

### Abrir aplicacion

- Identificador único:
  - UC01.
- Contexto de uso:
  - Cuando el usuario quiere abrir la aplicación.
- Precondiciones y activación:
  - Tener el juego.
- Garantías de éxito / Postcondición:
  - La aplicación se abre correctamente.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario pulsa el icono de la aplicación en su ordenador.
  - 2) La aplicación se ejecuta correctamente.
- Escenarios alternativos:
  - 1) La aplicación no se ejecuta.

### Añadir equipo

- Identificador único:
  - UC02.
- Contexto de uso:
  - El usuario añade uno o varios equipos.
- Precondiciones y activación:
  - Tener la aplicación abierta.
  - Los equipos creados son 5 o menos.
- Garantías de éxito / Postcondición:
  - Se crea el equipo correctamente.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario abre la aplicación.
  - 2) La aplicación se abre correctamente.
  - 3) El usuario entra al menú de equipos.
  - 4) El usuario añade el equipo.
- Escenarios alternativos:
  - 1) Se crean más de 6 equipos.
  - 2) El equipo se crea incorrectamente

### Añadir jugador

- Identificador único:
  - UC03.
- Contexto de uso:
  - El usuario añade uno o varios jugadores.
- Precondiciones y activación:
  - Tener la aplicación abierta.
  - Hay un equipo creado.
  - Hay 9 o menos jugadores en el equipo seleccionado.
- Garantías de éxito / Postcondición:

- Se crea el usuario correctamente.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario abre la aplicación.
  - 2) La aplicación se abre correctamente.
  - 3) El usuario entra al menú de equipos.
  - 4) El usuario entra al menú de jugadores.
  - 5) El usuario añade al jugador.
- Escenarios alternativos:
  - 1) Se crean más de 10 jugadores.
  - 2) El usuario se crea incorrectamente

#### Guardar el progreso

- Identificador único:
  - UC04.
- Contexto de uso:
  - Se quieren guardar los equipos y jugadores creados.
- Precondiciones y activación:
  - Tener la aplicación abierta.
  - Haber creado equipos y/o jugadores.
  - Pulsar el botón de guardado.
- Garantías de éxito / Postcondición:
  - Se guarda en un documento de texto toda la información necesaria.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario pulsa abre la aplicación.
  - 2) La aplicación se ejecuta correctamente.
  - 3) El usuario crea uno o varios equipos y jugadores.
  - 4) El usuario guarda el progreso.
- Escenarios alternativos:
  - 1) No se guarda correctamente la información.

#### Eliminar el progreso

- Identificador único:
  - UC05.
- Contexto de uso:
  - Se quieren eliminar los equipos y jugadores creados.
- Precondiciones y activación:
  - Tener la aplicación abierta.
  - Haber creado equipos y/o jugadores.
  - Pulsar el botón de eliminar.
- Garantías de éxito / Postcondición:
  - Se elimina del documento de texto toda la información necesaria.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario pulsa abre la aplicación.
  - 2) La aplicación se ejecuta correctamente.
  - 3) El usuario crea uno o varios equipos y jugadores.

- 4) El usuario elimina el progreso.
- Escenarios alternativos:
  - 1) No se elimina correctamente la información.

#### Elegir modo

- Identificador único:
  - UC06.
- Contexto de uso:
  - El usuario quiere elegir el modo.
- Precondiciones y activación:
  - Tener la aplicación abierta.
  - Haber creado los equipos y los jugadores.
  - Elegir el modo.
- Garantías de éxito / Postcondición:
  - Se cargará el modo que se elija.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario pulsa abre la aplicación.
  - 2) La aplicación se ejecuta correctamente.
  - 3) El usuario crea los equipos y los jugadores.
  - 4) El usuario elige el modo.
  - 5) El modo elegido se carga correctamente
- Escenarios alternativos:
  - 1) Se carga mal el modo elegido.

#### Simula un partido

- Identificador único:
  - UC07.
- Contexto de uso:
  - El usuario quiere simular un partido.
- Precondiciones y activación:
  - Tener la aplicación abierta.
  - Haber creado los equipos y los jugadores.
  - Haber elegido el modo de Simulación
  - Elegir un partido
  - Pulsar el botón de simular.
- Garantías de éxito / Postcondición:
  - El partido se simulará correctamente.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario pulsa abre la aplicación.
  - 2) La aplicación se ejecuta correctamente.
  - 3) El usuario crea los equipos y los jugadores.
  - 4) El usuario elige el modo de simulación.

- 5) El usuario escoge un partido.
- 6) El partido se simula correctamente
- Escenarios alternativos:
  - 1) El partido no se simula correctamente.

#### Añadir resultado

- Identificador único:
  - UC08.
- Contexto de uso:
  - El usuario quiere simular un partido.
- Precondiciones y activación:
  - Tener la aplicación abierta.
  - Haber creado los equipos y los jugadores.
  - Haber elegido el modo Normal
  - Elegir un partido
  - Añade el resultado.
- Garantías de éxito / Postcondición:
  - El resultado se guarda correctamente.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario pulsa abre la aplicación.
  - 2) La aplicación se ejecuta correctamente.
  - 3) El usuario crea los equipos y los jugadores.
  - 4) El usuario elige el modo Normal.
  - 5) El usuario escoge un partido.
  - 6) El usuario introduce el resultado.
  - 7) El resultado se guarda correctamente
- Escenarios alternativos:
  - 1) El resultado no se guarda correctamente.

#### Seleccionar Tabla

- Identificador único:
  - UC09.
- Precondiciones y activación:
  - Tener la aplicación abierta.
  - Haber creado los equipos y los jugadores.
  - Haber elegido un modo.
  - Mostrar la clasificación.
- Garantías de éxito / Postcondición:
  - Las tablas se muestran correctamente.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario pulsa abre la aplicación.

- 2) La aplicación se ejecuta correctamente.
- 3) El usuario crea los equipos y los jugadores.
- 4) El usuario elige un modo.
- 5) El usuario escoge la opción de Mostrar Clasificación.
- 6) Las tablas se muestran correctamente.
- Escenarios alternativos:
  - 1) Las tablas no se muestran correctamente.

## Cerrar juego

- Identificador único:
  - UC10.
- Contexto de uso:
  - El usuario quiere cerrar la aplicación.
- Precondiciones y activación:
  - Tener la aplicación abierta.
- Garantías de éxito / Postcondición:
  - La aplicación se cierra correctamente.
- Escenario principal:
  - 1) El usuario pulsa abre la aplicación.
  - 2) La aplicación se ejecuta correctamente.
  - 3) El usuario pulsa el botón de cerrar la aplicación.
  - 4) La aplicación se cierra correctamente.
- Escenarios alternativos:
  - 1) La aplicación no se cierra correctamente.