

# Análisis del sistema para la Liga de fútbol: El bolillo de ESCOM

---

## Autores:

Aguilera Ramírez Rubén Omar  
Altamirano Lara Jesús David  
Arredondo Basurto Edgar Rodrigo  
Fernández Quiñones Isaac  
Flores Mejía Irving Alan  
Galicia Vargas Gerardo  
Hernández Gómez Ricardo Neftali  
Hernández Quintero Victor  
Landa Aguirre Rafael  
Morales García Miguel Ángel  
Mundo López Alejandro Edgar

Escuela Superior de Cómputo, IPN

18 de mayo de 2017

---

## Índice general

---

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Introducción . . . . .	1
<b>2. Descripción del módulo de Torneos</b>	<b>3</b>
2.1. Descripción del Módulo de Torneos . . . . .	3
<b>3. Modelo de Negocios</b>	<b>4</b>
<b>4. Diagramas de Casos de uso</b>	<b>5</b>
<b>5. Requisitos de software</b>	<b>7</b>
5.1. Requisitos funcionales del sistema . . . . .	7
5.2. Requisitos no funcionales del sistema . . . . .	10
<b>6. Actores</b>	<b>11</b>
6.1. Actores . . . . .	11
<b>7. Modelo de Casos de Uso</b>	<b>13</b>
7.1. CU1 Gestionar información de jugadores . . . . .	14
7.1.1. Resumen . . . . .	14
7.1.2. Descripción . . . . .	14
7.1.3. Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	14
7.2. CU1.1 Registrar jugador . . . . .	16
7.2.1. Resumen . . . . .	16
7.2.2. Descripción . . . . .	16
7.2.3. Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	16
7.3. CU1.2 Eliminar jugador . . . . .	19
7.3.1. Resumen . . . . .	19
7.3.2. Descripción . . . . .	19
7.3.3. Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	19
7.4. CU1.3 Actualizar información de un jugador. . . . .	21
7.4.1. Resumen . . . . .	21
7.4.2. Descripción . . . . .	21
7.4.3. Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	21

7.5.	CU2 Gestionar Equipo . . . . .	24
7.5.1.	Resumen . . . . .	24
7.5.2.	Descripción . . . . .	24
7.5.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	24
7.6.	CU2.1 Crear equipo . . . . .	26
7.6.1.	Resumen . . . . .	26
7.6.2.	Descripción . . . . .	26
7.6.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	26
7.7.	CU2.2 Eliminar Equipo . . . . .	29
7.7.1.	Resumen . . . . .	29
7.7.2.	Descripción . . . . .	29
7.7.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	29
7.8.	CU2.3 Actualizar Equipo . . . . .	31
7.8.1.	Resumen . . . . .	31
7.8.2.	Descripción . . . . .	31
7.8.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	31
7.9.	CU2.4 Ver plantilla de equipo . . . . .	34
7.9.1.	Resumen . . . . .	34
7.9.2.	Descripción . . . . .	34
7.9.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	34
7.10.	CU2.5 Generar reporte de plantilla . . . . .	36
7.10.1.	Resumen . . . . .	36
7.10.2.	Descripción . . . . .	36
7.10.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	36
7.11.	CU3 Solicitar cambio de horario de partido. . . . .	38
7.11.1.	Resumen . . . . .	38
7.11.2.	Descripción . . . . .	38
7.11.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	38
7.12.	CU4 Actualizar datos personales. . . . .	40
7.12.1.	Resumen . . . . .	40
7.12.2.	Descripción . . . . .	40
7.12.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	40
7.13.	CU5 Recuperar contraseña. . . . .	44
7.13.1.	Resumen . . . . .	44
7.13.2.	Descripción . . . . .	44
7.13.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	44
7.14.	CU6 Iniciar sesión . . . . .	46
7.14.1.	Resumen . . . . .	46
7.14.2.	Descripción . . . . .	46
7.14.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	46
7.15.	CU7 Registrar representante . . . . .	49
7.15.1.	Resumen . . . . .	49
7.15.2.	Descripción . . . . .	49
7.15.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	49
7.16.	CU8 Consultar grupos y estadísticas . . . . .	52
7.16.1.	Resumen . . . . .	52
7.16.2.	Descripción . . . . .	52
7.16.3.	Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	52
7.17.	CU10 Crear torneo . . . . .	54
7.17.1.	Resumen . . . . .	54

7.17.2. Descripción . . . . .	54
7.17.3. Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	54
<b>7.18. CU11 Asignar grupo . . . . .</b>	<b>57</b>
7.18.1. Resumen . . . . .	57
7.18.2. Descripción . . . . .	57
7.18.3. Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	57
<b>7.19. CU12 Registrar resultados de partidos . . . . .</b>	<b>59</b>
7.19.1. Resumen . . . . .	59
7.19.2. Descripción . . . . .	59
7.19.3. Trayectorias del Caso de Uso . . . . .	59
<b>8. Modelo de la Interacción . . . . .</b>	<b>62</b>
8.0.1. IU0 Pantalla de inicio del sistema. . . . .	62
8.0.2. IU1.0 Pantalla de inicio del representante. . . . .	63
8.0.3. IU1.1 Modal para registro de jugador. . . . .	64
8.0.4. IU1.2 Pantalla emergente para eliminar jugador. . . . .	65
8.0.5. IU1.3 Modal para actualizar datos de jugador. . . . .	65
8.0.6. IU2.1 Modal para crear equipo. . . . .	66
8.0.7. IU2.2 Pantalla emergente para eliminar equipo. . . . .	67
8.0.8. IU2.3 Modal para actualizar equipo. . . . .	68
8.0.9. IU2.4 Modal ver plantilla de jugadores. . . . .	68
8.0.10. IU2.5 Reporte de plantilla. . . . .	69
8.0.11. IU3.0 Pantalla de solicitar cambio de hora de partido. . . . .	70
8.0.12. IU4.0 Pantalla de Perfil del representante. . . . .	70
8.0.13. IU5.0 Pantalla Recuperación de contraseña. . . . .	71
8.0.14. IU6 Pantalla de inicio de sesión. . . . .	72
8.0.15. IU7.0 Pantalla de registro del representante. . . . .	73
8.0.16. IU8.0 Pantalla de consulta de grupos y estadísticas. . . . .	74
8.0.17. IU10.0 Pantalla de inicio coordinador. . . . .	75
8.0.18. IU10.1 Pantalla de Crear torneo. . . . .	75
8.0.19. IU11.0 Pantalla de solicitudes pendientes . . . . .	77
<b>9. Glosario de términos . . . . .</b>	<b>78</b>
9.1. Glosario de Términos del Negocio . . . . .	78
9.2. Catálogo de mensajes . . . . .	78
9.3. Reglas de Negocio . . . . .	83

# CAPÍTULO 1

---

## Introducción

---

### 1.1. Introducción

Como parte de la Unidad de Aprendizaje de Ingeniería de Software, se propone realizar un sistema que permita automatizar la mayor cantidad de las actividades del Club de fútbol de la Escuela Superior de Cómputo, las cuales son llevadas principalmente por el Coordinador éste, lo cual produce el riesgo de que toda la administración y funcionamiento dependa de la disposición del mismo.

Así pues, se presenta la documentación correspondiente de un sistema que permita a sus usuarios una rápida y eficiente organización de los torneos de fútbol rápido y de asociación, desde la planeación de las fechas y horarios de partidos, hasta el momento de premiación, cuando culminen dichos torneos.

En la Escuela Superior de Cómputo del IPN cada semestre se llevan a cabo un torneo de futbol soccer y futbol rápido, con la participación de 16 equipos por torneo, formados por la comunidad estudiantil y el público en general interesado en participar. Actualmente todas las actividades de administración del torneo (convocatorias, inscripciones, calendario, resultados, estadísticas, posiciones) son realizadas principalmente por el coordinador del Club de Fútbol de la ESCOM.

El coordinador del club ha comunicado su interés por la realización de un sistema que le permita automatizar la mayor parte de las actividades de administración de ambos torneos, ya que esto le permitiría disminuir su carga de trabajo en las actividades administrativas.

Dada la situación anterior, se propone realizar un sistema que permita automatizar el registro de equipos de fútbol, el registro de los jugadores de cada equipo, la elaboración del calendario que mostrará las fechas en las que se jugarán los partidos de fútbol y registrar los marcadores finales de los partidos, esto para el torneo de fútbol en sus dos modalidades: rápido y soccer. El sistema también permitirá la visualización de las estadísticas y resultados de ambos torneos, para cualquier persona interesada en esa información.

En este documento se presenta el análisis llevado a cabo por el equipo IS\_3CM3\_EQ1 que cubrirá los requisitos identificados, detallados en la sección de requisitos funcionales y no funcionales, para que el sistema sea aceptado por el coordinador del torneo de fútbol.

Alguna de las métricas fundamentales en este proyecto son la usabilidad, flexibilidad y escalabilidad, ya que el diseño debe estar orientado a usuarios poco familiarizados con las interfaces de usuario en dispositivos móviles o computadoras, y en un trabajo futuro se puedan agregar módulos para contabilizar las horas de entrenamiento al formar parte del club, así como generar las respectivas constancias de la Unidad de Aprendizaje Electiva.

## CAPÍTULO 2

---

### Descripción del módulo de Torneos

---

#### 2.1. Descripción del Módulo de Torneos

El Módulo de Torneos a desarrollar permitirá que el coordinador del torneo de fútbol lleve un control sistematizado de los torneos de fútbol rápido y soccer además, los capitanes de cada equipo participante podrán hacer el registro completo y consultas de cualquiera de los dos torneos ya mencionados.

Respecto a las actividades del Coordinador tenemos las funcionalidades de: crear torneos, publicar convocatorias, abrir la sección de registros estableciendo fechas y horarios para el registro apropiado de los equipos participantes tomando en cuenta que se cuenta con un cupo de máximo 16 equipos por torneo, publicar itinerarios y resultados del torneo , aprobar solicitudes en cambios de horario y realizar las modificaciones pertinentes, además el coordinador podrá administrar y publicar la actualización de estadísticas y eventos o anuncios de importancia.

Tal como en el proceso actual de inscripción, el capitán de cada equipo participante tendrá un rol importante en el proceso de registro y representación del mismo, ya que el usuario capitán será quién haga el registro tanto del equipo, como de los jugadores participantes, considerando un mínimo y máximo de 11 y 22 jugadores respectivamente en la modalidad de soccer y en la modalidad de fútbol rápido 7 y 14 respectivamente; el capitán será el responsable de la aceptación de fechas y horarios asignados y de las solicitudes de cambios de horario. Finalmente, la actualización de las estadísticas y resultados del torneo, la publicación de los calendarios correspondientes al torneo de fútbol rápido y soccer e información acerca de los equipos integrantes de dichos torneos será visible a cualquier usuario que ingrese al sistema.

