

# **Diagrama Casos de Uso**

## **Diagrama Casos de Uso**

**Practica(Team)**

**Revision:**

**abril 20, 2020**

## Approval

The original of this document is approved and signed by:

Name:

Surname:

Title:

Date:

Signature:

## Revision History

Revision	Date	Description	Author
----------	------	-------------	--------

## Table of Contents

1.	Introduction .....	5
1.1.	Purpose .....	5
1.2.	Scope .....	5
1.3.	Overview .....	5
2.	Actor Summary .....	6
3.	Use Case: Casos de Uso Diagram .....	6
3.1.	Aceptar Jugador Use Case .....	7
3.2.	Cerrar Sesión Use Case .....	8
3.3.	Crear Equipo Use Case .....	8
3.4.	Crear Partido Use Case .....	9
3.5.	Crear Pista Use Case .....	10
3.6.	Eliminar Equipo Use Case .....	11
3.7.	Eliminar Partido Use Case .....	11
3.8.	Eliminar Pista Use Case .....	12
3.9.	Iniciar Sesión Use Case .....	13
3.10.	Introducir Jugadores de Equipo Use Case .....	13
3.11.	Introducir Jugadores no Registrados Use Case .....	14
3.12.	Invitar Amigos Use Case .....	15
3.13.	Modificar Equipo Use Case .....	15
3.14.	Modificar Pista Use Case .....	16
3.15.	Notificaciones Use Case .....	17
3.16.	Registrarse Use Case .....	18
3.17.	Salirse partido Use Case .....	18
3.18.	Unirse Partido Use Case .....	19
3.19.	Valorar Pista Use Case .....	20
3.20.	Valorar Usuario Use Case .....	21

## Index of Use-Cases

UseCase	Page
Aceptar Jugador	7
Cerrar Sesion	8
Crear Equipo	8
Crear Partido	9
Crear Pista	10
Eliminar Equipo	11
Eliminar Partido	11
Eliminar Pista	12
Iniciar Sesion	13
Introducir Jugadores de Equipo	13
Introducir Jugadores no Registrados	14
Invitar Amigos	15
Modificar Equipo	15
Modificar Pista	16
Notificaciones	17
Registrarse	18
Salirse partido	18
Unirse Partido	19
Valorar Pista	20
Valorar Usuario	21

# 1. Introduction

## 1.1. Purpose

Este documento muestra la interacción que tiene los distintos tipos de cuentas con el sistema, las funcionalidades de las que dispondrán y las acciones que realizará el sistema.

## 1.2. Scope

El programa se está pensado principalmente para el uso de jóvenes los cuales podrán a través de este, jugar partidos e interactuar con otra gente de su edad y realizar algo de deporte.

