si es virtual)</li> <li>8. El usuario establece el lugar de los encuentros[A2][A7]</li> <li>9. El sistema pide confirmación de los datos</li> <li>10. El sistema establece los nuevos parámetros del torneo</li> <li>11. El sistema notifica a los participantes</li> <li>12. El sistema redirige al usuario a la página de administración del torneo</li> </ol>
Flujo Alternativo	<p>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p>A2. El usuario no establece el requerimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema le notifica al usuario que es un requerimiento obligatorio</li> </ul> <p>A7.El usuario se niega a establecer el requerimientos en este apartado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema pide confirmación</li> <li>- El sistema notifica al usuario que el encuentro se pondrá en modo de espera</li> <li>- El sistema inhabilitará las inscripciones</li> <li>- El sistema notifica a los participantes que el encuentro se puso en modo de espera y se les notificará cuando se configure el encuentro</li> <li>- El sistema redirige al usuario a la página de administración del torneo</li> </ul>

CUD- Organizador	
Nombre:	CU09-Gestionar un torneo (Gestión de Encuentros 03 – Establecer Arbitraje)
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario Organizador para establecer la persona a cargo del arbitraje del encuentro
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar sus torneos generados</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la siguiente plantilla con los torneos en modo de espera y en curso</li> <li>4. El usuario se dirige a un torneo en curso para modificarlo</li> <li>5. El sistema pide establecer la persona a cargo del arbitraje</li> <li>6. El usuario establece la persona a cargo del arbitraje[A2][A7]</li> <li>7. El sistema pide confirmación de los datos</li> <li>8. El sistema establece los nuevos parámetros del torneo</li> <li>9. El sistema notifica a los participantes</li> <li>10. El sistema redirige al usuario a la página de administración del torneo</li> </ol>
Flujo Alternativo	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. El usuario no establece el requerimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema le notifica al usuario que es un requerimiento obligatorio</li> </ul> <p><b>A3. El usuario desiste de generar el torneo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema pide confirmación</li> <li>- El sistema elimina la información registrada anteriormente</li> <li>- El sistema redirige al usuario a la página principal</li> </ul> <p><b>A7. El usuario se niega a establecer el requerimientos en este apartado</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema pide confirmación</li> <li>- El sistema notifica al usuario que el encuentro se pondrá en modo de espera</li> <li>- El sistema inhabilitará las inscripciones</li> <li>- El sistema notifica a los participantes que el encuentro se puso en modo de espera y se les notificará cuando se configure el encuentro</li> <li>- El sistema redirige al usuario a la página de administración del torneo</li> </ul>

CUD - Usuario	
Nombre:	CU10- Modificar datos
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario general para gestionar y editar la información de su perfil
Flujo Principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar su perfil</li> <li>3. El sistema redirige al usuario al perfil personal del mismo</li> <li>4. El usuario se dirige a editar su perfil</li> <li>5. El sistema redirige al usuario al editor de perfil</li> <li>6. El sistema solicita cambiar o mantener el nombre, edad y localización del usuario [A2][A3]</li> <li>7. El sistema solicita cambiar o mantener los deportes y equipos de interés para el usuario [A4]</li> <li>8. El sistema solicita cambiar o mantener la descripción general del usuario [A4]</li> <li>9. El sistema pide confirmación para actualizar la información del usuario</li> <li>10. El sistema redirige de vuelta al usuario a su perfil personal</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema notifica al usuario</li> <li>- El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. Usuario no llena una casilla de información importante</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que es una casilla obligatoria para llenar</li> </ul> <p><b>A3. Usuario llena una casilla con caracteres incorrectos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que hay una casilla con caracteres no válidos (Números en vez de letras, viceversa, caracteres especiales)</li> </ul> <p><b>A4. Usuario no llena una casilla de información no importante</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que hay una casilla vacía</li> </ul>