CAPÍTULO 3

## Modelo de Negocios

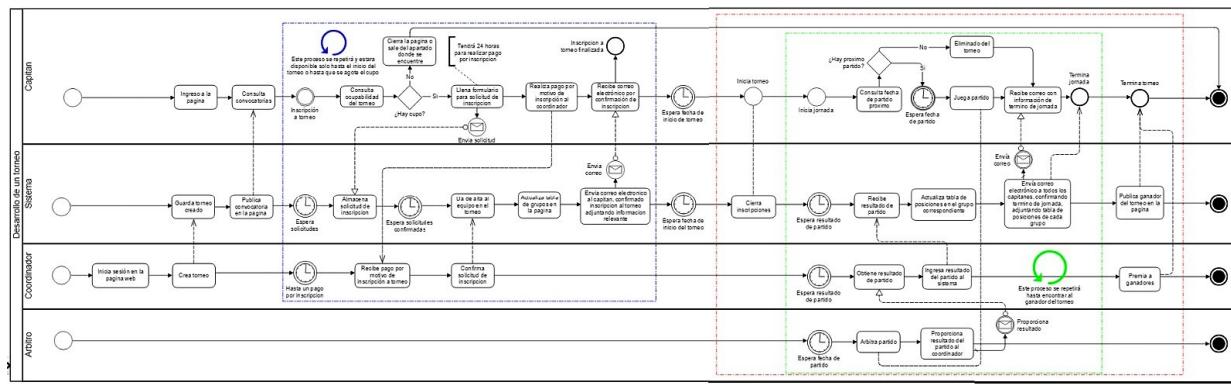


Figura 3.1: Diagrama de Proceso de Negocio.

## CAPÍTULO 4

---

Diagramas de Casos de uso

---

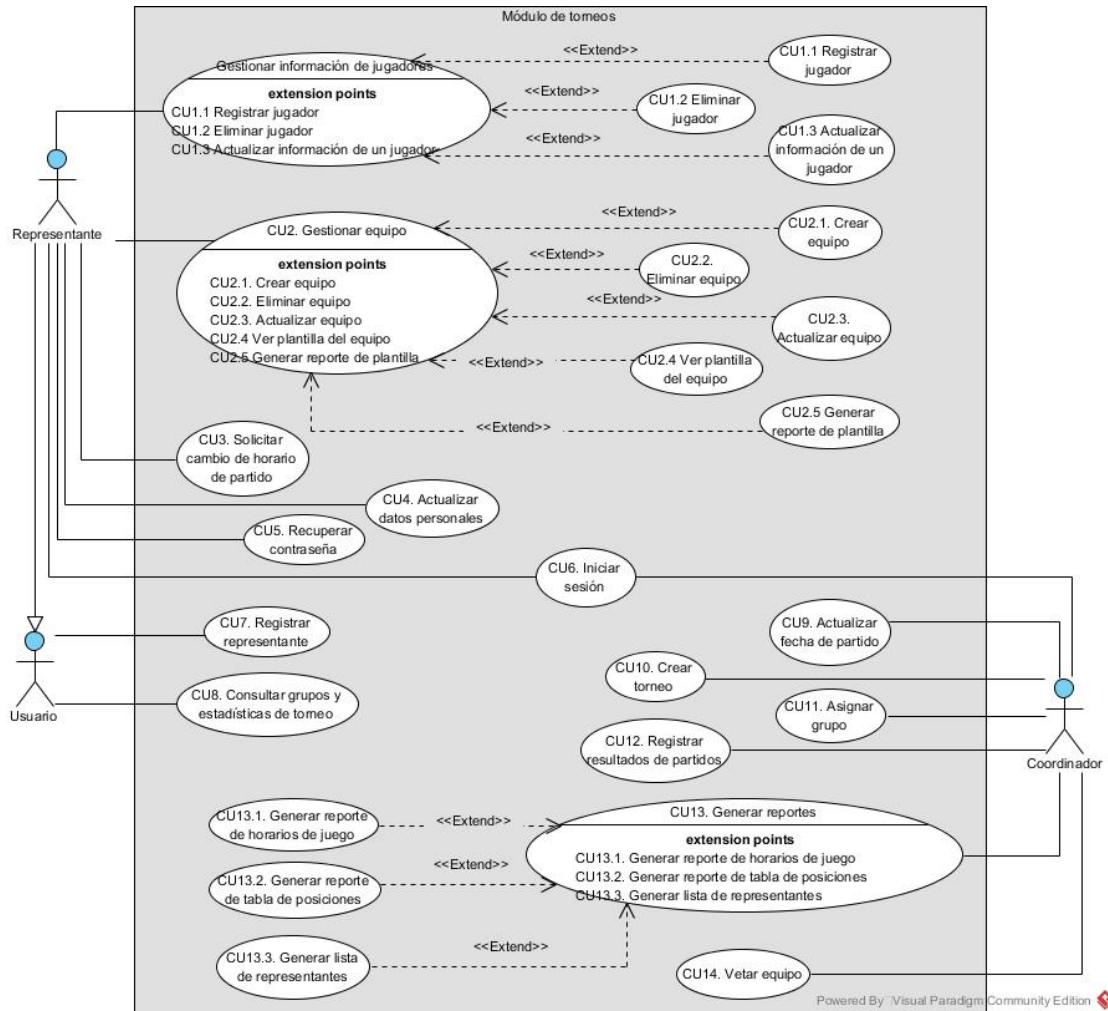


Figura 4.1: Diagrama de Casos de Uso del sistema.

# CAPÍTULO 5

---

## Requisitos de software

---

### 5.1. Requisitos funcionales del sistema

**RF1:** Tipos de usuario.

**RF1.1:** Tipo de usuarios.

**Nivel de Madurez:** Alta

**Prioridad:** Alta

**Descripción:** En el sistema existirán únicamente Coordinadores y Representantes.

**RF1.2:** Registro de usuarios.

**Nivel de Madurez:** Alta

**Prioridad:** Alta

**Descripción:** El sistema deberá permitir el registro de Representantes.

**RF1.3:** Acceso al sistema principal.

**Nivel de Madurez:** Alta

**Prioridad:** Alta

**Descripción:** El sistema deberá permitir el acceso a los usuarios previamente registrados en el sistema.

**RF2:** Publicación de anuncios, calendarios de apertura, grupos, equipos, resultados de partidos.

**RF2.1:** Publicación de calendarios de apertura de torneo.

**Nivel de Madurez:** Media

**Prioridad:** Alta

**Descripción:** Un usuario Coordinador, tendrá un módulo específico para la publicación de fecha y hora de apertura para un torneo próximo. Con el fin de informar al público en general que puede registrar su equipo de fútbol en dicho torneo -ya sea de asociación o rápido.

**RF2.2:** Publicación de grupos.

**Nivel de Madurez:** Media

**Prioridad:** Alta

**Descripción:** Un usuario Coordinador, tendrá un módulo específico para la publicación de los grupos que tendrá cada uno de los torneos de fútbol.

**RF2.3:** Publicacion de equipos.

**Nivel de Madurez:** Media

**Prioridad:** Alta

**Descripción:** Un usuario Coordinador, tendrá un módulo específico para la publicación de la asignación de equipos a los grupos de un torneo. Esta publicación se podrá realizar al término del período de registro de equipos de fútbol.

**RF2.4:** Publicacion de resultados de partidos.

**Nivel de Madurez:** Alta

**Prioridad:** Alta

**Descripción:** Un usuario Coordinador podrá registrar los marcadores finales de cada encuentro de fútbol y estos se mostrarán a los usuarios interesados en consultarlos. La manera en que se debe mostrar esta información es en tablas, en cada una de ellas se deben mostrar los equipos de cada grupo y los puntos que llevan hasta ese momento. El orden de los equipos es de manera descendente comenzando con el que mayor puntos tenga.

**RF3:** Catálogo de usuarios

**RF3.1:** Catálogo de equipos.

**Nivel de Madurez:** Alta

**Prioridad:** Media

**Descripción:** Un usuario Coordinador, tendrá un módulo específico para la gestión de equipos previamente registrados en el sistema. Los datos contenidos en dicho catálogo serán: nombre del capitán del equipo, número de boleta (opcional), correo electrónico y teléfono.

**RF3.2:** Catálogo de jugadores.

**Nivel de Madurez:** Media

**Prioridad:** Media

**Descripción:** El Coordinador podrá consultar datos de los participantes del torneo de fútbol. Los datos que podrá visualizar son el equipo al que pertenece cada jugador, si es Representante, el número de boleta -en el caso de que sea estudiante-, correo electrónico y teléfono. Los jugadores son registrados por el Representante de su equipo.

**RF4:** Gestión de tipos de partidos

**RF4.1:** Catálogo de partidos.

**Nivel de Madurez:** Alta

**Prioridad:** Media

**Descripción:** La gestión es realizada por un usuario Coordinador y ésta involucra:

- Agregar partido
- Eliminar partido
- Modificar partido

La modificación de un partido deberá ser solicitada por cualquiera de los equipos involucrados. Esta solicitud deberá realizarse por lo menos con una semana de anticipación.

**RF5:** Solicitudes de usuarios.

**RF5.1:** Solicitud de cambio de fecha y hora de partido

**Nivel de Madurez:** Alta

**Prioridad:** Alta

**Descripción:** El usuario Coordinador será quien recibirá y gestionará, contactando a los Representantes de los equipos involucrados en un partido para poder realizar un cambio en la fecha y hora establecida del partido.

**RF6:** Registro de equipos de fútbol.

**RF6.1:** Registro de equipo de fútbol.

**Nivel de Madurez:** Alta

**Prioridad:** Alta

**Descripción:** El sistema debe proveer un formulario para el registro de los equipos. Dicho formulario debe contener los siguientes datos:

- Nombre del equipo.
- Tipo de torneo en el que participará.
- Nombre de los jugadores.
- Color del uniforme de los jugadores.

**RF7:** Interacciones adicionales con el sistema

**RF7.1:** Reestablecimiento de contraseña.

**Nivel de Madurez:** Alta

**Prioridad:** Media

**Descripción:** Cada vez que un usuario no recuerde su contraseña, se realizará un restablecimiento de ésta a través del correo electrónico vinculado a su cuenta. El sistema notificará al usuario cada vez que sea restablecida.

## 5.2. Requisitos no funcionales del sistema

**RNF1:** Interfaces de usuario.

**RNF1.1:** El diseño de la interfaz deberá ser orientada a usuarios de 18 a 50 años.

**RNF1.2:** Cada pantalla tendrá botones con texto descriptivo.

**RNF1.3:** La pantalla del Coordinador tendrá un menú de opciones para cada catálogo, en donde podrá administrar torneos, jugadores y equipos. Podrá editar la información de su cuenta de usuario.

**RNF2:** Confiabilidad.

**RNF2.1:** El sistema permitirá el acceso al sistema a toda persona que quiera consultar la información de los equipos. Sólo para cambios en los registros de jugadores, fechas en los encuentros o registro de los marcadores de cada juego, el Coordinador necesitará ingresar con su usuario y contraseña; en el caso de dar de baja o alta a un jugador, el Representante tendrá que ingresar con su usuario y contraseña.

**RNF3:** Eficiencia.

**RNF3.1:** El sistema deberá tener soporte para 1000 usuarios y responder a las peticiones de diferentes usuarios del sistema.

**RNF3.2:** El sistema tendrá la posibilidad del procesamiento de cierta cantidad de transacciones en menos de 30 segundos.

