

Use Case Specification Report

Use Case Specification

Practica(Team)

Revision: 0.2

mayo 02, 2020

Approval

The original of this document is approved and signed by:

Name:

Surname:

Title: Ingenieria Informática

Date:2/5/2020

Signature: Introducción al software

Revision History

Revision	Date	Description	Author
0.1	20/04/2020	Primera Versión	NBP
0.2	03/05/2020	Modificación	NBP

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/Rechazar 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.....	14
3.11.	Introducir Jugadores no Registrados Use Case	14
3.12.	Invitar Amigos Use Case	15
3.13.	Modificar Equipo Use Case	16
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	19
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/Rechazar 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	14
Introducir Jugadores no Registrados	14
Invitar Amigos	15
Modificar Equipo	16
Modificar Pista	16
Notificaciones	17
Registrarse	18
Salirse partido	19
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 pensando 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 deporte.

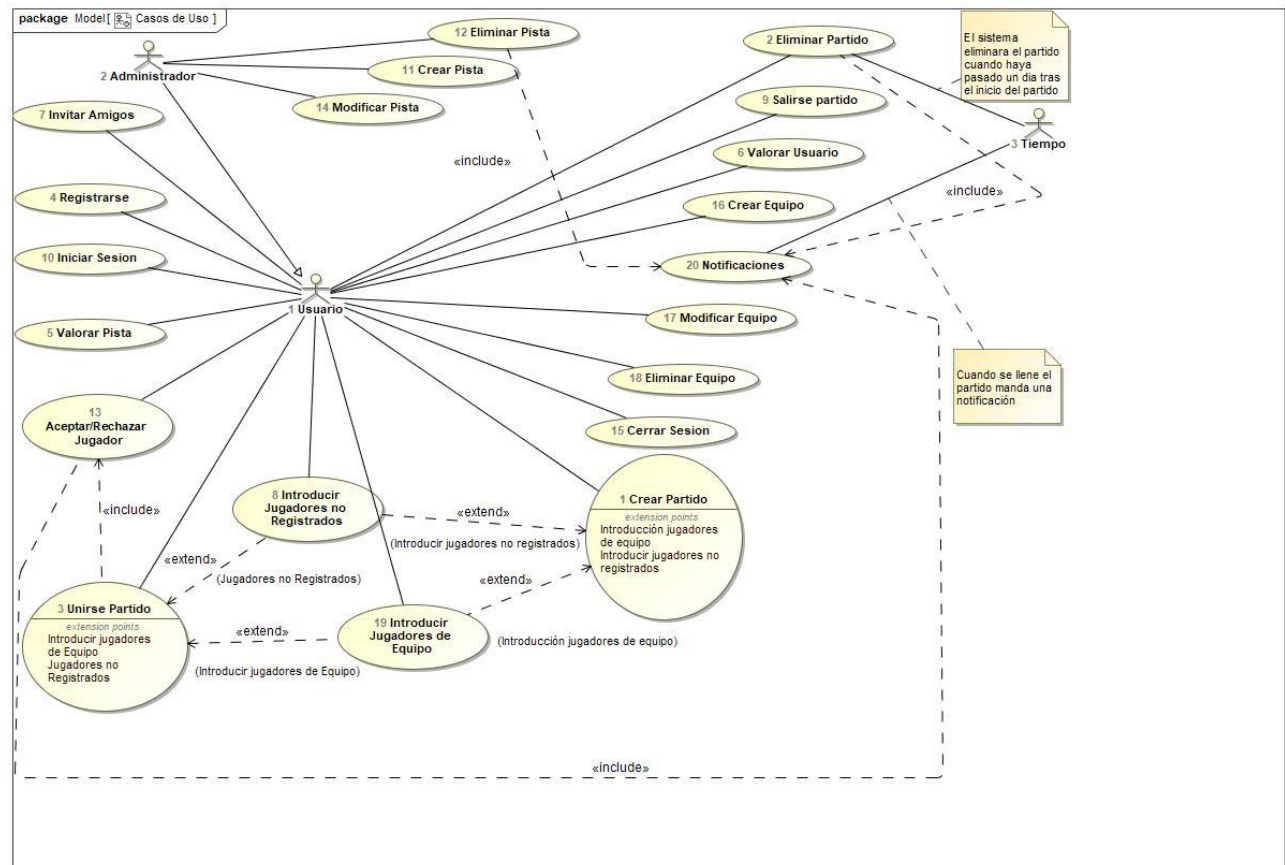
1.3. Overview

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

2. Actor Summary

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

3. Use Case: Casos de Uso Diagram



3.1. Aceptar/Rechazar Jugador Use Case

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

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

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

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

3.2. Cerrar Sesión Use Case

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

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

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

3.3. Crear Equipo Use Case

Use Case Name	Crear Equipo	ID	16
Complexity	Average Complexity		
Description			

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

Relations	
Association	• Usuario Actor
Include	
Extend	
Generalization	

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

3.4. Crear Partido Use Case

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

Relations	
Association	• Usuario Actor
Include	
Extend	

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

3.5. Crear Pista Use Case

Use Case Name	Crear Pista	ID	11
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> • Administrador 		
Goal	Crear un pista en el sistema		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	El administrador está conectado en el sistema		
Post Condition	Se crea una pista en el sistema si no hay otra pista ya existente con esos datos		
Constraints			

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

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

Alternative Flow of Events	4.1. El sistema detecta que ya existe la pista 4.1.1. El sistema manda un mensaje de error por pantalla
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.6. Eliminar Equipo Use Case

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

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> El usuario selecciona equipos El sistema genera una pantalla con la lista de equipos del usuario El usuario selecciona un equipo a eliminar El sistema genera una pantalla de confirmación El usuario confrima la acción
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.7. Eliminar Partido Use Case

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

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

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. Un partido va a ser eliminado (A3) 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
