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.