CUD - Usuario	
Nombre:	CU11- Añadir Saldo
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario general para gestionar su cartera y añadir más saldo para apostar
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar su cartera</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la página de cartera</li> <li>4. El usuario solicita añadir saldo a su cartera</li> <li>5. El usuario ingresa cuanto saldo desea añadir [A2][A3]</li> <li>6. El usuario escoge qué método de pago usar [A4]</li> <li>7. El sistema confirma que el retiro se haya efectuado [A5]</li> <li>8. El sistema solicita al usuario aceptar los términos y condiciones de la página [A6]</li> <li>9. El sistema regresa al usuario a la página de cartera y movimientos</li> <li>10. El sistema actualiza el saldo añadido</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario</li> <li>• El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. Usuario ingresa un monto no permitido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que el monto tiene que ser mayor a cierto saldo</li> </ul> <p><b>A3. Usuario llena una casilla con caracteres incorrectos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que hay una casilla con caracteres no válidos (Números en vez de letras, viceversa, caracteres especiales)</li> </ul> <p><b>A4. Usuario proporciona un método de pago no válido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario el método de pago es inválido y debe introducir uno nuevo</li> </ul> <p><b>A5. El método de pago del usuario presenta un error</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que su método de pago no fue aceptado</li> <li>• El sistema redirige al usuario a la página de cartera</li> </ul> <p><b>A6. Usuario no acepta los términos y condiciones de la página</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema alerta al usuario que no se podrá seguir el proceso sin aceptar los términos y condiciones</li> </ul>

CUD - Usuario	
Nombre:	CU12- Retirar Saldo
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario general para gestionar su cartera y retirar más saldo para apostar
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario se dirige a revisar su cartera</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la página de cartera</li> <li>4. El usuario solicita retirar saldo a su cartera</li> <li>5. El usuario ingresa cuanto saldo desea retirar [A2][A3]</li> <li>6. El usuario escoge qué método de pago usar [A4]</li> <li>7. El sistema confirma que el retiro se haya efectuado [A5]</li> <li>8. El sistema solicita al usuario aceptar los términos y condiciones de la página [A6]</li> <li>9. El sistema regresa al usuario a la página de cartera y movimientos</li> <li>10. El sistema actualiza el saldo retirado</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario</li> <li>• El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. Usuario ingresa un monto no permitido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que el monto tiene que ser mayor a cierto saldo</li> </ul> <p><b>A3. Usuario llena una casilla con caracteres incorrectos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que hay una casilla con caracteres no válidos (Números en vez de letras, viceversa, caracteres especiales)</li> </ul> <p><b>A4. Usuario proporciona un método de pago no válido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario el método de pago es inválido y debe introducir uno nuevo</li> </ul> <p><b>A5. El método de pago del usuario presenta un error</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que su método de pago no fue aceptado</li> <li>• El sistema redirige al usuario a la página de cartera</li> </ul> <p><b>A6. Usuario no acepta los términos y condiciones de la página</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema alerta al usuario que no se podrá seguir el proceso sin aceptar los términos y condiciones</li> </ul>

CUD - Usuario	
<b>Nombre:</b>	<b>CU13- Revisar Apuestas</b>
<b>Descripción:</b>	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario general para gestionar sus últimas apuestas en la página de apuestas
<b>Flujo Principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario abre su perfil</li> <li>3. El sistema redirige al usuario al perfil personal del mismo</li> <li>4. El usuario abre la página de apuestas</li> <li>5. El sistema redirige al usuario a la página de apuestas</li> <li>6. El usuario gestiona sus últimas apuestas</li> <li>7. El sistema redirige al usuario a la página de gestión y movimiento de apuestas</li> <li>8. El usuario revisa sus últimos movimientos [A2][A3]</li> </ol>
<b>Flujo Alternativo:</b>	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario</li> <li>• El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. Usuario notifica algún error en sus movimientos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema redirige al usuario a la página de administración de movimientos</li> <li>• El sistema registra el error notificado</li> <li>• El sistema redirige al usuario a la página de gestión y movimiento de apuestas</li> </ul> <p><b>A3. Se da una respuesta al error de movimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario la situación de su caso y el resultado que se dio</li> </ul>

