## Caso de uso: asistir a un partido.

### 1. Objetivo.

Permitir la asistencia de un usuario a uno de los partidos en juego.

### 2. Actores.

Usuario registrado.

### 3. Precondición.

Debe ser posible establecer una conexión con la base de datos.

El usuario debe estar previamente registrado en el sistema correctamente autenticado.

El encuentro a visualizar debe estar en juego.

### 4. Postcondición si éxito.

Se mostrará una vista al usuario con toda la información de dicho encuentro.

### 5. Postcondición si fallo.

Se mostrará un mensaje de error al usuario.

### 6. Entradas.

El identificador del encuentro a visualizar.

### 7. Salidas.

Mensaje de error en caso de fallo.

### 8. Secuencia normal.

1. El usuario accede a la sección del calendario de partidos. Opcionalmente puede llegar al próximo partido de su equipo a través de la sección de información general.

2. El jugador elige el partido al que desea asistir.

3. Se comprueba en la base de datos que dicho partido esté en juego. En caso contrario, pasar a S-1.

4. Se toman los datos necesarios referentes al encuentro de la base de datos (marcador, estadísticas, turno, etc.). En caso de que el encuentro a visualizar sea de la afición del usuario se recopilará también la lista de acciones de partido desbloqueadas por el mismo (véase caso de uso “ejecutar acciones de partido”). En caso de error, pasar a S-2.

5. Se muestran los datos del partido en una nueva vista. Ésta deberá tener la capacidad de actualizarse automáticamente sin necesidad de recargar el navegador para mejorar la experiencia de juego del usuario.

### 9. Secuencia alternativa.

S-1. Error, el partido no está en juego. Se informa de ello al usuario y se redirige a la sección del calendario de encuentros.

S-2. Error al recopilar información del encuentro. Se informa al jugador y se redirige a la sección del calendario de partidos.