

## Casos de Uso FutbolAdmin

UC-5: Administrar Catálogo de Equipos		Prioridad:	10/10
Nombre:	<b>Administrar Catálogo de Equipos</b>		
Creado por:	Josué Torres	Aprobado por:	Carlos Rodríguez
Fecha de Creación:	27/Octubre/2024	Fecha de Actualización:	28/Octubre/2024
Descripción:	El cliente debe ser capaz de administrar el catálogo de los equipos que juegan en la liga.		
Actor(es) Primarios:	<i>Administrador de la liga</i>		
Stakeholders e Intereses:	<i>Administrador de la liga:</i> Quiere registrar la información de forma precisa, rápida y cómoda. <i>Organizador de la liga:</i> Quiere tener un registro de todos los equipos registrados en la liga. <i>Consultor:</i> Quiere ser capaz de ver los equipos que participan en la liga.		
Pre-condiciones:	<ul style="list-style-type: none"> <li>El administrador está identificado y autenticado.</li> </ul>		
Post-condiciones:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los datos del equipo se guardan o modifican correctamente y pueden ser accesados en cualquier momento.</li> </ul>		
Flujo Normal:	<b>5: Administrar un equipo.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>El administrador selecciona la opción para administración de equipos.</li> <li>El administrador selecciona la acción a realizar (Guardar, modificar, consultar y borrar).</li> <li>El sistema realiza la acción.</li> <li>El sistema muestra una confirmación.</li> </ol>		
Flujos Alternativos:	<b>5.2a:</b> El administrador cancela la acción. <ol style="list-style-type: none"> <li>El sistema confirma que se ha cancelado y no guarda nada.</li> </ol> <b>5.2.1a:</b> El sistema no puede cancelar la acción en ese momento. <ol style="list-style-type: none"> <li>El sistema indica el motivo por el que no es posible cancelar.</li> </ol> <b>5.2b:</b> El administrador quiere guardar un Equipo. <ol style="list-style-type: none"> <li>El administrador introduce los datos del nuevo equipo.</li> <li>El sistema guarda el equipo.</li> </ol> <b>5.2c:</b> El administrador quiere modificar un equipo: <ol style="list-style-type: none"> <li>El administrador elige un equipo para modificar.</li> <li>El administrador introduce los nuevos datos para el equipo.</li> <li>El sistema modifica el equipo.</li> </ol> <b>5.2d:</b> El administrador quiere consultar los equipos: <ol style="list-style-type: none"> <li>El sistema muestra todos los equipos registrados.</li> </ol> <b>5.2e:</b> El administrador quiere borrar un equipo. <ol style="list-style-type: none"> <li>El administrador elige un equipo para borrar.</li> <li>El administrador confirma la eliminación.</li> <li>El sistema elimina al equipo.</li> </ol> <b>5.3a:</b> El sistema falla al realizar una acción. <ol style="list-style-type: none"> <li>El sistema restablece el estado anterior al registro e indica que hubo un error al realizar la acción.</li> </ol> <b>5.3b:</b> El sistema detecta datos inválidos. <ol style="list-style-type: none"> <li>El sistema muestra un mensaje que indique el error en los datos</li> <li>El administrador vuelve a ingresar los datos erróneos</li> </ol>		

Requerimientos Especiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ El sistema guarda el equipo en menos de 5 segundos</li> <li>★ Un equipo debe tener inscritos al menos el número de jugadores mínimos especificados en la liga.</li> <li>★ Un equipo no puede tener inscritos más jugadores que el número de jugadores máximos especificados en la liga.</li> </ul>
Tecnologías y Variaciones en los Datos	<p><b>5.2a:</b> Los datos se introducen por teclado.</p> <p><b>5.2b:</b> Los equipos pueden tener un número de jugadores variable dependiendo de la configuración de la liga.</p>
Frecuencia de uso	Al inicio de la liga, cada que se inscriba a un equipo antes del comienzo de las jornadas.
Problemas Abiertos	No hay