CUD - Usuario	
<b>Nombre:</b>	<b>CU14- Apostar</b>
<b>Descripción:</b>	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un usuario general para gestionar su cartera y retirar más saldo para apostar
<b>Flujo Principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario abre su perfil</li> <li>3. El sistema redirige al usuario al perfil personal del mismo</li> <li>4. El usuario abre la página de apuestas</li> <li>5. El sistema redirige al usuario a la página de apuestas</li> <li>6. El usuario escoge un partido que permita apuestas [A2]</li> <li>7. El sistema redirige al usuario a la página de apuestas del partido que el usuario desea apostar</li> <li>8. El usuario decide iniciar una apuesta [A3][A4]</li> <li>9. El sistema redirige al usuario a la página para apostar en el partido</li> <li>10. El usuario digita el marcador y cuanto desea apostar [A5][A6]</li> <li>11. El sistema confirma que el usuario tenga saldo y se le retira [A7]</li> <li>12. El sistema solicita al usuario aceptar los términos y condiciones de la página [A8]</li> <li>13. El sistema redirige al usuario a la página de apuestas</li> <li>14. El sistema notifica al usuario del marcador del partido en vivo</li> <li>15. El sistema notifica al usuario el resultado final del partido y el resultado de su apuesta</li> </ol>
<b>Flujo Alternativo:</b>	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario</li> <li>• El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. Usuario escoge un partido con apuestas ya cerradas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que el partido no acepta más apuestas</li> <li>• El sistema redirige al usuario a la página de apuestas</li> </ul> <p><b>A3. Usuario intenta apostar más de una vez en un partido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema alerta al usuario que solo se permite una apuesta por partido</li> </ul> <p><b>A4. Usuario consulta información del equipo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema redirige al usuario a la información del equipo seleccionado</li> </ul> <p><b>A5. Usuario llena una casilla con caracteres incorrectos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que hay una casilla con caracteres no válido</li> </ul> <p><b>A6. Usuario ingresa un monto no permitido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario que el monto tiene que ser mayor a cierto saldo</li> </ul> <p><b>A7. Usuario no tiene saldo en su cartera</b></p>

CUD - Usuario	
<b>Nombre:</b>	<b>CU15- Revisar Datos del Torneo</b>
<b>Descripción:</b>	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un árbitro para revisar el calendario.
<b>Flujo Principal:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario ingresa dentro de la plataforma [A1]</li> <li>2. El usuario abre su menú de torneos</li> <li>3. El sistema redirige al usuario a la página de torneos</li> <li>4. El usuario escoge un torneo el cual revisar</li> <li>5. El sistema redirige al usuario a la página dedicada al torneo [A2][A3]</li> <li>6. El usuario puede ver resultados de los encuentros [A4]</li> <li>7. El usuario puede ver información del torneo, como reglas especiales, requisitos, premios, entre otros</li> </ol>
<b>Flujo Alternativo:</b>	<p><b>A1. Usuario no se encuentra registrado dentro del sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema notifica al usuario</li> <li>• El sistema redirige al usuario para que se registre</li> </ul> <p><b>A2. Usuario decide seguir el torneo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema agrega la información del torneo a las notificaciones del usuario</li> <li>• El sistema alerta al usuario cada vez que inicie o termine un partido del torneo</li> <li>• El sistema notificará el resultado final del torneo declarando el ganador</li> </ul> <p><b>A3. Usuario deja de seguir un torneo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema elimina al usuario de la base de datos de seguidores</li> <li>• El sistema deja de notificar al usuario del avance del torneo</li> </ul> <p><b>A4. Usuario abre información del partido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El sistema redirige al usuario a la página de información del partido</li> </ul>