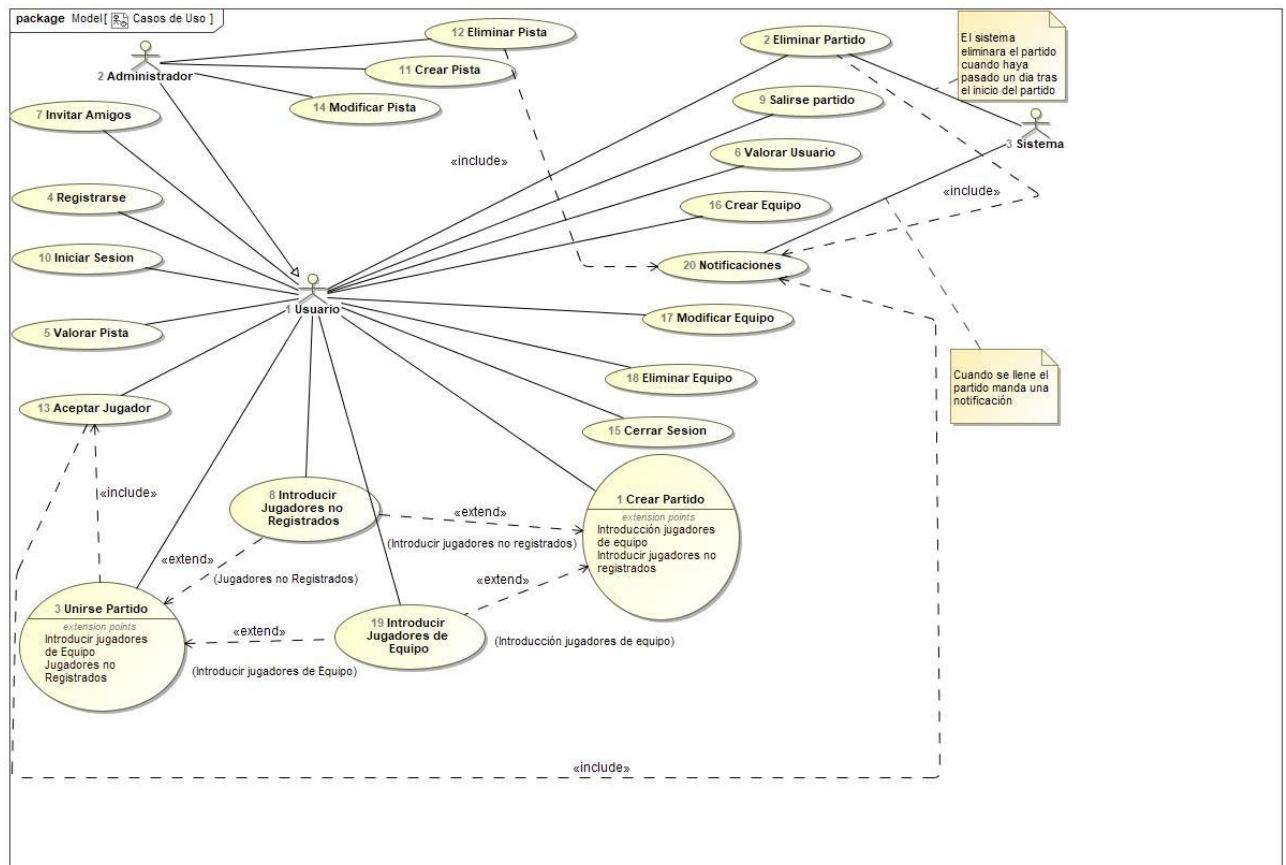
## 1.3. Overview

El lenguaje en el que está escrito este documento lo hace entendible las características de cada funcionalidad por personas ajenas al mundo de la Informática o Desarrollo de Software.

## 2. Actor Summary

Primary Actor	Use Cases
Administrador	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crear Pista</li><li>• Eliminar Pista</li><li>• Modificar Pista</li></ul>
Sistema	<ul style="list-style-type: none"><li>• Eliminar Partido</li><li>• Notificaciones</li></ul>
Usuario	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aceptar Jugador</li><li>• Cerrar Sesion</li><li>• Crear Equipo</li><li>• Crear Partido</li><li>• Eliminar Equipo</li><li>• Eliminar Partido</li><li>• Iniciar Sesion</li><li>• Introducir Jugadores de Equipo</li><li>• Introducir Jugadores no Registrados</li><li>• Invitar Amigos</li><li>• Modificar Equipo</li><li>• Registrarse</li><li>• Salirse partido</li><li>• Unirse Partido</li><li>• Valorar Pista</li><li>• Valorar Usuario</li></ul>

## 3. Use Case: Casos de Uso Diagram



### 3.1. Aceptar Jugador Use Case

<b>Use Case Name</b>	Aceptar Jugador	<b>ID</b>	13
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Administrar los usuario que van a poder jugar el partido		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que ser el creador del partido		
<b>Post Condition</b>	Los usuarios que quieren entrar en el partido serán aceptados o no		
<b>Constraints</b>			

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario Actor</li> </ul>
Include	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Notificaciones UseCase</li> </ul>
Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario selecciona administrar partidos creados</li> <li>2. El sistema genera por pantalla la lista de partidos creados en activo</li> <li>3. El usuario selecciona un partido para administrar</li> <li>4. El sistema genera por pantalla la lista de jugadores y los que quieren entrar</li> <li>5. El usuario selecciona el jugador al que quiere aceptar o echar</li> </ol>

	6. El sistema genera una petición de confirmación 7. El usuario confirma los cambios 8. Included Use Case: Notificaciones
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.2. Cerrar Sesión Use Case

<b>Use Case Name</b>	Cerrar Sesión	<b>ID</b>	15
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Cerrar Sesión del sistema		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que estar conectado en el sistema		
<b>Post Condition</b>	El usuario habrá cerrado sesión del sistema		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona cerrar sesión 2. El sistema muestra una pantalla de confirmación de cerrar sesión 3. El usuario confirma la acción
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.3. Crear Equipo Use Case

<b>Use Case Name</b>	Crear Equipo	<b>ID</b>	16
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			



<b>Actors</b>	• Usuario
<b>Goal</b>	Crear un equipo
<b>Assumption</b>	
<b>Non Functional Requirements</b>	
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que estar en el sistema
<b>Post Condition</b>	El usuario habrá creado un equipo en el sistema
<b>Constraints</b>	