**RNF3.3:** El sistema deberá tener un tiempo de respuesta máximo de 3 segundos.

**RNF4:** Mantenimiento.

**RNF4.1:** Se tendrá en cuenta la incorporación de mejoras al sistema mientras éstas no interfieran con el funcionamiento de la aplicación.

**RNF4.2:** En caso de que se requieran cambios en el sistema e interfieran con la operación de usuarios, dependerá de la retroalimentación de dichos usuarios.

**RNF5:** Portabilidad.

**RNF5.1:** El sistema operará en diferentes navegadores web (Mozilla Firefox, Google Chrome, IE) principalmente en los navegadores con que cuentan en el área de actividades culturales y deportivas.

**RNF6:** Restricciones de diseño y construcción.

**RNF6.1:** El sistema debe de ser desarrollado de tal manera que cualquier persona involucrada en el área de desarrollo de software sea capaz de solucionar, agregar o modificar funciones de la aplicación diseñada, en cualquier momento.

**RNF6.2:** El sistema operará sobre el HTTP.

**RNF6.3:** El sistema utilizará el framework de desarrollo HIBERNATE.

**RNF6.4:** El sistema utilizará las bibliotecas de generación de reportes JasperReports.

**RNF7: Legales y Reglamentarias**

**RNF7.1:** La aplicación estará protegida bajo las normas del IPN.

**RNF7.2:** Los datos de los usuarios registrados están bajo la protección del IPN.

# CAPÍTULO 6

---

## Actores

---

### 6.1. Actores

#### **Actor:** Usuario

**Descripción:** El usuario será aquella persona que hará uso del sistema con fines informativos; además podrá convertirse en un Representante.

**Estatus:** En revisión.

**Responsabilidades:** Su responsabilidad se limita a:

- \* Consultar grupos y estadísticas del torneo.
- \* Registro propio como Representante.

**Perfil:** Se requiere que el usuario tenga un dispositivo con acceso a internet cuando desee interactuar con el sistema.

**Cantidad:** Tantos como personas interesadas existan.

#### **Actor:** Representante

**Descripción:** El Representante, será aquel usuario que ha realizado su registro previamente dentro del sistema. Estará al frente de su equipo ante las autoridades, y tendrá la responsabilidad realizar los registros correspondientes dentro del sistema, cumpliendo en tiempo y forma.

**Estatus:** En revisión.

**Responsabilidades:** Su responsabilidad se limita a:

- \* Gestión de Jugadores; es decir, registro de jugador, actualización de la información de un jugador y eliminación de jugador.
- \* Gestión de Equipo; contempla la creación de un equipo, eliminación de un equipo, actualización de información de un equipo, visualización de la plantilla de un equipo y la generación de reportes de plantillas.
- \* Solicitar cambio de horario de juego.
- \* Actualizar sus datos personales.
- \* Iniciar Sesión.
- \* Recuperar de contraseña.

**Perfil:** Se requiere que el representante de equipo tenga un dispositivo con acceso a internet cuando desee interactuar con el sistema.

**Cantidad:** Mínimo 8, máximo 16 (por Torneo).

.....  
**Actor:** Coordinador

**Descripción:** El Coordinador será aquel usuario que fungirá como administrador del sistema.

**Estatus:** En revisión.

**Responsabilidades:** Su responsabilidad se limita a:

- \* Actualizar fecha de partidos.
- \* Crear Torneos.
- \* Asignar grupo a equipos registrados.
- \* Registrar resultados de partidos.
- \* Iniciar Sesión.
- \*Vetar equipos de próximos torneos.
- \* Generar Reportes; puede generar reportes de horarios de juego y de tabla de posiciones, también puede generar una lista de los capitanes participantes.

**Perfil:** Se requiere que el coordinador tenga un dispositivo con acceso a internet cuando desee interactuar con el sistema..

**Cantidad:** Al menos uno.

## CAPÍTULO 7

---

Modelo de Casos de Uso

---



## 7.1. CU1 Gestionar información de jugadores

### 7.1.1. Resumen

**Resumen:** El usuario representante de equipo accederá desde su pantalla de inicio a las diversas opciones relacionadas con la gestión de los jugadores que ha registrado: registrar jugador, eliminar jugador y actualizar información de un jugador.

### 7.1.2. Descripción

<b>Caso de Uso:</b>	CU1 Gestionar información de jugadores
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante.
<b>Propósito:</b>	Registrar, eliminar y actualizar información de jugadores de un equipo de fútbol.
<b>Entradas:</b>	Ninguna.
<b>Origen:</b>	 IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
<b>Salidas:</b>	Ninguna.
<b>Destino:</b>	Pantalla de registrar jugador, eliminar jugador y actualizar información de un jugador.
<b>Precondiciones:</b>	Haber iniciado sesión como representante.
<b>Postcondiciones:</b>	Ninguna.
<b>Errores:</b>	Ninguno .
<b>Reglas de negocio:</b>	Ninguna.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario.
<b>Observaciones:</b>	Ninguna.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Galicia Vargas Gerardo. Versión 2.0 Morales García Miguel Angel
<b>Revisó:</b>	Versión 1.0 Hernández Quintero Victor. Versión 2.0 Hernández Gómez Ricardo Nef-tali.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.1.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ⌂ Introduce sus credenciales e inicia sesión en la  IU6 Pantalla de inicio de sesión.
- 2 ⌂ Muestra la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 3 ⌂ Realiza alguna de las acciones disponibles en la sección "Mis Jugadores". [Trayectoria A]. [Trayectoria B]. [Trayectoria C]. Termina caso de uso.  
- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** El representante elige la opción registrar jugador.

- A1 ⌂ Inicia caso de uso  CU1.1 Registrar jugador.
- A2 ⌂ Termina el caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** El representante elige la opción eliminar jugador.

- B1 ⌂ Inicia caso de uso  CU1.2 Eliminar jugador.
- B2 ⌂ Termina el caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** El representante elige actualizar información de jugador.

- C1 ⌂ Inicia caso de uso  CU1.3 Actualizar información de un jugador.
- C2 ⌂ Termina el caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.2. CU1.1 Registrar jugador

### 7.2.1. Resumen

Resumen: El usuario representante puede registrar un jugador dentro de la tabla Mis jugadores

### 7.2.2. Descripción

Caso de Uso:	CU1.1 Registrar jugador
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Registrar un jugador
<b>Entradas:</b>	Nombre, Apellido Paterno, Apellido Materno, Correo, Boleta, Fotografia
<b>Origen:</b>	La tabla Mis jugadores, en la sección Gestiónar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.0-</b> "Jugador registrado. Se registró el jugador correctamente".</li> <li>• <b>MSG1.1-</b> "¿Estás seguro de registrar al jugador? Si/Cancelar".</li> <li>• <b>MSG1.2-</b> "Este campo es obligatorio".</li> <li>• <b>MSG1.3-</b> "Este campo solo admite letras".</li> <li>• <b>MSG1.3.1-</b> "Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".</li> <li>• <b>MSG1.3.2-</b> "Este campo solo acepta valores numéricos".</li> <li>• <b>MSG1.3.4-</b> "Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil".</li> <li>• <b>MSG2.1-</b> "No se pudo registrar al jugador, intentelo más tarde".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	Sección gestiónar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Precondiciones:</b>	Dar clic en el botón 
<b>Postcondiciones:</b>	Nuevo registro de jugador creado y actualización de la tabla Mis jugadores
<b>Errores:</b>	1.- Campos obligatorios vacíos. 2.- Formato incorrecto. 3.- Registro Fallido.
<b>Reglas de negocio:</b>	 RN2 Número de jugadores por equipo.  RN5 Jugadores inscritos en equipos.  RN7 Campos vacíos.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso secundario
<b>Observaciones:</b>	El representante puede registrar tantos jugadores como requiera.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Altamirano Lara Jesus David. Versión 2.0 Morales García Miguel Angel.
<b>Revisó:</b>	Versión 1.0 Hernandez Gomez Ricardo Neftali. Versión 2.0 Hernandez Gomez Ricardo Neftali.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.2.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ♂ Presiona el botón  de la tabla Mis jugadores de la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 2 ⚡ Muestra el modal  IU1.1 Registro de jugador.
- 3 ♂ Llena los campos solicitados
- 4 ⚡ Verifica los campos obligatorios [Trayectoria A]
- 5 ⚡ Verifica los datos ingresados [Trayectoria B] [Trayectoria C] [Trayectoria D] [Trayectoria E]
- 6 ♂ Presiona el botón  [Trayectoria F]
- 7 ⚡ Muestra el mensaje **MSG1.1-**"¿Estás seguro de registrar al jugador? Si/Cancelar".
- 8 ♂ Presiona el botón  [Trayectoria G]
- 9 ⚡ Muestra el mensaje **MSG1.0-**"Jugador registrado. Se registró el jugador correctamente".
- 10 ⚡ Regresa a la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 11 ⚡ Termina caso de uso.  
 - - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Campos obligatorios

- A1 ♂ Deja uno o mas campos sin llenar.
- A2 ⚡ Muestra el mensaje **MSG1.2-**"Este campo es obligatorio".
- A3 ♂ Da clic en el botón
- A4 ⚡ Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
 - - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** Formato incorrecto

- B1 ♂ Ingresa datos incorrectos en los campos nombre, apellido paterno o materno.
- B2 ⚡ Muestra el mensaje **MSG1.3-**"Este campo solo admite letras".
- B3 ♂ Da clic en cualquier otro campo o en el botón
- B4 ⚡ Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
 - - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Formato incorrecto email

- C1 ♂ Ingresa datos incorrectos en el campo correo.
- C2 ⚡ Muestra el mensaje **MSG1.3.1-**"Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".
- C3 ♂ Da clic en cualquier otro campo o en el botón
- C4 ⚡ Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
 - - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa D:

**Condición:** Formato incorrecto boleta

- D1  Ingresar datos incorrectos en el campo Número de boleta.
- D2  Muestra el mensaje **MSG1.3.2**-"Este campo solo acepta valores numéricos".
- D3  Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- D4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa E:

**Condición:** Formato incorrecto de imagen

- E1  Carga una imagen con formato incorrecto en el campo Fotografía.
- E2  Muestra el mensaje **MSG1.3.4**-"Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil".
- E3  Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- E4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa F:

**Condición:** Cerrar Registro

- F1  Da clic en el botón **Cerrar**
- F2  Cierra el modal  IU1.1 Registro de jugador.
- F3  Vuelve a la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante
- F4  Fin de caso de uso.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa G:

**Condición:** Cancelar Registro

- G1  Da clic en el botón **Cancelar**
- G2  Cierra el **MSG1.1**
- G3  Vuelve al modal  IU1.1 Registro de jugador.
- G4  Fin de caso de uso.

- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.3. CU1.2 Eliminar jugador

### 7.3.1. Resumen

Resumen: El usuario representante puede eliminar un jugador anteriormente registrado dentro de la tabla Mis jugadores.