CUD - Jugador	
Nombre:	CU01- Modificar datos del equipo.
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un jugador para modificar el nombre de un equipo.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador ingresa en el apartado de mis equipos.</li> <li>2. El jugador selecciona un equipo existente.</li> <li>3. El jugador selecciona la opción de modificar datos del equipo.</li> <li>4. El jugador selecciona la opción de modificar el nombre del equipo [A1]</li> <li>5. El jugador cambia correctamente el nombre del equipo. [A2][A3]</li> <li>6. El sistema devuelve al jugador a la página de modificar datos de un equipo.</li> <li>7. El jugador selecciona la opción de modificar la descripción del equipo.</li> <li>8. El jugador cambia la descripción del equipo [A4]</li> <li>9. El sistema devuelve al jugador a la página de modificar datos de un equipo.</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p><b>A1. El jugador cancela la opción de modificar datos del equipo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a seleccionar un equipo existente.</li> </ul> <p><b>A2. Jugador ingresa un nombre no válido.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema le informa que el nombre ingresado no es válido.</li> <li>El sistema lo redirige a ingresar un nuevo nombre.</li> </ul> <p><b>A3. Jugador cancela la acción de cambiar el nombre del equipo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a la opción de modificar datos del equipo.</li> </ul> <p><b>A4. Jugador cancela la acción de cambiar la descripción del equipo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a la opción de modificar datos del equipo.</li> </ul>

CUD - Jugador	
Nombre:	CU01- Invitar participante
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un jugador para agregar participante por invitación.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador ingresa en el apartado de mis equipos.</li> <li>2. El jugador selecciona un equipo existente.</li> <li>3. El jugador selecciona la opción de agregar participantes.</li> <li>4. El jugador selecciona la opción de invitar a un participante [A1]</li> <li>5. El jugador selecciona la opción de buscar al participante registrado en la página.</li> <li>6. El jugador selecciona a un participante registrado en la página [A2][A3]</li> <li>7. El sistema envía la invitación al participante.</li> <li>8. El participante acepta la invitación [A4]</li> <li>9. El participante es agregado correctamente.</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p><b>A1. El jugador cancela la opción de agregar participantes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a seleccionar un equipo existente.</li> </ul> <p><b>A2. El participante no se encuentra registrado en la página.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema le indica que el jugador no existe.</li> <li>El sistema lo redirige a la opción de invitar a un participante.</li> </ul> <p><b>A3. El jugador selecciona la opción de invitar a participante por medio de un link.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema genera un link que el jugador podrá copiar.</li> </ul> <p><b>A4. El participante rechaza la invitación.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema notifica al jugador que el participante ha rechazado la invitación.</li> <li>El participante no es agregado al equipo.</li> </ul>

CUD - Jugador	
Nombre:	CU01- Agregar participante manualmente
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un jugador para agregar participante manualmente.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador ingresa en el apartado de mis equipos.</li> <li>2. El jugador selecciona un equipo existente.</li> <li>3. El jugador selecciona la opción de agregar participantes.</li> <li>4. El jugador selecciona la opción de agregar participante manualmente.</li> <li>5. El jugador ingresa los datos del participante solicitados.</li> <li>6. Los datos ingresados son correctos [A1]</li> <li>7. El participante es agregado correctamente al equipo [A2]</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p><b>A1. Algún dato ingresado no es válido.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema informa al jugador del error.</li> <li>El sistema redirige al jugador a ingresar los datos del participante.</li> </ul> <p><b>A2. El correo ingresado coincide con el de un usuario registrado.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema envía una invitación para unirse al equipo.</li> <li>El usuario acepta la invitación [A3]</li> <li>El usuario es agregado correctamente al equipo.</li> </ul> <p><b>A3. El usuario rechaza la invitación.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El usuario no es agregado al equipo.</li> </ul>

CUD - Jugador	
Nombre:	CU01- Eliminar participantes
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un jugador para eliminar participantes.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador ingresa en el apartado de mis equipos.</li> <li>2. El jugador selecciona un equipo.</li> <li>3. El jugador selecciona el participante [A1]</li> <li>4. El jugador selecciona la opción de eliminar participante [A2]</li> <li>5. El jugador selecciona la opción de aceptar [A3]</li> <li>6. El jugador es eliminado correctamente.</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p>A1. El jugador selecciona la opción de regresar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a seleccionar equipo.</li> </ul> <p>A2. El jugador selecciona la opción de regresar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a seleccionar el participante.</li> </ul> <p>A3. El jugador selecciona la opción de cancelar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a seleccionar un participante.</li> </ul>