Relations	
<b>Association</b>	• Usuario Actor
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El Usuario selecciona crear equipo</li> <li>2. El sistema genera una pantalla con la lista de amigos que tiene el usuario en el sistema</li> <li>3. El usuario selecciona los jugadores que quiere introducir en el equipo</li> <li>4. El sistema genera una pantalla para introducir el nombre del equipo</li> <li>5. Basic Flow Step</li> </ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.4. Crear Partido Use Case

<b>Use Case Name</b>	Crear Partido	<b>ID</b>	1
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	• Usuario		
<b>Goal</b>	Crear un partido en el sistema		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que estar conectado y registrado en el sistema		
<b>Post Condition</b>	Se crea un partido en el sistema		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	• Usuario Actor
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	

<b>Generalization</b>	
<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario selecciona crear un partido.</li> <li>2. El sistema genera la pantalla para la introducción de datos</li> <li>3. El usuario introduce el la pista de la lista disponible, día, hora y capacidad del partido.</li> <li>4. Opción de introducir jugadores no registrados (A1)</li> <li>5. Opción de introducir jugadores de equipo (A1)</li> <li>6. El sistema confirma la disponibilidad de la pista y del propio usuario (A2)</li> </ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Introducir jugadores no registrados               <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1.1. Extending Use Case: Introducir Jugadores no Registrados</li> </ol> </li> <li>5.1. Introducción jugadores de equipo               <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1.1. Extending Use Case: Introducir Jugadores de Equipo</li> </ol> </li> <li>6.1. El sistema detecta que la pista ya esta ocupada               <ol style="list-style-type: none"> <li>6.1.1. El sistema manda un mensaje de error de disponibiidad de pista</li> </ol> </li> <li>6.2. El sistema detecta que la pista ya esta ocpuada               <ol style="list-style-type: none"> <li>6.2.1. El sistema manda un mensaje de error de disponibiidad del usuario</li> </ol> </li> </ol>
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.5. Crear Pista Use Case

<b>Use Case Name</b>	Crear Pista	<b>ID</b>	11
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Administrador</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Crear un pista en el sistema		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El administrador está conectado en el sistema		
<b>Post Condition</b>	Se crea una pista en el sistema		
<b>Constraints</b>			

<b>Relations</b>	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Administrador Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El administrador selecciona la creación de nueva pista</li> <li>2. El sistema genera la pantalla para la introducción de datos</li> <li>3. El administrador introduce la ubicación y horario de disponibilidad</li> <li>4. El sistema confirma que la pista ha sido introducida (A1)</li> </ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	

<b>Alternative Flow of Events</b>	4.1. El sistema detecta que ya existe la pista 4.1.1. Alternative Flow Step
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.6. Eliminar Equipo Use Case

<b>Use Case Name</b>	Eliminar Equipo	<b>ID</b>	18
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	El equipo se eliminara del sistema		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que estar registrado en el sistema		
<b>Post Condition</b>	El usuario eliminara el equipo del sistema		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona equipos 2. El sistema genera una pantalla con la lista de equipos del usuario 3. El usuario selecciona un equipo a eliminar 4. El sistema genera una pantalla de confirmación 5. El usuario confrima la acción
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.7. Eliminar Partido Use Case

<b>Use Case Name</b>	Eliminar Partido	<b>ID</b>	2
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema</li> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>			

	Eliminar partido del sistema
<b>Assumption</b>	
<b>Non Functional Requirements</b>	
<b>Pre Condition</b>	El partido debe de estar registrado en el sistema
<b>Post Condition</b>	Se elimina el partido y por cascada se habilita la disponibilidad de los jugadores
<b>Constraints</b>	

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sistema Actor</li> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Notificaciones UseCase</li> </ul>
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona eliminar partido 2. El sistema borra la pista del sistema y manda un correo a los componentes del partido de que no se disputará el partido y se cambiará su disponibilidad para el horario de ese partido
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.8. Eliminar Pista Use Case

<b>Use Case Name</b>	Eliminar Pista	<b>ID</b>	12
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Administrador</li> </ul>		
<b>Goal</b>	La pista se elimina del sistema		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El administrador está conectado en el sistema		
<b>Post Condition</b>	El administrador elimina una pista del sistema		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Administrador Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Notificaciones UseCase</li> </ul>
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El administrador selecciona eliminar pista

	2. El sistema genera una pantalla con la lista de pistas 3. El administrador seleccionará la pista que quiere eliminar 4. Basic Flow Step
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.9. Iniciar Sesión Use Case