### 7.3.2. Descripción

<b>Caso de Uso:</b>	CU1.2 Eliminar jugador
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Eliminar un jugador registrado.
<b>Entradas:</b>	Ninguna.
<b>Origen:</b>	La tabla Mis jugadores, en la sección Gestión de equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.4-</b> "Jugador eliminado. Se eliminó a +Nombre del jugador correctamente".</li> <li>• <b>MSG1.4.1-</b> "¿Estás seguro que deseas eliminar al jugador +Nombre del jugador? Si/Cancelar".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	Ninguno.
<b>Precondiciones:</b>	Tener al menos un jugador registrado.
<b>Postcondiciones:</b>	Registro de jugador borrado.
<b>Errores:</b>	Ninguno.
<b>Reglas de negocio:</b>	 RN2 Número de jugadores por equipo.  RN5 Jugadores inscritos en equipos.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso secundario
<b>Observaciones:</b>	El representante puede eliminar tantos jugadores como haya registrado.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Ricardo Neftali Hernández Gómez. Versión 2.0 Morales García Miguel Ángel.
<b>Revisó:</b>	Versión 1.0 Omar Aguilera Ramírez. Versión 2.0 Hernandez Gomez Ricardo Neftali.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.3.3. Trayectorias del Caso de Uso



## Trayectoria principal: Principal

- 1 ⚡ Dar clic en el botón  de la tabla Mis jugadores en la IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 2 🟠 Muestra el mensaje **MSG1.4.1-** " ¿Estás seguro que deseas eliminar al jugador +Nombre del jugador? Si/Cancelar".
- 3 ⚡ Presiona el botón  [Trayectoria A]
- 4 🟠 Muestra el mensaje **MSG1.4-** " Jugador eliminado. Se elimino a +Nombre del jugador correctamente" .
- 5 🟠 Borra el registro del jugador seleccionado.
- 6 🟠 Regresa a la pantalla IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 7 🟠 Termina caso de uso.  
---- *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

Condición: Cancelar

- A1 ⚡ Presiona el botón
- A2 🟠 Cierra la pantalla IU1.2 Eliminación de jugador.
- A3 🟠 Regresa a la pantalla IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- A4 🟠 Termina caso de uso.  
---- *Fin de la trayectoria.*



## 7.4. CU1.3 Actualizar información de un jugador.

### 7.4.1. Resumen

Resumen: El usuario representante puede editar y actualizar la información de un jugador anteriormente registrado dentro de la tabla Mis jugadores.

### 7.4.2. Descripción

<b>Caso de Uso:</b>	CU1.3 Actualizar información de un jugador.
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Actualizar los datos de un jugador registrado.
<b>Entradas:</b>	Correo, Boleta, Fotografia.
<b>Origen:</b>	La tabla Mis jugadores, en la sección Gestiónar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.2-</b>"Este campo es obligatorio".</li> <li>• <b>MSG1.3.1-</b>"Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".</li> <li>• <b>MSG1.3.2-</b>"Este campo solo acepta valores alfanuméricos".</li> <li>• <b>MSG1.3.4-</b>"Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil".</li> <li>• <b>MSG1.5-</b>"Jugador actualizado. Se ha actualizado la información correctamente".</li> <li>• <b>MSG1.5.1-</b>"¿Estás seguro que deseas actualizar la información? Si/Cancelar".</li> <li>• <b>MSG2.1-</b>"No se pudo registrar al jugador,intentelo más tarde".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	Sección gestionar equipo, en la pantalla de inicio del representante.
<b>Precondiciones:</b>	Tener al menos un jugador registrado.
<b>Postcondiciones:</b>	Registro de jugador actualizado.
<b>Errores:</b>	1.- Campos obligatorios vacíos. 2.- Formato incorrecto..
<b>Reglas de negocio:</b>	 RN2 Número de jugadores por equipo.  RN5 Jugadores inscritos en equipos.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso secundario
<b>Observaciones:</b>	El representante puede actualizar tantos jugadores como haya registrado.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Alejandro Edgar Mundo López. Versión 2.0 Morales García Miguel Angel.
<b>Revisó:</b>	Versión 1.0 Edgar Rodrigo Arredondo Basurto. Versión 2.0 Hernandez Gomez Ricardo Neftali.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.4.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1  Da clic en el botón **Actualizar información de jugador** (representado con un lápiz) en la  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 2  Muestra el modal  IU1.3 Actualizar información de un jugador.
- 3  Llena los campos solicitados
- 4  Verifica los campos obligatorios [Trayectoria A]
- 5  Verifica los datos ingresados [Trayectoria B] [Trayectoria C]
- 6  Presiona el botón **Guardar los cambios** [Trayectoria D]
- 7  Muestra el mensaje **MSG1.5.1-**" ¿Estás seguro que deseas actualizar la información? Si/Cancelar".
- 8  Presiona el botón **Sí** [Trayectoria E]
- 9  Muestra el mensaje **MSG1.5-**" Jugador actualizado. Se ha actualizado la información correctamente".
- 10  Regresa a la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 11  Termina caso de uso.  
---- *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Campos obligatorios

- A1  Deja uno o mas campos sin llenar.
- A2  Muestra el mensaje **MSG1.2-**" Este campo es obligatorio".
- A3  Da clic en el botón **Registrar**
- A4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
---- *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** Formato incorrecto email

- B1  Ingresa datos incorrectos en el campo correo.
- B2  Muestra el mensaje **MSG1.3.1-**" Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".
- B3  Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- B4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
---- *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Formato incorrecto boleta

- C1  Ingresa datos incorrectos en el campo Número de boleta.
- C2  Muestra el mensaje **MSG1.3.2-**" Este campo solo acepta valores alfanuméricos".
- C3  Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- C4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
---- *Fin de la trayectoria.*



## Trayectoria alternativa D:

**Condición:** Cerrar actualización

**D1** Da clic en el botón **Cerrar**

**D2** Cierra el modal IU1.3 Actualizar información de un jugador.

**D3** Vuelve a la pantalla IU1.0 Pantalla de inicio de representante

**D4** Fin de caso de uso.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa E:

**Condición:** Cancelar confirmación

**E1** Da clic en el botón **Cancelar**

**E2** Cierra el mensaje **MSG1.5.1-**" ¿Estás seguro que deseas actualizar la información? Si/Cancelar".

**E3** Vuelve el modal IU1.3 Actualizar información de un jugador.

**E4** Fin de caso de uso.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa E:

**Condición:** Formato incorrecto de imagen

**E1** Carga una imagen con formato incorrecto en el campo Fotografía.

**E2** Muestra el mensaje **MSG1.3.4-**" Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil".

**E3** Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**

**E4** Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal

- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.5. CU2 Gestionar Equipo

### 7.5.1. Resumen

Resumen: El usuario representante podra gestionar toda la información referente a su equipo.

### 7.5.2. Descripción

Caso de Uso:	CU2 Gestionar Equipo
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante.
<b>Propósito:</b>	Registrar, eliminar, actualizar, ver plantilla y generar reportes de un equipo de fútbol.
<b>Entradas:</b>	Ninguna.
<b>Origen:</b>	 IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
<b>Salidas:</b>	Ninguna.
<b>Destino:</b>	Sección gestionar equipo, en la pantalla de inicio del representante.
<b>Precondiciones:</b>	Haber iniciado sesión como representante.
<b>Postcondiciones:</b>	Ninguna.
<b>Errores:</b>	Ninguno.
<b>Reglas de negocio:</b>	Ninguna.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario
<b>Observaciones:</b>	Ninguna.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Victor Hernández Quintero. Versión 2.0 Morales García Miguel Ángel.
<b>Revisor:</b>	Versión 1.0 Aguilera Ramírez Rubén Omar. Versión 2.0 Hernandez Gomez Ricardo Neftali.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.5.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1  Introduce sus credenciales e inicia sesión en la  IU6 Pantalla de inicio de sesión.
- 2  Muestra la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 3  Realiza alguna de las acciones disponibles en la sección "Mis Equipos". [Trayectoria A]. [Trayectoria B]. [Trayectoria C] [Trayectoria D] [Trayectoria E].
- 4  Termina caso de uso.  
- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** El representante elige la opción crear un equipo.

- A1  Inicia caso de uso  CU2.1 Crear equipo
- A2  Termina caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** El representante elige la opción eliminar un equipo.

- B1  Inicia caso de uso  CU2.2 Eliminar equipo.
- B2  Termina caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** El representante elige la opción actualizar un equipo.

- C1  Inicia caso de uso  CU2.3 Actualizar equipo.
- C2  Termina caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa D:

**Condición:** El representante elige la opción ver la plantilla del equipo.

- D1  Inicia caso de uso  CU2.4 Ver plantilla de equipo.
- D2  Termina caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa E:

**Condición:** El representante elige la opción generar el reporte de la plantilla.

- E1  Inicia caso de uso  CU2.5 Generar reporte de plantilla.
- E2  Termina caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.6. CU2.1 Crear equipo

### 7.6.1. Resumen

Resumen: El usuario representante puede crear un equipo para posteriormente poder registrarlo a un torneo.

### 7.6.2. Descripción

Caso de Uso:	CU2.1 Crear equipo
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Crear un equipo de fútbol.
<b>Entradas:</b>	Nombre del equipo, Color del uniforme principal, Color del uniforme secundario, Selección de jugadores.
<b>Origen:</b>	La tabla Mis Equipos, en la sección Gestiónar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.2-</b> "Este campo es obligatorio".</li> <li>• <b>MSG1.3-</b> "Este campo solo admite letras".</li> <li>• <b>MSG2.0-</b> "Equipo registrado. Se registró el equipo correctamente".</li> <li>• <b>MSG2.2-</b> "Plantilla insuficiente. La plantilla no tiene el número mínimo de jugadores".</li> <li>• <b>MSG2.6-</b> "¿Estás seguro de registrar al equipo? Si/Cancelar".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	Sección gestionar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Precondiciones:</b>	Dar clic en el botón 
<b>Postcondiciones:</b>	Nuevo registro de equipo creado y actualización de la tabla Mis equipos
<b>Errores:</b>	1.- Campos obligatorios vacíos. 2.- Plantilla insuficiente.
<b>Reglas de negocio:</b>	 RN2 Número de jugadores por equipo.  RN3 Fecha de registros de equipos.  RN5 Jugadores inscritos en equipos.  RN7 Campos vacíos.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso secundario
<b>Observaciones:</b>	El representante puede crear máximo 2 equipos.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Aguilera Ramírez Rubén Omar. 2.0 Morales García Miguel Ángel.
<b>Revisor:</b>	Versión 1.0 Morales García Miguel Ángel. Versión 2.0 Hernández Gómez Ricardo Neftalí.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.6.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1  Presiona el botón  de la tabla Mis equipos de la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
  - 2  Muestra el modal  IU2.1 Crear equipo.
  - 3  Llena los campos solicitados
  - 4  Verifica los campos obligatorios [Trayectoria A]
  - 5  Verifica los datos ingresados [Trayectoria B]
  - 6  Selecciona los jugadores necesarios para su equipo [Trayectoria C]
  - 7  Presiona el botón  [Trayectoria D]
  - 8  Muestra el mensaje **MSG2.6-**"¿Estás seguro de registrar al equipo? Si/Cancelar".
  - 9  Presiona el botón  [Trayectoria E]
  - 10  Muestra el mensaje **MSG2.0-**"Equipo registrado. Se registró el equipo correctamente".
  - 11  Regresa a la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
  - 12  Termina caso de uso.
- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Campos obligatorios

- A1  Deja uno o mas campos sin llenar.
  - A2  Muestra el mensaje **MSG1.2-**"Este campo es obligatorio".
  - A3  Da clic en el botón
  - A4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** Formato incorrecto

- B1  Ingresa datos incorrectos en los campos color del uniforme principal y color del uniforme secundario.
  - B2  Muestra el mensaje **MSG1.3-**"Este campo solo admite letras".
  - B3  Da clic en cualquier otro campo o en el botón
  - B4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Plantilla insuficiente

- C1  Deja sin seleccionar los jugadores necesarios para crear un equipo.
- C2  Da clic en el botón
- C3  Muestra el mensaje **MSG2.2-**"Plantilla insuficiente. La plantilla no tiene el numero minímo de jugadores".
- C4  Da clic en cualquier otro campo o en el botón

- C5**  Regresa al paso 5 de la Trayectoria principal  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa D:

**Condición:** Cerrar Registro

- D1**  Da clic en el botón **Cerrar**  
**D2**  Cierra el modal  IU2.1 Crear equipo.  
**D3**  Vuelve a la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante  
**D4**  Fin de caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa E:

**Condición:** Cancelar Registro

- E1**  Da clic en el botón **Cancelar**  
**E2**  Cierra el **MSG2.6**.  
**E3**  Vuelve al modal  IU2.1 Crear equipo.  
**E4**  Fin de caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.7. CU2.2 Eliminar Equipo

### 7.7.1. Resumen

Resumen: El usuario representante puede eliminar uno de sus equipos registrados.