CUD - Jugador	
Nombre:	CU01- Inscribirse a un torneo individualmente
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un jugador para inscribirse a un torneo individualmente.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador ingresa al apartado de torneos.</li> <li>2. El jugador selecciona un torneo.</li> <li>3. El jugador selecciona la opción de inscripción [A1]</li> <li>4. El jugador selecciona la opción de inscripción individual.</li> <li>5. El sistema pregunta si está seguro que desea inscribirse.</li> <li>6. El jugador selecciona la opción "si" [A2]</li> <li>7. El organizador acepta la inscripción [A3]</li> <li>8. El jugador queda inscrito correctamente.</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p>A1. El jugador selecciona la opción de regresar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a seleccionar un torneo.</li> </ul> <p>A2. El jugador selecciona la opción de "no".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a seleccionar un torneo.</li> </ul> <p>A3. El organizador rechaza la inscripción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema notifica al jugador de que su inscripción fue rechazada.</li> </ul>

CUD - Jugador	
Nombre:	CU01- Revisar notificaciones
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un jugador para revisar notificaciones.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador selecciona la campana de notificaciones.</li> <li>2. El sistema despliega la barra de notificaciones.</li> <li>3. El jugador selecciona una notificación [A1][A2][A3]</li> <li>4. El sistema despliega la notificación completa.</li> <li>5. El sistema marca como leída la notificación.</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<p>A1. El jugador hace clic por fuera de la barra de notificaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a la página en la que se encuentra.</li> </ul> <p>A2. El jugador selecciona la opción de marcar todo como leído.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema marca todas las notificaciones como leídas.</li> </ul> <p>A3. El jugador selecciona la opción de borrar notificaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema pone una casilla vacía para cada notificación.</li> <li>El jugador marca las casillas de las notificaciones que desea eliminar.</li> <li>El jugador selecciona la opción de eliminar [A4]</li> <li>El sistema elimina todas las notificaciones.</li> </ul> <p>A4. El jugador selecciona la opción de eliminar todo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema elimina todas las notificaciones.</li> </ul>

CUD - Jugador	
Nombre:	CU01- Revisar calendario
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un jugador para revisar el calendario.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El jugador selecciona el símbolo de calendario.</li> <li>2. El sistema despliega el calendario con los eventos programados.</li> <li>3. El jugador selecciona un evento en el calendario [A1]</li> <li>4. El sistema lo redirige a los datos del evento.</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<b>A1. El jugador hace clic por fuera del calendario.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a la página en la que se encontraba.</li> </ul>

CUD - Árbitro	
Nombre:	CU01- Revisar calendario
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un árbitro para revisar el calendario.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El árbitro selecciona el símbolo de calendario.</li> <li>2. El sistema despliega el calendario con los eventos en los que arbitrará.</li> <li>3. El árbitro selecciona un evento en el calendario [A1]</li> <li>4. El sistema lo redirige a los datos del evento.</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<b>A1. El árbitro hace clic por fuera del calendario.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a la página en la que se encontraba.</li> </ul>

