| **RF - 51** | Registro de ligas | |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (04-09-2024) | |
| **Actores** | Usuario alumno.  Sistema. | |
| **Objetivos asociados** | Asignar y registrar una liga al jugador basada en su puntuación acumulada tras participar en partidos. | |
| **Requerimientos asociados** | R. Sistema de clasificación para gestionar y actualizar las ligas de los jugadores.  R. Almacenamiento en la base de datos del historial de ligas de los jugadores. | |
| **Descripción** | El sistema debe registrar la liga en la que se encuentra cada jugador en función de su puntuación acumulada tras la finalización de los partidos. El jugador podrá visualizar su liga actual y el historial de cambios de ligas si ha habido ascensos o descensos. | |
| **Pre-condición** | El jugador ha participado en al menos un partido y tiene una puntuación registrada.  El sistema de clasificación está activo. | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El sistema revisa la puntuación acumulada del jugador tras cada partida finalizada. |
| 2 | El sistema compara la puntuación del jugador con los límites de cada liga. |
| 3 | El sistema asigna al jugador una liga según su puntuación acumulada. |
| 4 | El sistema registra la liga asignada en el perfil del jugador. |
| 5 | El sistema notifica al jugador sobre su nueva liga, o si permanece en la misma. |
| 6 | El jugador puede visualizar su liga actual y su historial de ligas en su perfil. |
| **Post-condición** | La liga del jugador queda registrada y actualizada en su perfil.  El historial de ligas del jugador se actualiza si ha habido cambios de liga. | |
| **Excepciones** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | Si el sistema no puede calcular correctamente la puntuación del jugador, muestra un mensaje de error y solicita una nueva revisión. |
| 2 | Si el jugador no ha jugado suficientes partidas para ser asignado a una liga, el sistema lo notificará y lo mantendrá fuera de la clasificación de ligas. |
| 3 | Si hay un fallo en el proceso de asignación de liga, el sistema mostrará una advertencia para intentar de nuevo más tarde. |
| 4 | Si el jugador pierde la conexión al revisar su liga, la información se sincronizará cuando recupere la conexión. |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cota de tiempo** |
| 1 | El sistema debe calcular la liga del jugador en menos de 3 segundos tras cada partida finalizada. |
| 2 | La asignación de la liga debe reflejarse en el perfil del jugador en menos de 5 segundos. |
| 3 | El historial de ligas debe ser visible en menos de 5 segundos. |
| **Frecuencia esperada** | Cada vez que un jugador finaliza un partido y su puntuación acumulada cambia. | |
| **Comentarios** | Las ligas deben ser ajustadas de forma periódica en función del rendimiento de los jugadores.  El sistema debe permitir al jugador comparar su posición actual con la liga anterior para motivar la progresión.  Los jugadores deben ser notificados si suben o bajan de liga de manera automática. | |