### 7.7.2. Descripción

Caso de Uso:	CU2.2 Eliminar Equipo
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Eliminar un equipo de fútbol.
<b>Entradas:</b>	Ninguna.
<b>Origen:</b>	La tabla Mis Equipos, en la sección Gestionar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>MSG2.3- "Equipo eliminado. Se ha eliminado a + "nombre del equipo" correctamente".</li> <li>MSG2.3.1- "¿Estás seguro que quieres eliminar al equipo + Nombre del equipo?".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	Sección gestionar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Precondiciones:</b>	Dar clic en el botón <input type="button" value="x"/>
<b>Postcondiciones:</b>	Eliminar equipo y mostrarlo en la tabla de Mis equipos
<b>Errores:</b>	Ninguno.
<b>Reglas de negocio:</b>	Ninguna.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso secundario
<b>Observaciones:</b>	El representante puede eliminar tantos equipos como haya registrado.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Ricardo Neftali Hernández Gómez. 2.0 Morales García Miguel Angel.
<b>Revisor:</b>	Versión 1.0 Omar Aguilera Ramírez. Versión 2.0 Víctor Hernández Quintero.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0. Versión 2.0 revisada.

### 7.7.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ⚒ Dar clic en el botón  de la tabla Mis Equipos en la  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 2 ⚒ Muestra el mensaje **MSG2.3.1-**"¿Estás seguro que quieres eliminar al equipo + Nombre del equipo?".
- 3 ⚒ Presiona el botón **Sí** [Trayectoria A]
- 4 ⚒ Muestra el Mensaje **MSG2.3-** "Equipo eliminado. Se ha eliminado a + "nombre del equipo" correctamente".
- 5 ⚒ Borra el registro del equipo seleccionado.
- 6 ⚒ Regresa a la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 7 ⚒ Termina caso de uso.

- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

Condición: Cancelar

- A1 ⚒ Presiona el botón **Cancelar**
- A2 ⚒ Cierra la pantalla  IU2.2 Eliminar equipo.
- A3 ⚒ Regresa a la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- A4 ⚒ Termina caso de uso.

- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.8. CU2.3 Actualizar Equipo

### 7.8.1. Resumen

Resumen: El usuario representante podra actualizar la plantilla de uno de sus equipos registrados.

### 7.8.2. Descripción

Caso de Uso:	CU2.3 Actualizar Equipo
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Actualizar los datos de un equipo anteriormente registrado.
<b>Entradas:</b>	Nombre del equipo, Color del uniforme principal, Color del uniforme secundario.
<b>Origen:</b>	La tabla Mis Equipos, en la sección Gestiónar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.2-</b> "Este campo es obligatorio".</li> <li>• <b>MSG1.3-</b> "Este campo solo admite letras".</li> <li>• <b>MSG2.2-</b> "Plantilla insuficiente. La plantilla no tiene el número mínimo de jugadores".</li> <li>• <b>MSG2.4-</b> "La actualización se completó exitosamente".</li> <li>• <b>MSG2.7-</b> "¿Estás seguro que quieras actualizar el equipo? Si/Cancelar".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	Sección Gestiónar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Precondiciones:</b>	Tener al menos un equipo registrado.
<b>Postcondiciones:</b>	Registro de equipo actualizado.
<b>Errores:</b>	1.- Campos obligatorios vacíos. 2.- Formato incorrecto. 3.- Plantilla insuficiente.
<b>Reglas de negocio:</b>	 RN2 Número de jugadores por equipo.  RN3 Fecha de registros de equipos.  RN5 Jugadores inscritos en equipos.  RN7 Campos vacíos.  RN8 Equipos por modificar.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso secundario
<b>Observaciones:</b>	Ninguna.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Ricardo Neftali Hernández Gómez. 2.0 Morales García Miguel Ángel.
<b>Revisor:</b>	Versión 1.0 Omar Aguilera Ramírez. Versión 2.0 Víctor Hernández Quintero.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0. Versión 2.0 revisada.

### 7.8.3. Trayectorias del Caso de Uso



## Trayectoria principal: Principal

- 1 Presiona el botón **Editar** (representado con un lápiz) en la IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 2 Muestra el modal IU2.3 Actualizar información de un equipo.
- 3 Llena los campos solicitados
- 4 Verifica los campos obligatorios [Trayectoria A]
- 5 Verifica los datos ingresados [Trayectoria B]
- 6 Presiona el botón **Actualizar Equipo** [Trayectoria C]
- 7 Muestra el mensaje **MSG2.7-**"¿Estás seguro que quieras actualizar el equipo? Si/Cancelar".
- 8 Presiona el botón **Sí** [Trayectoria D]
- 9 Muestra el mensaje **MSG2.4-**"La actualización se completo exitosamente".
- 10 Regresa a la pantalla IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 11 Termina caso de uso.  
- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Campos obligatorios

- A1 Deja uno o mas campos sin llenar.
- A2 Muestra el mensaje **MSG1.2-**"Este campo es obligatorio".
- A3 Da clic en el botón **Guardar los cambios**
- A4 Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** Formato incorrecto

- B1 Ingresa datos incorrectos en los campos Color del uniforme principal, Color del uniforme secundario.
- B2 Muestra el mensaje **MSG1.3-**"Este campo solo admite letras".
- B3 Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar equipo**
- B4 Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Cerrar actualización

- C1 Da clic en el botón **Cerrar**
- C2 Cierra el modal IU2.3 Actualizar información de un equipo.
- C3 Vuelve a la pantalla IU1.0 Pantalla de inicio de representante
- C4 Fin de caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa D:

**Condición:** Cancelar confirmación



- 
- D1 Da clic en el botón **Cancelar**
  - D2 Cierra el **MSG2.7**.
  - D3 Vuelve el modal IU2.3 Actualizar información de un equipo.
  - D4 Fin de caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.9. CU2.4 Ver plantilla de equipo

### 7.9.1. Resumen

Resumen: El usuario representante podrá ver la plantilla actual de sus equipos registrados.

### 7.9.2. Descripción

Caso de Uso:	CU2.4 Ver plantilla de equipo
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Ver la plantilla actual de un equipo registrado.
<b>Entradas:</b>	Ninguna.
<b>Origen:</b>	La tabla Mis Equipos, en la sección Gestionar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	Ninguna.
<b>Destino:</b>	Sección gestionar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Precondiciones:</b>	Tener al menos un equipo registrado.
<b>Postcondiciones:</b>	Ninguna.
<b>Errores:</b>	Ninguno.
<b>Reglas de negocio:</b>	 RN2 Número de jugadores por equipo.  RN5 Jugadores inscritos en equipos..
<b>Tipo:</b>	Caso de uso secundario
<b>Observaciones:</b>	El representante puede visualizar la plantilla de jugadores de un equipo seleccionado.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Ricardo Neftali Hernández Gómez. 2.0 Morales García Miguel Angel.
<b>Reviso:</b>	Versión 1.0 Omar Aguilera Ramírez. Versión 2.0 Víctor Hernández Quintero.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0. Versión 2.0 revisada.

### 7.9.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1  Presiona el botón **Ver Plantilla** (representado por un ojo) en la  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 2  Muestra el modal  IU2.4 Ver plantilla.
- 3  Da clic al botón **Cerrar** y se cierra el modal.
- 4  Termina caso de uso.  
- - - - *Fin del caso de uso.*



## 7.10. CU2.5 Generar reporte de plantilla

### 7.10.1. Resumen

Resumen: El usuario representante podrá generar un reporte de la plantilla actual del equipo seleccionado.

### 7.10.2. Descripción

<b>Caso de Uso:</b>	CU2.5 Generar reporte de plantilla
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Generara un reporte en formato PDF de la plantilla actual del equipo seleccionado.
<b>Entradas:</b>	Ninguna.
<b>Origen:</b>	La tabla Mis Equipos, en la sección Gestionar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	Reporte de plantilla en formato PDF.
<b>Destino:</b>	Ninguno.
<b>Precondiciones:</b>	Tener al menos un equipo registrado.
<b>Postcondiciones:</b>	Genera un reporte en formato PDF.
<b>Errores:</b>	Ninguno.
<b>Reglas de negocio:</b>	
<b>Tipo:</b>	Caso de uso secundario
<b>Observaciones:</b>	
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Morales García Miguel Angel. 2.0 Victor Hernández Quintero.
<b>Revisor:</b>	Versión 1.0 Ricardo Neftali Hernández Gomez. Version 2.0 Ricardo Neftali Hernández Gomez.
<b>Estatus:</b>	Version 1.0 revisada. Version 2.0 revisada.

### 7.10.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ⌂ Presiona el botón **Imprimir reporte de plantilla** (representado por una impresora) en la IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 2 ⌂ Genera el reporte y lo muestra en una pestaña nueva.
- 3 ⌂ Termina caso de uso.  
- - - - *Fin del caso de uso.*



## 7.11. CU3 Solicitar cambio de horario de partido.

### 7.11.1. Resumen

Resumen: El usuario representante podra solicitar un cambio de horario cuando un equipo no pueda presentarse a jugar.

### 7.11.2. Descripción

<b>Caso de Uso:</b>	CU3 Solicitar cambio de horario de partido.
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Solicitar el cambio de horario de un partido.
<b>Entradas:</b>	Texto plano.
<b>Origen:</b>	La tabla Proximos partidos, en la sección Gestiónar equipo, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG3-</b>"Solicitud de cambio de hora enviada".</li> <li>• <b>MSG3.1-</b>"Solicitud de cambio de hora no autorizada".</li> <li>• <b>MSG3.2-</b>"Solicitud NO exitosa".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	Correo del coordinador
<b>Precondiciones:</b>	El representante ha iniciado sesión y tiene un equipo autorizado por el coordinador.
<b>Postcondiciones:</b>	La solicitud será enviada al coordinador.
<b>Errores:</b>	1.- Campos obligatorios vacíos.
<b>Reglas de negocio:</b>	Ninguna.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario
<b>Observaciones:</b>	El representante puede solicitar solo un cambio de horario por torneo.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Alejandro Edgar Mundo López. 2.0 Morales García Miguel Ángel.
<b>Revisor:</b>	Versión 1.0 Edgar Rodrigo Arredondo Basurto. Versión 2.0 Víctor Hernández Quintero.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0. Versión 2.0 revisada.

