

Casos de Uso FutbolAdmin

UC-5: Administrar Catálogo de Equipos			Prioridad:	10/10
Nombre:	Administrar Catálogo de Equipos			
Creado por:	Josué Torres	Aprobado por:	Carlos Rodríguez	
Fecha de Creación:	27/Octubre/2024	Fecha de Actualización:	17/Noviembre/2024	
Descripción:	El cliente debe ser capaz de administrar el catálogo de los equipos que juegan 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 equipos registrados en la liga. Consultor: Quiere ser capaz de ver los equipos que participan en la liga.			
Pre-condiciones:	● El administrador está identificado y autenticado.			
Post-condiciones:	● Los datos del equipo se guardan o modifican correctamente y pueden ser accedidos en cualquier momento.			
Flujo Normal:	Administrar un equipo. 1. El administrador selecciona la opción para administración de equipos. 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:	2a: El administrador cancela la acción. 1.El sistema confirma que se ha cancelado y no guarda nada. 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. 2b: El administrador quiere guardar un Equipo. 1. El administrador introduce los datos del nuevo equipo. 2. El sistema guarda el equipo. 2c: El administrador quiere modificar un equipo: 1. El administrador elige un equipo para modificar. 2. El administrador introduce los nuevos datos para el equipo. 3. El sistema modifica el equipo. 2d: El administrador quiere consultar los equipos: 1. El sistema muestra todos los equipos registrados. 2e: El administrador quiere borrar un equipo. 1. El administrador elige un equipo para borrar. 2. El administrador confirma la eliminación. 3. El sistema elimina al equipo. 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. 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	<ul style="list-style-type: none"> ★ El sistema guarda el equipo en menos de 5 segundos ★ Un equipo debe tener inscritos al menos el número de jugadores mínimos especificados en la liga. ★ Un equipo no puede tener inscritos más jugadores que el número de jugadores máximos especificados en la liga.
Tecnologías y Variaciones en los Datos	<p>2a: Los datos se introducen por teclado.</p> <p>2b: 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