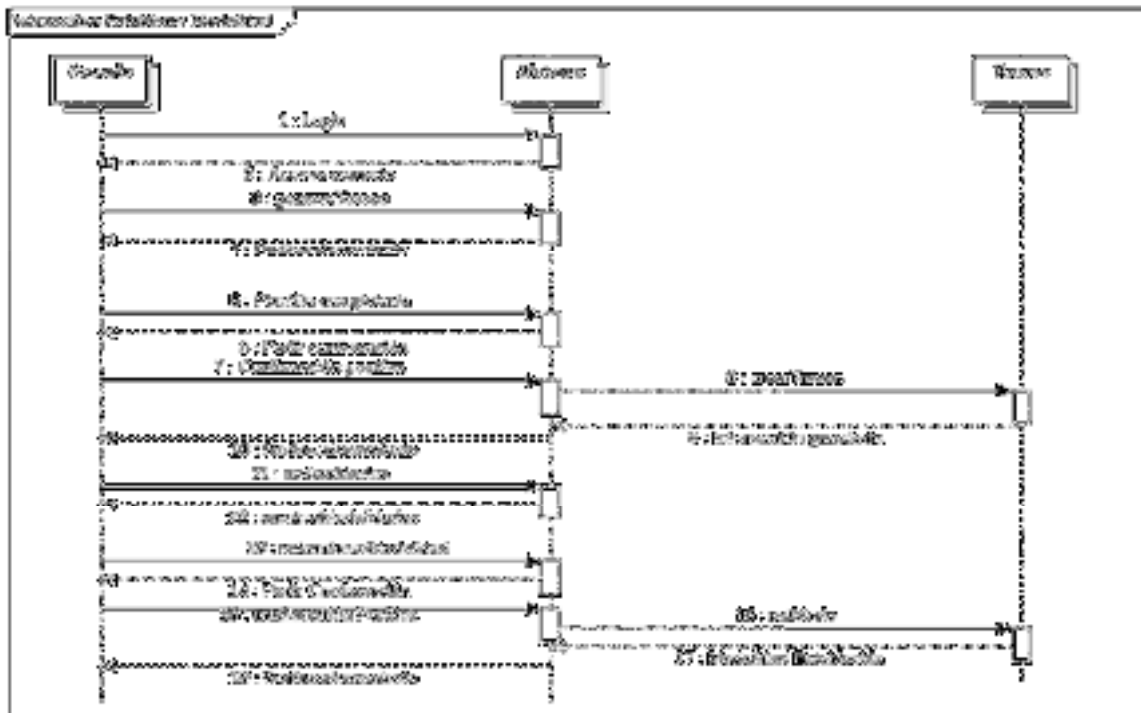
CUD - Árbitro	
Nombre:	CU01- Gestión de planilla
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un árbitro para obtener e ingresar planilla del encuentro.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El árbitro selecciona el símbolo de calendario.</li> <li>2. El sistema despliega el calendario con los eventos programados.</li> <li>3. El árbitro selecciona un evento en el calendario [A1]</li> <li>4. El sistema lo redirige a los datos del evento.</li> <li>5. El árbitro selecciona la opción de descargar la planilla [A2]</li> <li>6. El sistema le da el pdf con la planilla del encuentro.</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<b>A1. El árbitro hace clic por fuera del calendario.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a la página en la que se encontraba.</li> </ul> <b>A2. El árbitro selecciona la opción de ingresar a la planilla.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema le solicita suba el pdf de la planilla.</li> </ul>

CUD - Árbitro	
Nombre:	CU01- Revisar encuentros
Descripción:	En este proceso se encuentran las actividades que debe realizar un árbitro para obtener y gestionar información sobre encuentros.
Flujo Principal:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El árbitro da clic sobre el logo o imagen del torneo.</li> <li>2. El sistema despliega la información del torneo.</li> <li>3. El árbitro selecciona la opción encuentros.</li> <li>4. El sistema despliega la información sobre encuentros pasados y futuros.</li> <li>5. El árbitro selecciona sobre que encuentro ver información.</li> <li>6. El sistema despliega la ubicación, hora, participantes y la opción editar.</li> <li>7. El árbitro da clic a la opción editar.</li> <li>8. El sistema despliega los datos de ubicación, hora y participantes.</li> <li>9. El árbitro edita la información.</li> <li>10. El árbitro da clic en la opción guardar.</li> <li>11. El sistema actualiza la información en la página principal.</li> </ol>
Flujo Alternativo:	<b>A1. El árbitro da clic en el botón volver.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>El sistema lo redirige a la página principal de torneos.</li> </ul>



