| **RF - 22** | Unir a los equipos | |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (04-09-2024) | |
| **Actores** | Usuario alumno | |
| **Objetivos asociados** | Permitir a los usuarios unirse a un equipo existente para participar en un deporte en particular. | |
| **Requerimientos asociados** | R.31 Loguear | |
| **Descripción** | Un usuario puede unirse a un equipo que ya ha sido creado por otro usuario con el objetivo de participar en actividades deportivas específicas. | |
| **Pre-condición** | El usuario ha iniciado sesión en la aplicación, ha encontrado un equipo disponible | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El usuario accede a la lista de equipos. |
| 2 | El usuario selecciona el equipo al que desea unirse. |
| 3 | El usuario selecciona la opción para unirse al equipo. |
| 4 | El usuario confirma la solicitud de unión. |
| 5 | El sistema verifica la disponibilidad de espacios en el equipo. |
| 6 | El sistema agrega al usuario al equipo. |
| 7 | El sistema notifica al usuario y a los demás miembros. |
| **Post-condición** | El usuario se ha unido exitosamente al equipo, y tanto el nuevo integrante como los demás miembros son notificados. | |
| **Excepciones** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | Error al cargar la lista de equipos |
| 2 | El equipo no aparece o no puede ser seleccionado |
| 3 | La opción de unirse no está disponible |
| 4 | Fallo en la confirmación de unión |
| 5 | El equipo ha alcanzado el número máximo de integrantes |
| 6 | Fallo al agregar al usuario al equipo |
| 7 | Error en el envío de notificaciones |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cota de tiempo** |
| 1 | 1 segundo |
| 2 | 1 segundo |
| 3 | 1 segundo |
| 4 | 1 segundo |
| 5 | 1 segundo |
| 6 | 1 segundo |
| 7 | 1 segundo |
| **Frecuencia esperada** | Alta, ya que los usuarios se unen a equipos regularmente. | |
| **Comentarios** | S/C | |