### 7.11.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ♂ Presiona el botón **Solicitar cambio de horario.** en la  IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 2 ○ El sistema valida que el equipo este autorizado por el coordinador [Trayectoria A].
- 3 ○ Se muestra la  IU3.0 Pantalla emergente de solicitud para escribir el motivo de está.
- 4 ♂ Oprime el botón **Aceptar.**
- 5 ○ Se muestra una pantalla emergente el mensaje **MSG3**-"Solicitud de cambio de hora enviada.". [Trayectoria B].
- 6 ♂ Oprime el botón **Aceptar.**
- 7 ○ Realiza el registro de la solicitud en la base de datos de acuerdo a la información proporcionada por la sesión actual.  
- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Los datos de la sesión del capitán no lo autorizan a realizar esta acción.

- A1** ○ Muestra en una pantalla emergente el mensaje **MSG3.1**-"Solicitud de cambio de hora no autorizada".
- A2** ♂ Oprimé el botón **Aceptar.**
- A3** ○ Termina el caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** No se realizó correctamente la solicitud de cambio de hora de partido

- B1** ○ Muestra en una pantalla emergente el mensaje **MSG3.2**-"Solicitud NO exitosa".
- B2** ♂ Oprime el botón **Aceptar**
- B3** ○ Termina el caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.12. CU4 Actualizar datos personales.

### 7.12.1. Resumen

Resumen: El usuario representante podrá modificar sus datos personales a excepción del nombre completo.

### 7.12.2. Descripción

<b>Caso de Uso:</b>	CU4 Actualizar datos personales.
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Editar los datos personales del representante, incluyendo su fotografía y contraseña de acceso.
<b>Entradas:</b>	Nombre, Apellido Paterno, Apellido Materno, Correo, Telefono, Fotografia, Contraseña
<b>Origen:</b>	La sección perfil de representante, en la pantalla de inicio del representante
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.2-</b>"Este campo es obligatorio".</li> <li>• <b>MSG1.3-</b>"Este campo solo admite letras".</li> <li>• <b>MSG1.3.1-</b>"Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".</li> <li>• <b>MSG1.3.2-</b>"Este campo solo acepta valores alfanuméricos".</li> <li>• <b>MSG1.3.3-</b>"Escribe el número de teléfono con el formato: 5544332211".</li> <li>• <b>MSG1.3.4-</b>"Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil".</li> <li>• <b>MSG4.0-</b>"Datos de usuario actualizados. Datos de perfil actualizados correctamente".</li> <li>• <b>MSG7.8-</b>"Peso máximo de la fotografía de perfil".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	Ninguno.
<b>Precondiciones:</b>	Estar registrado como representante.
<b>Postcondiciones:</b>	Actualización de datos en el registro de representante.
<b>Errores:</b>	1.- Campos obligatorios vacíos. 2.- Formato incorrecto..
<b>Reglas de negocio:</b>	 RN5 Jugadores inscritos en equipos.  RN7 Campos vacíos..
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario
<b>Observaciones:</b>	
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Alejandro Edgar Mundo López. Versión 2.0 Morales García Miguel Angel.
<b>Reviso:</b>	Versión 1.0 Edgar Rodrigo Arredondo Basurto. Versión 2.0 Hernandez Gomez Ricardo Neftali.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 Revisada.

### 7.12.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ♂ Presiona el botón **Perfil** de la IU1.0 Pantalla de inicio de representante.
- 2 ♂ Muestra la pantalla IU4.0 Pantalla de Perfil del representante.
- 3 ♂ Llena los campos solicitados de la sección “Modificar datos personales” [Trayectoria A] [Trayectoria B]
- 4 ♂ Verifica los campos obligatorios [Trayectoria C]
- 5 ♂ Verifica los datos ingresados [Trayectoria D] [Trayectoria E] [Trayectoria F]
- 6 ♂ Presiona el botón **Actualizar mis datos** [Trayectoria G]
- 7 ♂ Muestra el mensaje **MSG4.0-**“ Datos de usuario actualizados. Datos de perfil actualizados correctamente”.
- 8 ♂ Termina caso de uso.  
*- - - - Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Modificar foto de perfil

- A1 ♂ Selecciona la sección ”Modificar foto de perfil” de la pantalla IU4.0 Pantalla de Perfil del representante.
- A2 ♂ Muestra la sección solicitada.
- A3 ♂ Carga una nueva foto de perfil al sistema.
- A4 ♂ Verifica los campos obligatorios [Trayectoria C]
- A5 ♂ Presiona el botón **Actualizar mi foto** [Trayectoria G]
- A6 ♂ Muestra el mensaje **MSG4.0-**“ Datos de usuario actualizados. Datos de perfil actualizados correctamente”.
- A7 ♂ Termina caso de uso.  
*- - - - Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** Modificar datos de acceso

- B1 ♂ Selecciona la sección ”Modificar datos de acceso” de la pantalla IU4.0 Pantalla de Perfil del representante.
- B2 ♂ Muestra la sección solicitada.
- B3 ♂ Llena los campos solicitados [Trayectoria A] [Trayectoria B]
- B4 ♂ Verifica los campos obligatorios [Trayectoria C]
- B5 ♂ Verifica los datos ingresados [Trayectoria D] [Trayectoria E] [Trayectoria F] [Trayectoria H] [Trayectoria I]
- B6 ♂ Presiona el botón **Actualizar mi contraseña** [Trayectoria G]
- B7 ♂ Muestra el mensaje **MSG4.0-**“ Datos de usuario actualizados. Datos de perfil actualizados correctamente”.
- B8 ♂ Termina caso de uso.  
*- - - - Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Campos obligatorios

- C1  Deja uno o mas campos sin llenar.
- C2  Muestra el mensaje **MSG1.2-**"Este campo es obligatorio".
- C3  Da clic en el botón **Actualizar**
- C4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa D:

**Condición:** Formato incorrecto

- D1  Ingresa datos incorrectos en los campos nombre, apellido paterno o materno.
- D2  Muestra el mensaje **MSG1.3-**"Este campo solo admite letras".
- D3  Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Actualizar**
- D4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa E:

**Condición:** Formato incorrecto email

- E1  Ingresa datos incorrectos en el campo correo.
- E2  Muestra el mensaje **MSG1.3.1-**"Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".
- E3  Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Actualizar**
- E4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa F:

**Condición:** Formato incorrecto boleta

- F1  Ingresa datos incorrectos en el campo Número de boleta.
- F2  Muestra el mensaje **MSG1.3.2-**"Este campo solo acepta valores alfanuméricos".
- F3  Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Actualizar**
- F4  Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa G:

**Condición:** Cancelar actualización

- G1  Da clic en el botón **Gestionar equipos**
- G2  Vuelve a la pantalla  IU1.0 Pantalla de inicio de representante
- G3  Fin de caso de uso.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa H:

**Condición:** Formato incorrecto teléfono



- 
- H1** Ingresa datos incorrectos en el campo telefono.
- H2** Muestra el mensaje **MSG1.3.3-**" Escribe el número de teléfono con el formato: 5544332211".
- H3** Da clic en cualquier otro campo o en el botón **[Actualizar]**
- H4** Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal
- - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa I:

**Condición:** Peso maximo de imagen

- I1** Carga una imagen con un peso mayor al maximo permitido.
- I2** Muestra el mensaje **MSG7.8-**" Peso máximo de la fotografía de perfil".
- I3** Da clic en cualquier otro campo o en el botón **[Actualizar]**
- I4** Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal
- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.13. CU5 Recuperar contraseña.

### 7.13.1. Resumen

Resumen: El usuario representante podrá recuperar la contraseña de su cuenta en caso de haberla olvidado.

### 7.13.2. Descripción

<b>Caso de Uso:</b>	CU5 Recuperar contraseña.
<b>Versión:</b>	1.0
<b>Actor:</b>	Representante
<b>Propósito:</b>	Recuperar la contraseña de un representante, por medio del correo electrónico.
<b>Entradas:</b>	Correo
<b>Origen:</b>	El vínculo ¿Olvidaste tu contraseña? Debajo del botón <b>Iniciar sesión</b> en la IU6 Inicio de sesión
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.2-</b> "Este campo es obligatorio".</li> <li>• <b>MSG1.3.1-</b> "Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".</li> <li>• <b>MSG5.1-</b> "Se ha enviado un correo con las instrucciones necesarias".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	Correo del representante que solicita la recuperación de la contraseña.
<b>Precondiciones:</b>	Estar registrado como representante.
<b>Postcondiciones:</b>	Se enviará un correo al representante con su contraseña.
<b>Errores:</b>	Ninguno.
<b>Reglas de negocio:</b>	Ninguna.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario
<b>Observaciones:</b>	El representante debe ingresar el correo que usó para registrarse.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Miguel Ángel Morales García. Versión 2.0 Víctor Hernández Quintero
<b>Revisor:</b>	Versión 1.0 Víctor Hernández Quintero
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0. Versión 2.0 pendiente de revisión.

### 7.13.3. Trayectorias del Caso de Uso



## Trayectoria principal: Principal

- 1 ♂ Da clic en el vínculo **¿Olvidaste tu contraseña?** Debajo del botón **[Iniciar sesión]** en la IU6 Inicio de sesión.
- 2 Muestra la pantalla IU5.0 Pantalla Recuperación de contraseña.
- 3 ♂ Introduce el correo solicitado.
- 4 Verifica los campos obligatorios [Trayectoria A]
- 5 Verifica los datos ingresados [Trayectoria B]
- 6 ♂ Presiona el botón **[Aceptar]** [Trayectoria C]
- 7 Muestra el mensaje **MSG5.1-**"Se ha enviado un correo con las instrucciones necesarias".
- 8 Regresa a la pantalla IU6 Inicio de sesión.
- 9 Termina caso de uso.  
---- *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Campos obligatorios

- A1 ♂ Deja uno o mas campos sin llenar.
- A2 Muestra el mensaje **MSG1.2-**"Este campo es obligatorio".
- A3 ♂ Da clic en el botón **[Actualizar]**
- A4 Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
---- *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** Formato incorrecto email

- B1 ♂ Ingresa datos incorrectos en el campo correo.
- B2 Muestra el mensaje **MSG1.3.1-**"Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".
- B3 ♂ Da clic en cualquier otro campo o en el botón **[Actualizar]**
- B4 Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
---- *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Cancelar

- C1 ♂ Da clic en el botón **[Gestionar equipos]**
- C2 Vuelve a la pantalla IU1.0 Pantalla de inicio de representante
- C3 Fin de caso de uso.  
---- *Fin de la trayectoria.*



## 7.14. CU6 Iniciar sesión

### 7.14.1. Resumen

Permite acceder en el sistema, como Representante, a los módulos: Gestionar equipos -que incluye gestionar información de jugadores, gestionar equipos-, Perfil -para actualizar datos del Representante mismo- y consultar información del progreso de sus equipos en un torneo, por medio de Principal; en tanto que, como Coordinador, permite acceder a los módulos: Crear torneo, Eventos, Gestionar Torneo, Actualizar fecha y hora del juego, Registrar resultado de partido, Asignar grupo, Vetar equipo, Generar reportes y consultar información general a través del módulo Principal.

