| **RF - 45** | Eventos masivos | |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (04-09-2022) | |
| **Actores** | Usuario administrador.  Sistema.  Usuario alumno. | |
| **Objetivos asociados** | Permitir a los administradores organizar y gestionar eventos deportivos masivos, como torneos o competencias, donde puedan participar múltiples usuarios. | |
| **Requerimientos asociados** | R.Gestión de eventos masivos.  R.Notificación y participación de usuarios en eventos masivos. | |
| **Descripción** | El administrador puede crear eventos deportivos masivos y permitir que los usuarios alumnos se inscriban para participar. El sistema debe gestionar las inscripciones, notificaciones y el seguimiento del evento. | |
| **Pre-condición** | El usuario administrador ha iniciado sesión con permisos adecuados.  El sistema debe tener la capacidad de soportar la inscripción y el seguimiento de eventos masivos. | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El administrador accede al panel de gestión de eventos masivos. |
| 2 | El sistema presenta una opción para crear un nuevo evento masivo. |
| 3 | El administrador ingresa los detalles del evento, como nombre, descripción, fecha, hora, lugar, deportes involucrados, y el número de participantes permitido. |
| 4 | El administrador configura las reglas de inscripción, incluyendo fechas límite y requisitos de participación. |
| 5 | El sistema notifica a todos los usuarios alumnos sobre el evento masivo, permitiendo su inscripción a través de la aplicación. |
| 6 | Los usuarios interesados se inscriben, y el sistema confirma las inscripciones en tiempo real. |
| 7 | El administrador puede monitorear las inscripciones y realizar ajustes si es necesario. |
| 8 | El evento se lleva a cabo, y el sistema gestiona el seguimiento y resultados del mismo. |
| **Post-condición** | Los usuarios alumnos están inscritos y confirmados para participar en el evento masivo.  El administrador recibe un reporte del número de participantes inscritos y tiene la posibilidad de realizar modificaciones al evento si es necesario. | |
| **Excepciones** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | Si el administrador no puede crear el evento masivo, el sistema genera una alerta para el equipo de soporte. |
| 2 | Si los usuarios no reciben la notificación del evento, el sistema debe reintentar el envío y generar un reporte de errores. |
| 3 | Si se alcanza el número máximo de inscripciones, el sistema debe cerrar automáticamente las inscripciones e informar al administrador. |
| 4 | Si el evento es cancelado, el sistema debe notificar a los usuarios inscritos y permitir la gestión de cancelaciones. |
| 5 | Si hay errores en la configuración del evento, el administrador debe recibir una alerta para corregir los detalles. |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cota de tiempo** |
| 1 | La creación de un evento masivo no debe superar los 10 minutos. |
| 2 | La notificación a los usuarios debe ser enviada en menos de 2 minutos tras la creación del evento. |
| 3 | Las inscripciones deben ser procesadas en tiempo real y confirmadas en menos de 5 segundos. |
| **Frecuencia esperada** | Se espera que la función de eventos masivos se utilice ocasionalmente, entre 1 a 5 veces por semestre, dependiendo de la cantidad de eventos deportivos programados por la institución. | |
| **Comentarios** | Los eventos masivos pueden incluir torneos, competencias inter-sedes o cualquier actividad deportiva que requiera la participación de un gran número de usuarios.  El sistema debe ser capaz de manejar inscripciones simultáneas y notificaciones automáticas sin afectación en el rendimiento de la aplicación. | |