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1.1. El sistema detecta que el partido ya se ha jugado 1.1.1. El tiempo comprueba que ha pasado 24 horas del partido 1.2. El sistema detecta que el partido le faltan integrantes 1.2.1. El tiempo comprueba que faltan 4 horas para el partido y no tiene jugadores suficiente para disputar el partido 1.3. El usuario selecciona eliminar partido 1.3.1. El usuario selecciona el partido de la lista de partidos que ha creado
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.8. Eliminar Pista Use Case

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

Relations	
Association	<ul style="list-style-type: none"> Administrador Actor
Include	<ul style="list-style-type: none"> Notificaciones UseCase

Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. El administrador selecciona eliminar pista 2. El sistema genera una opción de filtrado por datos como la ubicación o el horario 3. El administrador rellena los datos a filtrar 4. El sistema genera una pantalla con la lista de pistas 5. El administrador seleccionará la pista que quiere eliminar 6. El sistema elimina la pista de la BD
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.9. Iniciar Sesión Use Case

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

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 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)
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 4.1. El sistema detecta que el usuario no está registrado 4.1.1. Alternative Flow Step
Alternative Flow of Events Diagrams	

Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.10. Introducir Jugadores de Equipo Use Case

Use Case Name	Introducir Jugadores de Equipo	ID	19
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Usuario 		
Goal	Se introduce jugadores a la lista del partido		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	El usuario tiene que estar registrado en el sistema		
Post Condition	El usuario introduce en un partido jugadores de su equipo		
Constraints			

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El sistema genera una lista de equipos donde esta el jugador 2. El usuario selecciona de que equipo de la lista de equipos que pertenece quiere introducir en el partido 3. El sistema comprueba que se pueden introducir los jugadores (A1)
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	3.1. El sistema detecta que no caben más jugadores 3.1.1. El sistema genera un error en pantalla diciendote cuantos jugadores como maximo puedes introducir
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.11. Introducir Jugadores no Registrados Use Case

Use Case Name	Introducir Jugadores no Registrados	ID	8
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Usuario 		
Goal	Introducir usuarios no registrados en partidos en los que vas a jugar		
Assumption			
Non Functional Requirements			

Pre Condition	El usuario está conectado en el sistema
Post Condition	Se ajusta el numero de jugadores del partido
Constraints	

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	1. El usuario selecciona la cantidad de jugadores que va a introducir en el partido 2. El sistema confirma la introducción de usuarios (A1)
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	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
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.12. Invitar Amigos Use Case

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

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

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

Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.13. Modificar Equipo Use Case

