## Caso de uso: Consultar datos de un partido

### 1. Objetivo.

Obtener la información relativa a un partido que puede haberse jugado o no.  
En caso de asistir a un partido pasado, se puede consultar su resultado así como la crónica del mismo; si se asiste a un partido que aún no se ha jugado se obtiene la información actual relativa a los equipos implicados así como a la información de acciones completadas por las aficiones para ese partido y la fecha, el aforo previsto para el encuentro y el ambiente.

### 2. Actores.

Usuario registrado.

### 3. Precondición.

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

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

El partido seleccionado debe estar pendiente de jugarse o haber tenido lugar.

### 4. Postcondición si éxito.

Se mostrará la información disponible sobre el encuentro.

### 5. Postcondición si fallo.

Se mostrará un mensaje indicativo de error.

### 6. Entradas.

El identificador del partido a visualizar.

### 7. Salidas.

Información completa sobre el estado del encuentro.

### 8. Secuencia normal.

1. El usuario selecciona un encuentro a través de la sección del calendario.

2. Se comprueba si el encuentro ha tenido lugar o aún está pendiente. En caso de estar en juego o error, pasar a S-1.

3. Se recopilan los datos del encuentro en cuestión. En el caso de haberse jugado, se tomarán los equipos implicados, la fecha, el marcador, la crónica y opcionalmente algunas estadísticas. En caso de ser un encuentro pendiente, se tomarán los equipos, los datos de aforo, diferencia de niveles, etc. y demás datos relevantes. En caso de error, pasar a S-2.

4. Se presenta la información al usuario en una nueva vista.

### 9. Secuencia alternativa.

S-1. Error, el partido está actualmente en juego. Mostrar un mensaje informativo y continuar la ejecución del sistema.

S-2. Error al recopilar los datos del encuentro. Mostrar un mensaje informativo del error y continuar la ejecución normal del sistema.