

## Casos de Uso FutbolAdmin

UC-12: Modificación manual de liguilla.			Prioridad:	3/10
Nombre:	Modificación manual de liguilla			
Creado por:	Carlos Rodríguez	Aprobado por:	Josué Torres	
Fecha de Creación:	24/Noviembre/2024	Fecha de Actualización:	24/Noviembre/2024	
Descripción:	El Administrador solicita modificar una liguilla que ya cuenta con los equipos que se encuentran en las primeras 16 posiciones			
Actor(es) Primarios:	Administrador de la liga:			
Stakeholders e Intereses:	Administrador de la liga: Quiere modificar la liguilla sin afectar el equilibrio de la misma Organizador de la liga: Quiere que la modificación de una liguilla no lleve mucho tiempo y no genere problemas de emparejamientos			
Pre-condiciones:	<ul style="list-style-type: none"><li>El Administrador está identificado y autenticado.</li><li>Ya han terminado todos los partidos de la calendarización regular.</li></ul>			
Post-condiciones:	<ul style="list-style-type: none"><li>El Administrador consigue una calendarización para la liguilla</li></ul>			
Flujo Normal:	Modificar de forma manual la liguilla. 1. El administrador solicita modificar la liguilla. 2. El sistema muestra una pantalla donde el administrador puede modificar de forma controlada los partidos de la liguilla que ya se ha generado. 3. El administrador modifica partidos y/o brackets de la liguilla 4. El administrador confirma la modificación. 5. El sistema aplica las modificaciones a la calendarización de los partidos de la liguilla.			
Flujos Alternativos:	<b>1a:</b> El sistema detecta que aún no se ha generado ninguna liguilla. 1. El sistema indica que aún no se ha generado ninguna liguilla y le da la opción de generar una al administrador 2. El administrador decide generar la liguilla 3. Continuar con UC-11 ( <i>Generar Liguilla/Final del Torneo</i> ).  <b>1a.1a:</b> El Administrador decide no generar una liguilla. 1. El sistema regresa al menú de administrador  <b>4a:</b> El sistema detecta que las modificaciones generan algún problema en los emparejamientos desequilibrando la liguilla. 1. El sistema señala cual es el problema e indica que hace falta para equilibrar la liguilla 2. El administrador modifica nuevamente la liguilla para solucionar los problemas.  <b>5a:</b> El sistema falla al actualizar la liguilla. 1. El sistema indica que ocurrió un error al actualizar y regresa al menú de administrador			
Requerimientos Especiales	<ul style="list-style-type: none"><li>★ El sistema no tarda más de 5 segundos en actualizar la liguilla.</li><li>★ El sistema debe asegurar que la liguilla se mantenga equilibrada.</li><li>★ Una liguilla equilibrada se refiere a que cada uno de los 16 equipos juegue obligatoriamente solo una vez.</li></ul>			

Tecnologías y Variaciones en los Datos	<p><b>2a:</b> El sistema controla los nombres de los equipos que pueden jugar la liguilla evitando que el administrador introduzca nombres que no corresponden con alguno de los 16 equipos.</p> <p><b>2b:</b> El sistema permite que el administrador consulte los brackets para facilitar la modificación.</p>
Frecuencia de uso	Al final de la liga regular.
Problemas Abiertos	Cómo debe cambiar el comportamiento del sistema cuando se registren partidos de liguilla.