| **RF - 50** | Registro de puntuación | |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (04-09-2024) | |
| **Actores** | Usuario alumno.  Sistema. | |
| **Objetivos asociados** | Registrar la puntuación de los jugadores tras finalizar una partida para actualizar el sistema de clasificación y el historial de partidos. | |
| **Requerimientos asociados** | R. Sistema de puntuación para registrar los resultados de los partidos.  R. Actualización del sistema de clasificación de jugadores.  R. Almacenamiento en la base de datos de los resultados. | |
| **Descripción** | El sistema debe registrar la puntuación de cada jugador al finalizar una partida y actualizar el ranking o la clasificación de los jugadores. El registro debe ser visible en el historial de partidas de los jugadores involucrados. | |
| **Pre-condición** | El partido ha finalizado y los resultados están disponibles.  Los jugadores han registrado su participación en la partida. | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | Al finalizar el partido, el sistema recopila los resultados de la partida. |
| 2 | El sistema muestra un resumen de los resultados a los jugadores participantes. |
| 3 | Los jugadores confirman los resultados ingresados en el sistema. |
| 4 | El sistema valida los resultados y calcula las puntuaciones para cada jugador. |
| 5 | El sistema registra la puntuación de cada jugador y actualiza el ranking o clasificación general. |
| 6 | Los jugadores pueden visualizar sus nuevas posiciones en el sistema de clasificación y el historial de partidas actualizadas. |
| **Post-condición** | Las puntuaciones de los jugadores quedan registradas en la base de datos.  El ranking de los jugadores se actualiza según los resultados obtenidos. | |
| **Excepciones** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | Si los jugadores no están de acuerdo con los resultados, pueden solicitar una revisión del puntaje antes de que sea registrado. |
| 2 | Si el sistema falla al registrar las puntuaciones, el sistema debe mostrar un mensaje de error y permitir reintentar el proceso. |
| 3 | Si uno de los jugadores no confirma los resultados, el sistema envía una notificación recordatoria para completar el registro. |
| 4 | Si la conexión a internet se pierde durante la confirmación, el sistema guardará los datos localmente y los sincronizará cuando se recupere la conexión. |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cota de tiempo** |
| 1 | Los resultados deben ser procesados y mostrados en menos de 3 segundos. |
| 2 | La actualización del ranking debe completarse en menos de 5 segundos. |
| 3 | El historial de partidas debe reflejar la actualización en menos de 10 segundos. |
| **Frecuencia esperada** | Cada vez que se finaliza un partido en el sistema. | |
| **Comentarios** | El sistema debe contar con mecanismos de validación para asegurar que los resultados ingresados son correctos.  Los jugadores deberían poder revisar su historial de puntuaciones y comparar su rendimiento en diferentes periodos.  El sistema debe ser capaz de manejar múltiples partidas finalizadas simultáneamente sin afectar el rendimiento. | |