### 7.14.2. Descripción

Caso de Uso:	CU6 Iniciar sesión
Versión:	2.0
Actor:	Representante o Coordinador.
Propósito:	Validar el acceso al sistema a los actores con registro en el mismo.
Entradas:	Usuario y Contraseña
Origen:	 IU0 Pantalla de inicio del sistema.
Salidas:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.2-</b> "Este campo es obligatorio".</li> <li>• <b>MSG1.3.1-</b> "Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".</li> <li>• <b>MSG6.1-</b> "Correo y/o contraseña no son correctos".</li> </ul>
Destino:	Pantalla de inicio de Coordinador o  IU1.0 Pantalla de inicio de representante
Precondiciones:	El actor debe tener registro en el sistema.
Postcondiciones:	Acceso satisfactorio al Sistema.
Errores:	1.- Campos obligatorios vacíos. 2.- Datos inválidos.
Reglas de negocio:	Ninguna
Tipo:	Caso de uso primario
Observaciones:	Ninguna.
Autor:	Versión 1.0 Fernández Quiñones Isaac. Versión 2.0 Galicia Vargas Gerardo
Revisó:	Versión 1.0 Arredondo Basurto Edgar Rodrigo. Versión 2.0 Hernández Gómez Ricardo Neftali.
Estatus:	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.14.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1  Da click en el ícono correspondiente al vínculo para iniciar sesión en la  IU0 Pantalla principal.
- 2  Muestra  IU6 Pantalla de inicio de sesión.
- 3  Ingresa su correo electrónico y contraseña. [Trayectoria D]
- 4  Presiona el botón **Iniciar sesión**.
- 5  Verifica que no haya campos vacíos. [Trayectoria A].
- 6  Verifica que el dato ingresado como correo sea válido. [Trayectoria B]
- 7  Consulta que el correo y contraseña pertenezcan a un usuario registrado. [Trayectoria C]
- 8  Da acceso al actor a los módulos correspondientes según se especifica en el resumen de este caso de uso. [Trayectoria E] [Trayectoria F] Termina caso de uso.  
- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Campos obligatorios.

- A1  Muestra el mensaje **MSG1.2-**"Este campo es obligatorio".
- A2  Continúa en el paso 3 de la trayectoria principal del **CU6**.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** La dirección de correo no es válida.

- B1  Muestra el mensaje **MSG1.3.1-**"Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".
- B2  Continúa en el paso 3 de la trayectoria principal del **CU6**.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Correo y/o contraseña inválidos.

- C1  Muestra el mensaje **MSG6.1-**"Correo y/o contraseña no son correctos".
- C2  Continúa en el paso 3 de la trayectoria principal del **CU6**.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa D:

**Condición:** Olvido contraseña.

- D1  Da click en el vínculo "¿Olvidaste tu contraseña?" en la  IU6 Pantalla de inicio de sesión.
- D2  Muestra una pantalla emergente (modal), la  IU5 Pantalla para recuperación de contraseña.
- D3  Continúa en el **CU5** "Recuperación de contraseña."
- D4  Termina el caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa E:

**Condición:** El actor es el representante de un equipo.



**E1** Muestra la pantalla IU1.0 Pantalla de inicio de Representante.

**E2** Termina el caso de uso.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa F:

**Condición:** El actor es el coordinador del torneo de fútbol.

**F1** Muestra la pantalla en la IU13.0 Pantalla para inicio de Coordinador.

**F2** Termina el caso de uso.

- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.15. CU7 Registrar representante

### 7.15.1. Resumen

Resumen: El usuario puede registrarse como representante.

### 7.15.2. Descripción

Caso de Uso:	CU7 Registrar representante
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Usuario
<b>Propósito:</b>	Registrar un representante
<b>Entradas:</b>	Nombre, Apellido Paterno, Apellido Materno, Teléfono, Correo, Número de Boleta, Fotografía, Contraseña, Confirmación de Contraseña
<b>Origen:</b>	 IU0 Pantalla de inicio del sistema.
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.2-</b> "Este campo es obligatorio".</li> <li>• <b>MSG1.3-</b> "Este campo solo admite letras".</li> <li>• <b>MSG1.3.1-</b> "Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".</li> <li>• <b>MSG1.3.2-</b> "Este campo solo acepta valores numéricos".</li> <li>• <b>MSG1.3.3-</b> "Escribe el número de teléfono con el formato: 5544332211".</li> <li>• <b>MSG1.3.4-</b> "Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil".</li> <li>• <b>MSG7.0-</b> "Registro exitoso. Se completó el registro correctamente".</li> <li>• <b>MSG7.2-</b> "Se requieren entre 8-30 caracteres".</li> <li>• <b>MSG7.3-</b> "Las contraseñas no coinciden".</li> <li>• <b>MSG7.8-</b> "Peso máximo de la fotografía de perfil".</li> </ul>
<b>Destino:</b>	 IU6 Pantalla de inicio de sesión.
<b>Precondiciones:</b>	Dar clic en el botón <b>Registrarse</b> (representado por un lápiz) en la  IU0 Pantalla de inicio del sistema.
<b>Postcondiciones:</b>	Nuevo registro de representante creado.
<b>Errores:</b>	1.- Campos obligatorios vacíos. 2.- Formato incorrecto.
<b>Reglas de negocio:</b>	 RN7 Campos vacíos.  RN9 Registro Único.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario
<b>Observaciones:</b>	
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Altamirano Lara Jesus David. Versión 2.0 Hernández Quintero Victor.
<b>Revisó:</b>	Versión 1.0 Hernandez Gomez Ricardo Neftali. Versión 2.0 Hernández Gomez Ricardo Neftali.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.15.3. Trayectorias del Caso de Uso



## Trayectoria principal: Principal

- 1 ⚒ Presiona el botón **Registrarse** (representado por un lápiz) en la IU0 Pantalla de inicio del sistema..
- 2 ⚒ Dirige al usuario a la pantalla IU7 Pantalla de registro de Representante
- 3 ⚒ Llena los campos solicitados
- 4 ⚒ Verifica los campos obligatorios [Trayectoria A]
- 5 ⚒ Verifica los datos ingresados [Trayectoria B] [Trayectoria C] [Trayectoria D] [Trayectoria E] [Trayectoria F] [Trayectoria G] [Trayectoria H]
- 6 ⚒ Presiona el botón **Registrar** [Trayectoria I]
- 7 ⚒ Muestra el mensaje **MSG7.0**-"Registro exitoso. Se completó el registro correctamente".
- 8 ⚒ Direcciona a la pantalla IU6 Pantalla de inicio de sesión..
- 9 ⚒ Termina caso de uso.  
---- *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Campos obligatorios

- A1 ⚒ Deja uno o mas campos sin llenar.
- A2 ⚒ Muestra el mensaje **MSG1.2**-"Este campo es obligatorio".
- A3 ⚒ Da clic en el botón **Registrar**
- A4 ⚒ Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
---- *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** Formato incorrecto

- B1 ⚒ Ingresa datos incorrectos en los campos nombre, apellido paterno o materno.
- B2 ⚒ Muestra el mensaje **MSG1.5**-"Formato incorrecto".
- B3 ⚒ Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- B4 ⚒ Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
---- *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Formato incorrecto email

- C1 ⚒ Ingresa datos incorrectos en el campo correo.
- C2 ⚒ Muestra el mensaje **MSG1.3**-"Formato incorrecto email".
- C3 ⚒ Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- C4 ⚒ Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
---- *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa D:

**Condición:** Formato incorrecto boleta



- 
- D1 Ingresa datos incorrectos en el campo Número de boleta.
  - D2 Muestra el mensaje **MSG1.4-**"Formato incorrecto boleta".
  - D3 Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
  - D4 Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal
    - - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa E:

**Condición:** Formato incorrecto de imagen

- E1 Carga una imagen con formato incorrecto en el campo Fotografía.
- E2 Muestra el mensaje **MSG1.3.4-**"Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil".
- E3 Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- E4 Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal
  - - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa F:

**Condición:** Peso maximo de imagen

- F1 Carga una imagen con un peso mayor al maximo permitido.
- F2 Muestra el mensaje **MSG7.8-**"Peso máximo de la fotografía de perfil".
- F3 Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- F4 Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal
  - - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa G:

**Condición:** Contraseñas incorrectas

- G1 Ingresa datos incorrectos en el campo Verificar contraseña.
- G2 Muestra el mensaje **MSG7.3-**"Las contraseñas no coinciden".
- G3 Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- G4 Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal
  - - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa H:

**Condición:** Formato incorrecto de contraseña

- H1 Ingresa una contraseña demasiado corta en el campo Contraseña.
- H2 Muestra el mensaje **MSG7.3-MSG7.2-**"Se requieren entre 8-30 caracteres".
- H3 Da clic en cualquier otro campo o en el botón **Registrar**
- H4 Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal
  - - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa I:

**Condición:** Cancelar Registro

- I1 Da clic en el botón **Regresar**
- I2 Vuelve a la pantalla IU0 Pantalla de inicio del sistema.
- I3 Fin de caso de uso.
  - - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.16. CU8 Consultar grupos y estadísticas

### 7.16.1. Resumen

Un Usuario ingresa al sistema para consultar la información los grupos, así como las estadísticas del progreso de un torneo.

### 7.16.2. Descripción

<b>Caso de Uso:</b>	CU8 Consultar grupos y estadísticas
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Jugador de un equipo.
<b>Propósito:</b>	Conocer el progreso de un torneo o de un equipo en un torneo.
<b>Entradas:</b>	Ninguna.
<b>Salidas:</b>	Grupos o estadísticas
<b>Precondiciones:</b>	Existe un torneo en progreso.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario.
<b>Observaciones:</b>	Cualquier usuario que ingrese al sistema puede realizar consultas de grupos y estadísticas.
<b>Autor:</b>	Version 1.0 Gerardo Galicia Vargas. Version 2.0 Victor Hernández Quintero.
<b>Revisó:</b>	Version 1.0 Landa Aguirre Rafael. Version 2.0 Ricardo Neftali Hernández Gomez.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Version 2.0 Revisada.

### 7.16.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ⚭ Elige la opción Tabla de grupos en la IU0 Pantalla de inicio.
- 2 ⚭ Muestra la pantalla IU8Pantalla de grupos y estadísticas.
- 3 ⚭ Muestra la tabla del torneo de futbol Asociación. [Trayectoria A]
- 4 ⚭ Selecciona el grupo, mediante las pestañas de la tabla.
- 5 ⚭ Muestra el grupo correspondiente.
- 6 ⚭ Termina el caso de uso.

- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Tipo de torneo Rápido

- A1 ⚭ Selecciona el tipo de torneo mediante el botón **Rápido**, ubicado en la parte superior izquierda de la pantalla.
- A2 ⚭ Actualiza la tabla con los datos del torneo correcto.
- A3 ⚭ Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

descripción del caso de uso.



