## Caso de uso: autenticación de usuarios (login).

### 1. Objetivo.

Identificar a un usuario y permitir su entrada al sistema.

### 2. Actores.

Usuario invitado.

### 3. Precondición.

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

El usuario debe estar previamente registrado en el sistema y no haber sido autenticado.

### 4. Postcondición si éxito.

El usuario será identificado, creándose una sesión propia y permitiendo el acceso al resto de funcionalidades del sistema.

### 5. Postcondición si fallo.

Se mostrará un mensaje de error al usuario.

### 6. Entradas.

Nombre de usuario y contraseña a autenticar.

### 7. Salidas.

Mensaje de error en caso de fallo.

### 8. Secuencia normal.

1. El usuario accede a la página principal de la aplicación. En ella se encuentra un formulario de inicio de sesión que solicita el nombre de usuario y contraseña del jugador.

2. El usuario rellena dicho formulario con sus datos personales y selecciona la opción de iniciar sesión en el sistema.

3. Se toman los datos proporcionados y se verifican con los de la base de datos. En caso de error, pasar a S-1.

4. Con los datos validados, se crea una nueva sesión en el servidor y se prepara todo lo necesario para la entrada del nuevo usuario. En caso de error, pasar a S-2.

5. Se redirige al usuario a la sección principal de la aplicación, que puede ser la página de perfil u otra vista general.

### 9. Secuencia alternativa.

S-1. Error al verificar los datos del formulario. Se muestra un mensaje de error indicando cúal de los campos es incorrecto y se muestra de nuevo el formulario de inicio de sesión.

S-2. Error al crear la nueva sesión e inicializar los datos. Se muestra un mensaje de error (opcional) y se redirige a la página principal con el usuario sin autenticar.