



Pontificia Universidad Católica de Chile
Departamento de Ciencia de la Computación
Tecnologías y Aplicaciones Web – IIC2513

GRUPO 21
Integrantes: Isaac Carrera

CASOS DE USO

Entidades (o actores):

- Equipo
- Jugador
- Partido
- Campeonato

Algunos casos de uso:

- UC1: Ingresar
 - Crearse una cuenta si el usuario no posee, llenar los datos
 - Loggearse correctamente e ingresar a la aplicación
 - Ingresar con Facebook o Twitter
- UC2: Crear campeonato
 - Elegir tipo de campeonato.
 - Ingresar número de equipos que jugarán en el torneo
 - Ingresar nombres equipos.
 - Inscribir jugadores por equipo.
 - Generar partidos
 - Seleccionar número de cambios permitidos por equipo
 - Seleccionar duración del partido
 - Elegir fechas entre las que se jugará el partido
- UC3: Ver campeonatos
 - Ver todos los campeonatos vigentes creados (o en los que participa) un usuario
 - Seleccionar un campeonato y acceder a la información particular

- UC4: Ver información de un campeonato seleccionado
 - Ver tabla de posiciones o cuadro de encuentros del campeonato seleccionado
 - Ver últimos resultados del campeonato seleccionado
 - Ver próximo partido del campeonato seleccionado
 - Ver los resultados de todos los partidos jugados hasta la fecha
 - Ver las fechas de toda la temporada de partidos
 - Ver la información de los equipos inscritos
 - Ver la información de los jugadores de cada equipo