

## Casos de Uso FutbolAdmin

UC-2: Administrar Catálogo de Partidos			Prioridad:	9/10
Nombre:	Administrar Catálogo de Partidos			
Creado por:	Carlos Rodríguez	Aprobado por:	Josué Torres	
Fecha de Creación:	9/Noviembre/2024	Fecha de Actualización:	9/Noviembre/2024	
Descripción:	El cliente debe ser capaz de administrar el catálogo de los Partidos que se contemplan en la liga			
Actor(es) Primarios:	Administrador de la liga			
Stakeholders e Intereses:	Administrador de la liga: Quiere registrar la información de forma precisa, rápida y cómoda. Organizador de la liga: Quiere tener un registro de todos los partidos registrados en la liga.			
Pre-condiciones:	● El administrador está identificado y autenticado.			
Post-condiciones:	● Los datos del partido se guardan o modifican correctamente y pueden ser accedados en cualquier momento.			
Flujo Normal:	2: Administrar un partido. 1. El administrador selecciona la opción para administración de partidos. 2. El administrador selecciona la acción a realizar (Guardar, modificar, consultar y borrar). 3. El sistema realiza la acción. 4. El sistema muestra una confirmación.			
Flujos Alternativos:	2.2a: El administrador cancela la acción. 1.El sistema confirma que se ha cancelado y no guarda nada. 2.2.1a: El sistema no puede cancelar la acción en ese momento. 1. El sistema indica el motivo por el que no es posible cancelar. 2.2b: El administrador quiere guardar un Partido. 1. El administrador introduce los datos del nuevo partido. 2. El sistema guarda el partido. 2.2c: El administrador quiere modificar un partido: 1. El administrador elige un partido para modificar. 2. El administrador introduce los nuevos datos para el partido. 3. El sistema modifica el partido. 2.2d: El administrador quiere consultar los partidos: 1. El sistema muestra todos los partidos registrados. 2.2e: El administrador quiere borrar un partido. 1. El administrador elige un partido para borrar. 2. El administrador confirma la eliminación. 3. El sistema elimina al partido.  2.3a: El sistema falla al realizar una acción. 1. El sistema restablece el estado anterior al registro e indica que hubo un error al realizar la acción. 2.3b: El sistema detecta datos inválidos. 1. El sistema muestra un mensaje que indique el error en los datos 2. El administrador vuelve a ingresar los datos erróneos			
Requerimientos Especiales	★ El sistema guarda el partido en menos de 5 segundos ★ Un partido tiene que tener obligatoriamente a 2 equipos enfrentándose.			

Tecnologías y Variaciones en los Datos	<b>2.2a:</b> Los datos se introducen por teclado. <b>2.2b:</b> Los partidos pueden tener una fecha aún por definir
Frecuencia de uso	Mayor uso al inicio de la liga
Problemas Abiertos	No hay