Use Case Name	Modificar Equipo	ID	17
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Usuario 		
Goal	Se modifica un equipo		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	El usuario tiene que estar registrado en el sistema		
Post Condition	El usuario modifica el equipo en el sistema		
Constraints			

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

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

3.14. Modificar Pista Use Case

Use Case Name	Modificar Pista	ID	14
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Administrador 		

Goal	Modificar un pista existente
Assumption	
Non Functional Requirements	
Pre Condition	El administrador está conectado al sistema
Post Condition	El administrador modifica una pista de la lista de pistas
Constraints	

Relations	
Association	• Administrador Actor
Include	
Extend	
Generalization	

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

3.15. Notificaciones Use Case

Use Case Name	Notificaciones	ID	20
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	• Tiempo		
Goal	Informar sobre cambios		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	Algun cambio relevante para el usuario		
Post Condition	El sistema manda un correo a los usuarios / componentes de un partido		
Constraints			

Relations	
Association	• Tiempo Actor
Include	

Extend	
Generalization	

Scenarios	
Basic Flow of Events	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)
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	1.1. El sistema detecta un cambio en un partido 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. 1.2. El sistema detecta cambio importante en el sistema 1.2.1. Manda un correo a todos los usuarios registrados
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.16. Registrarse Use Case

Use Case Name	Registrarse	ID	4
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Usuario 		
Goal	Registrarse en el sistema		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	El usuario tiene que tener un correo electronico para poder contactar con él		
Post Condition	El usuario se habrá registrado en el sistema si el correo o el id no estaban ya en el sistema		
Constraints			

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	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)
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	4.1. El sistema detecta que el correo ya está en uso 4.1.1. El sistema mandará un mensaje de error de que el correo ya esta en uso
Alternative Flow of Events Diagrams	

Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.17. Salirse partido Use Case

Use Case Name	Salirse partido	ID	9
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Usuario 		
Goal	El usuario se saldrá del partido y todos sus acompañantes		
Assumption			
Non Functional Requirements			
Pre Condition	El usuario esta conectado al sistema		
Post Condition	Se reducira la lista de jugadores y tus jugadores no registrados se saldrán del partido		
Constraints			

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 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
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.18. Unirse Partido Use Case

Use Case Name	Unirse Partido	ID	3
Complexity	Average Complexity		
Description			
Actors	<ul style="list-style-type: none"> Usuario 		
Goal	Introducirse en un partido		
Assumption			
Non Functional			

Requirements	
Pre Condition	El usuario está conectado al sistema
Post Condition	El usuario se introduce en la lista del partido seleccionado
Constraints	

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> El usuario selecciona unirse partido El sistema genera una lista con los partidos disponibles El usuario selecciona un partido Opción de introducir jugadores de tu equipo (A1) Opción de introducir a usuarios no registrados (A1) El sistema confirma si caben todos los jugadores (A1)
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> Introducir jugadores de Equipo <ol style="list-style-type: none"> Extending Use Case: Introducir Jugadores de Equipo Jugadores no Registrados <ol style="list-style-type: none"> Extending Use Case: Introducir Jugadores no Registrados El sistema detecta que no cabe el usuario en el partido <ol style="list-style-type: none"> El sistema te mandara un mensaje de que no pudes introducir tantos jugadores
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.19. Valorar Pista Use Case

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

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario selecciona valorar pista 2. El sistema genera en pantalla la opcion de filtrado por datos 3. El usuario rellena los datos con los que quiere filtrar 4. El sistema genera una lista de pistas con esas especificaciones 5. Basic Flow Step 6. El sistema generara la pantalla de valoración de 0 a 5 estrellas con una lista de pistas donde has jugado 7. El usuario introduce la valoración
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	
Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	

3.20. Valorar Usuario Use Case

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

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

Scenarios	
Basic Flow of Events	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario seleccionara valorar jugador 2. El sistema genera la opción de filtrados por datos 3. El usuario rellena con los datos a filtrar el usuario 4. El sistema generara una lista de jugadores con lo que has jugado y con esos filtrados y te dara la opción de valorarlo entre 0 a 5 balones 5. El usuario introducira la valoración
Basic Flow of Events Diagrams	
Alternative Flow of Events	
Alternative Flow of Events Diagrams	

Exceptional Flow of Events	
Exceptional Flow of Events Diagrams	