<b>Use Case Name</b>	Iniciar Sesión	<b>ID</b>	10
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Iniciar sesión en el sistema		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que estar registrado en el sistema		
<b>Post Condition</b>	El usuario habrá logueado en el sistema		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona iniciar sesión 2. El sistema genera la pantalla para introducir tu correo y tu contraseña 3. El usuario introducirá el correo y contraseña 4. El sistema confirmara que el usuario está registrado (A1)
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	4.1. El sistema detecta que el usuario no está registrado 4.1.1. Alternative Flow Step
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.10. Introducir Jugadores de Equipo Use Case

<b>Use Case Name</b>	Introducir Jugadores de Equipo	<b>ID</b>	19
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			

<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> </ul>
<b>Goal</b>	Se introduce jugadores a la lista del partido
<b>Assumption</b>	
<b>Non Functional Requirements</b>	
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que estar registrado en el sistema
<b>Post Condition</b>	El usuario introduce en un partido jugadores de su equipo
<b>Constraints</b>	

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear Partido UseCase</li> <li>• Unirse Partido UseCase</li> </ul>
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona de que equipo de la lista de equipos que tiene quiere introducir en el partido 2. Basic Flow Step (A1)
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	2.1. El sistema detecta que no caben más jugadores 2.1.1. El sistema genera un error en pantalla diciendote cuantos jugadores como maximo puedes introducir
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.11. Introducir Jugadores no Registrados Use Case

<b>Use Case Name</b>	Introducir Jugadores no Registrados	<b>ID</b>	8
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Introducir usuarios no registrados en partidos en los que vas a jugar		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario está conectado en el sistema		
<b>Post Condition</b>	Se ajusta el numero de jugadores del partido		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear Partido UseCase</li> <li>• Unirse Partido UseCase</li> </ul>
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona la cantidad de jugadores que va a introducir en el partido 2. El sistema confirma la introducción de usuarios (A1)
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	2.1. El sistema detecta que no caben más jugadores 2.1.1. El sistema manda un error y dice cuantos jugadores puedes meter como maximo
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.12. Invitar Amigos Use Case

<b>Use Case Name</b>	Invitar Amigos	<b>ID</b>	7
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Poder compartir partido entre tus amigos		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que estar registrado en el sistema		
<b>Post Condition</b>	El usuario tendrá a su disposición el enlace del partido		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario seleccionará la opción compartir sobre un partido de la lista de partidos 2. El sistema te dará el enlace del partido
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.13. Modificar Equipo Use Case

<b>Use Case Name</b>	Modificar Equipo	<b>ID</b>	17
<b>Complexity</b>	Average Complexity		

<b>Description</b>	
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>
<b>Goal</b>	Se modifica un equipo
<b>Assumption</b>	
<b>Non Functional Requirements</b>	
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que estar registrado en el sistema
<b>Post Condition</b>	El usuario modifica el equipo en el sistema
<b>Constraints</b>	

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario selecciona equipos</li> <li>2. El sistema genera una pantalla con la lista de equipos del usuario</li> <li>3. El usuario selecciona el equipo que quiere modificar</li> <li>4. El sistema genera la lista de amigos del usuario para poder añadirlos</li> <li>5. El sistema da la opción de modificar el nombre del equipo</li> <li>6. El sistema genera una pantalla de confirmación de modificaciones</li> <li>7. El usuario confirma la modificación</li> </ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.14. Modificar Pista Use Case

<b>Use Case Name</b>	Modificar Pista	<b>ID</b>	14
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Administrador</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Modificar un pista existente		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El administrador está conectado al sistema		
<b>Post Condition</b>	El adminstrador modifica una pista de la lista de pistas		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Administrador Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	



<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El administrador selecciona modificar pistas</li> <li>2. El sistema genera una pantalla con la lista de pistas en el sistema</li> <li>3. El administrador selecciona una pista de la lista</li> <li>4. El sistema genera una pantalla con los datos de la pista</li> <li>5. El administrador modifica el contenido de los datos de la pista</li> <li>6. El sistema genera una pantalla de confirmación de cambios</li> <li>7. El sistema confirma que los datos introducidos son posibles (A1)</li> </ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7.1. El sistema detecta inconsistencia con la pista respecto con las pistas del sistema               <ol style="list-style-type: none"> <li>7.1.1. El sistema manda un mensaje de error por pantalla de inconsistencia de datos</li> </ol> </li> </ol>
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.15. Notificaciones Use Case

<b>Use Case Name</b>	Notificaciones	<b>ID</b>	20
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Informar sobre cambios		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	Algun cambio relevante para el usuario		
<b>Post Condition</b>	El sistema manda un correo a los usuarios / componentes de un partido		
<b>Constraints</b>			