### 4.2.2. Diagramas de Secuencia

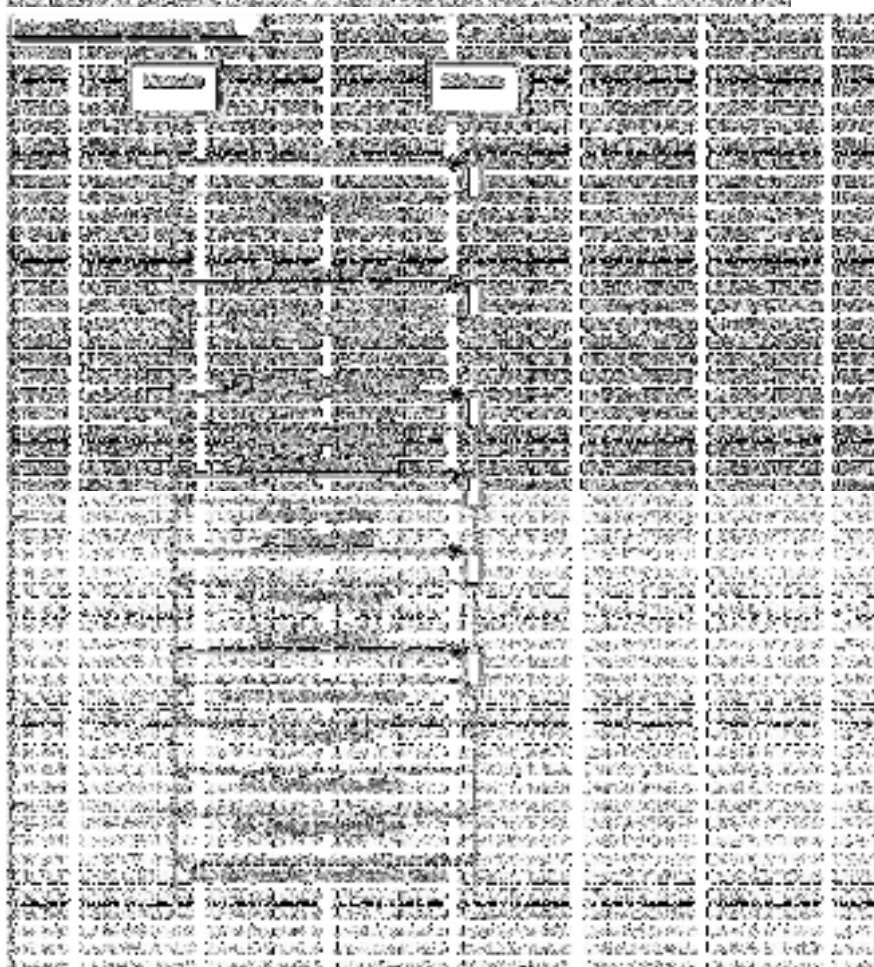
- **Diagramas Organizador**







- **Diagramas Usuario**







### 5.1. Dependencias

---



- Spring Boot Starter Web:

Dependencia encargada de las configuraciones básicas del proyecto, carga de controladores, conexión de bases de datos, transferencia de información entre modelos y controladores entre otros.

- Spring Boot DevTools:

Permite el reinicio automático del proyecto para agilizar el desarrollo del aplicativo

- Project Lombok

Librería de Java que genera código para minimizar el código repetitivo. La biblioteca reemplaza el código repetitivo con anotaciones fáciles de usar.

- Spring Data JPA:

Ayuda a simplificar la persistencia de datos contra distintos repositorios de información, con esto se reduce significativamente la cantidad de código repetitivo necesario para implementar capas de acceso a datos. La interfaz central es Repository, y una extendida de esta es CrudRepository.

- PostgreSQL:

Sistema de gestión de bases de datos relacional, de código abierto.

- Spring Security:

Es una dependencia que protege aplicaciones web y provee servicios de autenticación y control de acceso, potente y personalizable. Aquí usamos la clase `BCryptPasswordEncoder`.

- Thymeleaf:

Biblioteca de Java que implementa un motor de plantillas de XML/XHTML/HTML5.

## 5.2. Anotaciones

---

- **@Data:**

Ahorra código, pues genera todos los setters, getters, y constructores, los lleva implícitos.

- **@Autowired:**

Injecta dependencias con otras dentro de Spring.

- **@Bean:**

Encapsula el contenido para otorgarle una mejor estructura, y permite la reutilización de código.

- **@Controller:**

Se utiliza para marcar una clase como controlador de solicitudes web.

- **@Lombok:**

Evita tener que escribir ciertos métodos repetitivos.