| **RF - 7** | Desafiar a otro jugador | |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (04-09-2024) | |
| **Actores** | Usuario alumno | |
| **Objetivos asociados** | Permitir a los alumnos desafiar a otros jugadores a un partido o partida de un evento deportivo. | |
| **Requerimientos asociados** | R.31 Loggear | |
| **Descripción** | Un alumno puede desafiar a otro jugador a un partido o partida relacionado con un evento deportivo existente, especificando detalles como la fecha, hora, y lugar. Ambos jugadores recibirán notificaciones para confirmar o rechazar el desafío. | |
| **Pre-condición** | El alumno ha iniciado sesión en la aplicación. Existe un evento deportivo en el que los jugadores están participando o interesados. | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El alumno accede a la lista de jugadores de un evento deportivo. |
| 2 | El alumno selecciona a un jugador para desafiarlo. |
| 3 | El sistema solicita los detalles del desafío. |
| 4 | El alumno introduce los detalles del desafío. |
| 5 | El sistema envía la notificación de desafío al jugador seleccionado. |
| 6 | El sistema notifica al alumno que el desafío ha sido enviado. |
| **Post-condición** | El jugador desafiado recibe una notificación del desafío y puede aceptarlo o rechazarlo. | |
| **Excepciones** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | Error al cargar la lista de jugadores |
| 2 | Error al seleccionar el jugador desafiado |
| 3 | Fallo al cargar el formulario de detalles del desafío |
| 4 | Detalles del desafío inválidos |
| 5 | Error al enviar notificación de desafío |
| 6 | Fallo en la confirmación del envío del desafío |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cota de tiempo** |
| 1 | 1 segundo |
| 2 | 1 segundo |
| 3 | 2 segundos |
| 4 | 2 segundos |
| 5 | 1 segundo |
| 6 | 0.5 segundos |
| **Frecuencia esperada** | Ocasional, dependiendo del interés de los jugadores en desafiarse mutuamente en un evento. | |
| **Comentarios** | S/C | |