## Caso de uso: expulsar jugador.

### 1. Objetivo.

Permitir la expulsión de un jugador como participante de una acción grupal abierta.

### 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.

La acción grupal debe existir y no haber finalizado.

El jugador a expulsar debe formar parte de los participantes de la acción de afición.

El jugador que expulsa debe ser el creador de la acción.

### 4. Postcondición si éxito.

El jugador será expulsado de la acción, su aportación retirada de la misma y los recursos devueltos al participante.

### 5. Postcondición si fallo.

Se mostrará un mensaje de error al usuario.

### 6. Entradas.

El identificador del participante a expulsar.

### 7. Salidas.

Mensaje de error en caso de fallo.

### 8. Secuencia normal.

1. El usuario accede a la sección de acciones abiertas por la afición y selecciona la vista de información avanzada de una creada por el mismo. En esta vista aparecerá una lista de participantes en dicha acción.

2. De esta lista, el usuario elige el jugador al que desea echar y selecciona la opción de expulsar.

3. Se llevan a cabo algunas comprobaciones de seguridad:

3.1 Se verifica con la base de datos que el creador es el usuario peticionario. Si error, pasar a S-1.

3.2 Se verifica que el jugador a expulsar es un participante de la acción. Si error, pasar a S-2.

4. Se retiran los recursos destinados por el jugador expulsado en la acción y se le devuelven. Si error, pasar a S-3.

5. Se elimina el jugador de la lista de participantes y se hacen los ajustes pertinentes en los datos de la acción grupal. Si error, pasar a S-4.

### 9. Secuencia alternativa.

S-1. Error, el solicitante no es el creador de la acción. Se informa al usuario de que no dispone de permiso para llevar a cabo la acción y se redirige a la sección de información del evento de afición.

S-2. Error, el jugador a expulsar no es un participante. Se informa al usuario del uso indebido de la acción y se redirige a la sección de información del evento grupal.

S-3. Error al retirar los recursos. Se informa de error interno del servidor al usuario y se redirige a la sección de información avanzada de la acción grupal.

S-4. Error al eliminar al jugador expulsado de la lista de participantes. En este caso se deshacen todos los cambios realizados, se informa al usuario del error y se redirige a la sección de información avanzada de la acción de afición.