| **RF - 8** | Aceptar desafío | |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | 1.0 (04-09-2022) | |
| **Actores** | Usuario alumno | |
| **Objetivos asociados** | Permitir a los alumnos aceptar desafíos o eventos deportivos creados por otros usuarios. | |
| **Requerimientos asociados** | R.31 Loggear | |
| **Descripción** | Este caso de uso describe cómo un alumno puede aceptar un desafío o un evento deportivo creado por otro usuario, confirmando su participación en el evento o partida. | |
| **Pre-condición** | El alumno ha iniciado sesión en la aplicación. Existe un desafío o evento que ha sido creado por otro usuario y el alumno ha sido notificado del mismo. | |
| **Secuencia**  **Normal** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | El alumno recibe notificación de un desafío |
| 2 | El alumno abre la notificación y accede a los detalles del desafío |
| 3 | El alumno selecciona la opción para aceptar el desafío o evento |
| 4 | El sistema registra la aceptación y envía una notificación al creador |
| 5 | El sistema confirma al usuario que la aceptación fue exitosa |
|  |  |
| **Post-condición** |  | |
| **Excepciones** | **Paso** | **Acción** |
| 1 | Error al recibir notificación |
| 2 | Error al cargar los detalles del desafío |
| 3 | Fallo al seleccionar la opción de aceptación |
| 4 | Fallo al registrar la aceptación o enviar notificación |
| 5 | Fallo en la confirmación de aceptación |
|  |  |
| **Rendimiento** | **Paso** | **Cota de tiempo** |
| 1 | 1 segundo |
| 2 | 2 segundos |
| 3 | 1 segundo |
| 4 | 1 segundo |
| 5 | 0.5 segundos |
|  |  |
| **Frecuencia esperada** | Frecuente, dependiendo de la cantidad de desafíos y eventos organizados. | |
| **Comentarios** | S/C | |