## Caso de uso: ejecutar acciones de partido.

### 1. Objetivo.

Permitir la ejecución de acciones durante un encuentro para interactuar activamente con el mismo.

### 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 debe estar en juego.

La acción de partido debe haber sido previamente desbloqueada.

### 4. Postcondición si éxito.

Se aplicarán los beneficios asociados a la acción de partido.

### 5. Postcondición si fallo.

Se mostrará un mensaje de error al usuario.

### 6. Entradas.

El identificador de la acción a ejecutar.

### 7. Salidas.

Mensaje de error en caso de fallo.

### 8. Secuencia normal.

1. El usuario accede a un partido en juego de su propia afición. Ver caso de uso “asistir a un partido”.

2. El usuario selecciona una de las acciones de partido habilitadas para ser ejecutada.

3. Se comprueba que el usuario disponga de suficientes recursos. En caso contrario, pasar a S-1.

4. Se marca al jugador como participante del encuentro (con fines estadísticos) y se aplica el beneficio de la acción. En caso de error, pasar a S-2.

5. Se continúa con la ejecución normal del sistema sin redirecciones. La ejecución de acciones debe evitar, de ser posible, realizarse con una recarga de la página completa (usando tecnologías como Ajax).

### 9. Secuencia alternativa.

S-1. Error por recursos insuficientes. Se informa al usuario y se continúa con la visualización del encuentro.

S-2. Error al actualizar los datos en la base de datos. Se deshacen los cambios anteriores y se informa al usuario de que debe intentar ejecutar la acción de nuevo. Asimismo se continúa con la visualización del partido.