

Casos de Uso FutbolAdmin

UC-4: Gestionar catálogo de jugadores.			Prioridad:	9/10
Nombre:	Gestionar catálogo de jugadores.			
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 jugadores que juegan en los equipos de 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 jugadores registrados en la liga. Consultor: Quiere ser capaz de ver los jugadores que juegan en la liga.			
Pre-condiciones:	● El administrador está identificado y autenticado.			
Post-condiciones:	● Los datos de los jugadores se guardan correctamente y pueden ser accedados en cualquier momento.			
Flujo Normal:	4: Administrar un jugador. 1. El administrador selecciona la opción para administración de jugadores. 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:	4.2a: El administrador cancela la acción. 1.El sistema confirma que se ha cancelado y no guarda nada. 4.2.1a: El sistema no puede cancelar la acción en ese momento. 1. El sistema indica el motivo por el que no es posible cancelar. 4.2b: El administrador quiere guardar un jugador. 1. El administrador introduce los datos del nuevo jugador. 2. El sistema guarda el jugador. 4.2c: El administrador quiere modificar un jugador: 1. El administrador elige un jugador para modificar. 2. El administrador introduce los nuevos datos para el jugador. 3. El sistema modifica el jugador. 4.2d: El administrador quiere consultar los jugadores: 1. El sistema muestra todos los jugadores registrados. 4.2e: El administrador quiere borrar un jugador. 1. El administrador elige un jugador para borrar. 2. El administrador confirma la eliminación. 3. El sistema elimina al jugador. 4.3: 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.			
Requerimientos Especiales	★ El sistema guarda el jugador en menos de 5 segundos. ★ Todos los jugadores deben de estar relacionados a un equipo.			

Tecnologías y Variaciones en los Datos	4.2a: Los datos se introducen por teclado. 4.2b: Algunos de los datos de un jugador pueden estar vacíos.
Frecuencia de uso	Cada que se inscriba a un jugador.
Problemas Abiertos	No hay