<b>Relations</b>	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

<b>Scenarios</b>	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El sistema manda un correo electronico al correo asociado de los usuario del partido si se acepta un jugador, si se elimina un partido. Si afecta a todos los usuarios manda un correo a todo usuario registrado (A2)</li> </ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. El sistema detecta un cambio en un partido               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1.1. El sistema manda un correo electronico al correo asociado de los usuario del partido si se acepta un jugador, si se elimina un partido.</li> </ol> </li> <li>1.2. El sistema detecta cambio importante en el sistema</li> </ol>

	1.2.1. Manda un correo a todos los usuarios registrados
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.16. Registrarse Use Case

<b>Use Case Name</b>	Registrarse	<b>ID</b>	4
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Registrarse en el sistema		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario tiene que tener un correo electronico para poder contactar con él		
<b>Post Condition</b>	El usuario se habrá registrarado en el sistema		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario seleccionará registrarse en la aplicación 2. El sistema genera la pantalla para la introducción de datos 3. El usuario introducirá su nombre, apellidos, correo y demarcación favorita 4. El sistema confirma que se ha registrado el usuario en el sistema (A1)
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	4.1. El sistema detecta que el correo ya está en uso 4.1.1. El sistema mandará un mensaje de correo en uso
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.17. Salirse partido Use Case

<b>Use Case Name</b>	Salirse partido	<b>ID</b>	9
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	El usuario se saldrá del partido y todos sus acompañantes		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional</b>			

<b>Requirements</b>	
<b>Pre Condition</b>	El usuario esta conectado al sistema
<b>Post Condition</b>	Se reducira la lista de jugadores y tus jugadores no registrados se saldrán del partido
<b>Constraints</b>	

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario seleccionara partidos suscrito 2. El sistema genera la pantalla con la lista de partidos suscrito y te dará la opcion de salirse 3. El usuario seleccionara irse de un partido seleccionado 4. EL sistema reducira la lista de jugadores del partido tambien quitando a los jugadores no registrados asociado al usuario
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.18. Unirse Partido Use Case

<b>Use Case Name</b>	Unirse Partido	<b>ID</b>	3
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Introducirse en un partido		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario está conectado al sistema		
<b>Post Condition</b>	El usuario se introduce en la lista del partido seleccionado		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aceptar Jugador UseCase</li> </ul>
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona un partido de la lista de partidos disponibles 2. Opción de introducir jugadores de tu equipo (A1)

	3. Opción de introducir a usuarios no registrados (A1) 4. El sistema confirma si caben todos los jugadores (A1)
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	2.1. Introducir jugadores de Equipo 2.1.1. Extending Use Case: Introducir Jugadores de Equipo 3.1. Jugadores no Registrados 3.1.1. Extending Use Case: Introducir Jugadores no Registrados 4.1. El sistema detecta que no cabe el usuario en el partido 4.1.1. El sistema te mandara un mensaje de que no pudes introducir tantos jugadores
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.19. Valorar Pista Use Case

<b>Use Case Name</b>	Valorar Pista	<b>ID</b>	5
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario</li> </ul>		
<b>Goal</b>	Valorar una pista del sistema		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario tendrá que haber disputado un partido en la pista		
<b>Post Condition</b>	Se registrara la valoración del usuario sobre la pista en el sistema		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usuario Actor</li> </ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	1. El usuario selecciona valorar pista 2. El sistema generara la pantalla de valoración de 0 a 5 estrellas con una lista de pistas donde has jugado 3. El usuario introduce la valoración
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	

### 3.20. Valorar Usuario Use Case

<b>Use Case Name</b>	Valorar Usuario	<b>ID</b>	6
<b>Complexity</b>	Average Complexity		
<b>Description</b>			
<b>Actors</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Usuario</li></ul>		
<b>Goal</b>	Valorar al jugador		
<b>Assumption</b>			
<b>Non Functional Requirements</b>			
<b>Pre Condition</b>	El usuario solo podra valorar jugadores con los que ha jugado		
<b>Post Condition</b>	La valoración se guardara en el sistema		
<b>Constraints</b>			

Relations	
<b>Association</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Usuario Actor</li></ul>
<b>Include</b>	
<b>Extend</b>	
<b>Generalization</b>	

Scenarios	
<b>Basic Flow of Events</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. El usuario seleccionara valorar jugador</li><li>2. El sistema generara una lista de jugadores con lo que has jugado y te dara la opción de valorarlo entre 0 a 5 balones</li><li>3. El usuario introducira la valoración</li><li>4. Basic Flow Step</li></ol>
<b>Basic Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Alternative Flow of Events</b>	
<b>Alternative Flow of Events Diagrams</b>	
<b>Exceptional Flow of Events</b>	
<b>Exceptional Flow of Events Diagrams</b>	