## 7.17. CU10 Crear torneo

### 7.17.1. Resumen

Resumen: Este caso de uso es exclusivo del coordinador, en este podra crear un nuevo torneo, seleccionará que tipo de torneo creará, si uno de fútbol rápido o uno de fútbol soccer; deberá ingresar los horarios y días disponibles para jugar, así como la fecha de inicio y fin de torneo, concluido lo anterior, el sistema publica la convocatoria y se abrirá el periodo de registro.

### 7.17.2. Descripción

Caso de Uso:	CU10 Crear torneo
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Coordinador
<b>Propósito:</b>	Crear un nuevo torneo de fútbol.
<b>Entradas:</b>	Nombre del torneo, Tipo de torneo, Fecha de inscripción, Primer horario de juego, Segundo horario de juego y Fechas de Partidos, Cuartos de Fina, Semifinales y Final
<b>Origen:</b>	 IU10 Pantalla de inicio coordinador.
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG1.2-</b>"Este campo es obligatorio".</li> <li>• <b>MSG10-</b>"Torneo creado exitosamente. Vuelva cuando las inscripciones terminen para gestionar el torneo".</li> <li>• <b>MSG10.1-</b>"Espere un momento por favor".</li> <li>• <b>MSG10.2-</b>"Tipo de torneo existente. Actualmente se encuentra un torneo con el mismo tipo que desea crear, por favor cambie el tipo de torneo.". </li> <li>• <b>MSG10.2-</b>"Tipo de torneo existente. Actualmente se encuentra un torneo con el mismo tipo que desea crear, por favor cambie el tipo de torneo.". </li> </ul>
<b>Destino:</b>	 IU10 Pantalla de inicio coordinador.
<b>Precondiciones:</b>	No tener más de dos torneos creados.
<b>Postcondiciones:</b>	Nuevo torneo creado y asignación de grupos habilitada.
<b>Errores:</b>	1.- Campos obligatorios vacíos.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario.
<b>Observaciones:</b>	El coordinador solo puede crear a lo más dos torneos por periodo escolar.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Hernández Gómez Ricardo Neftali. Versión 2.0 Morales García Miguel Angel
<b>Revisor:</b>	Versión 1.0 Hernández Quintero Victor. Versión 2.0 Hernández Gómez Ricardo Neftali.
<b>Estatus:</b>	Actualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.17.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ⚙ Presiona el botón **Crear Torneo** en la  IU10 Pantalla de inicio coordinador.
- 2 ⚙ Despliega la pantalla  IU10.1 Pantalla de Crear torneo. [Trayectoria A]
- 3 ⚙ Llena los campos solicitados
- 4 ⚙ Verifica los campos obligatorios [Trayectoria B]
- 5 ⚙ Verifica los datos ingresados [Trayectoria C]
- 6 ⚙ Presiona el botón **Crear torneo** [Trayectoria D]
- 7 ⚙ Muestra el mensaje **MSG10.1**- "Espere un momento por favor".
- 8 ⚙ Muestra el mensaje **MSG10**- "Torneo creado exitosamente. Vuelva cuando las inscripciones terminen para gestionar el torneo". [Trayectoria E]
- 9 ⚙ Direcciona a la pantalla  IU10 Pantalla de inicio coordinador..
- 10 ⚙ Termina caso de uso.  
*-- -- - Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Límite de torneos creados

- A1 ⚙ Ya ha creado dos torneos.
- A2 ⚙ Muestra el mensaje **MSG10.2.1**- "Actualmente esta activo un torneo de Asociación y otro de Rápido, vuelva cuando llegue a su fin cualquiera de ellos.".
- A3 ⚙ Fin de caso de uso.  
*-- -- - Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** Campos obligatorios

- B1 ⚙ Deja uno o mas campos sin llenar.
- B2 ⚙ Muestra el mensaje **MSG1.2**- "Este campo es obligatorio".
- B3 ⚙ Da clic en el botón **Crear torneo**
- B4 ⚙ Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal  
*-- -- - Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Fechas válidas

- C1 ⚙ Verifica que las fechas seleccionadas sean mayores a la fecha actual.
- C2 ⚙ Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal.  
*-- -- - Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa D:

**Condición:** Cancelar

- D1 ⚙ Da clic en alguna opción de la  IU10 Pantalla de inicio coordinador.
- D2 ⚙ Fin de caso de uso.



- - - - *Fin de la trayectoria.*

### Trayectoria alternativa E:

**Condición:** Torneo ya existente

**E1** Selecciona un Tipo de torneo que ya existe.

**E2** Muestra el mensaje **MSG10.2**-"Tipo de torneo existente. Actualmente se encuentra un torneo con el mismo tipo que desea crear, por favor cambie el tipo de torneo.".

**E3** Regresa al paso 3 de la Trayectoria principal.

- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.18. CU11 Asignar grupo

### 7.18.1. Resumen

Resumen: Este caso de uso es exclusivo del coordinador, en este podra visualizar la lista de equipos que se han registrado durante la convocatoria, y una vez que el equipo haya pagado la cuota de inscripción el coordinador podra aceptar al equipo en el torneo y lo asignara al grupo que este quiera, todo sujeto a disponibilidad.

### 7.18.2. Descripción

Caso de Uso:	CU11 Asignar grupo
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Coordinador
<b>Propósito:</b>	Asignar un grupo a los equipos que hayan pagado su inscripcion.
<b>Entradas:</b>	Ninguna
<b>Origen:</b>	 IU10 Pantalla de inicio coordinador.
<b>Salidas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MSG11</b> “¿Estás seguro que quieres asignar al +” nombre del equipo” al grupo +grupo? Si/Cancelar.”</li> <li>• <b>MSG11.1</b> “ Se asigno al +” nombre del equipo” al +grupo correctamente.”</li> </ul>
<b>Destino:</b>	 IU11.0 Pantalla de solicitudes pendientes.
<b>Precondiciones:</b>	Haberse autenticado como coordinador
<b>Postcondiciones:</b>	Asignación de grupos a los equipos participantes.
<b>Errores:</b>	
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario.
<b>Observaciones:</b>	El coordinador puede aceptar en cada torneo a lo mas a 16 equipos.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Aguilera Ramirez Ruben Omar. Versión 2.0 Morales García Miguel Angel.
<b>Revisor:</b>	Versión 1.0 Morales García Miguel Angel. Versión 2.0 Hernández Gómez Ricardo Neftali.
<b>Estatus:</b>	Acualizado de 1.0 a 2.0, Versión 2.0 revisada.

### 7.18.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ⚡ Presiona el **Solicitudes pendientes** de la  IU10 Pantalla de inicio coordinador..
- 2 ⚡ Muestra las solicitudes de los equipos para el Torneo de Fútbol Asociación y Rápido.
- 3 ⚡ Selecciona el grupo al cuál sera asignado el equipo solicitante.
- 4 ⚡ Da clic en el **Aceptar** (representado con un palomita) que se encuentra frente a cada solicitud [Trayectoria A].
- 5 ⚡ Muestra el mensaje **MSG11**- "¿Estás seguro que quieres asignar al +'nombre del equipo" al grupo +Grupo? Si/Cancelar."
- 6 ⚡ Da clic en **Si** [Trayectoria B].
- 7 ⚡ Muestra el mensaje **MSG11.1**- " Se asigno al +'nombre del equipo" al +grupo correctamente."
- 8 ⚡ Regresa a la pantalla  IU11.0 Pantalla de solicitudes pendientes..  
[Trayectoria A].

- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** Ignorar solicitud

- A1** ⚡ Pasa por alto la solicitud del equipo.
- A2** ⚡ Da clic en cualquier opción del menú lateral de  IU10 Pantalla de inicio coordinador.
- A3** ⚡ Termina el caso de uso.

- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** Cancelar Asignación

- B1** ⚡ Da clic en el botón **Cancelar**
- B2** ⚡ Cierra el **MSG11**.
- B3** ⚡ Vuelve a  IU11 Pantalla de solicitudes pendientes..
- B4** ⚡ Termina trayectoria alternativa.

- - - - *Fin de la trayectoria.*



## 7.19. CU12 Registrar resultados de partidos

### 7.19.1. Resumen

Resumen: Este caso de uso es exclusivo del coordinador, en este podrá registrar en el sistema resultados de partidos que ya hayan finalizado en un torneo activo, de cada partido podra subir puntuación o marcador final asignado a cada equipo participante.

### 7.19.2. Descripción

<b>Caso de Uso:</b>	CU12 Registrar resultados de partidos
<b>Versión:</b>	2.0
<b>Actor:</b>	Coordinador
<b>Propósito:</b>	Registrar en el sistema la puntuación o marcador final a equipos que hayan jugado un partido.
<b>Entradas:</b>	Marcadro de cada equipo en formato de entero.
<b>Origen:</b>	Teclado.
<b>Salidas:</b>	<b>MSG12.1</b> "Registro exitoso." <b>MSG12.2</b> "El formato no es correcto." <b>MSG12.3</b> "Campo(s) vacios, por favor introduzca un marcador." <b>MSG12.4</b> "Ya no hay partidos sin registrar resultados." <b>MSG12.5</b> "Cancelacion de registro de resultados"
<b>Destino:</b>	Pantalla de inicio del coordinador, Pantalla de inicio: seccion tabla de grupos
<b>Precondiciones:</b>	Haberse autenticado como coordinador
<b>Postcondiciones:</b>	Registrar resultados de partidos a los equipos involucrados.
<b>Errores:</b>	1.- El actor introduce un formato incorrecto al del marcador. 2.- El actor deja los campos en blanco.
<b>Tipo:</b>	Caso de uso primario.
<b>Observaciones:</b>	El coordinador solo puede resgistrar resultados de partidos ya jugados.
<b>Autor:</b>	Versión 1.0 Landa Aguirre Rafael. Versión 2.0 Morales García Miguel Angel.
<b>Reviso:</b>	Versión 1.0 Morales García Miguel Angel.
<b>Estatus:</b>	Acualizado de 1.0 a 2.0, pendiente para revisión.

### 7.19.3. Trayectorias del Caso de Uso

## Trayectoria principal: Principal

- 1 ⚡ Presiona el **Registrar resultado** de la  IUP Pantalla inicio coordinador.
  - 2 🖱️ Despliega la pantalla  IU Registro de resultados
  - 3 ⚡ Selecciona un partido de la lista de disponibles. [Trayectoria A].
  - 4 ⚡ Selecciona el **Tiempo reglamentario** de la sección como se gano el partido. [Trayectoria B].
  - 5 ⚡ Ingresa el marcador correspondiente.[Trayectoria C]. [Trayectoria D].
  - 6 ⚡ Presiona el botón **Registrar Resultados**. [Trayectoria E].
  - 7 🖱️ Muestra el mensaje **MSG12.1**“Registro exitoso.” .
  - 8 ⚡ Oprime el botón **Aceptar**.
  - 9 🖱️ Cargar la pantalla  IU Registro de resultados.
- - - - *Fin del caso de uso.*

## Trayectoria alternativa A:

**Condición:** No existen equipos faltantes para registro de resultados.

- A1 🖱️ Muestra el mensaje en pantalla **MSG12.4**“Ya no hay partidos sin registrar resultados.”
  - A2 ⚡ Oprime el botón **Aceptar**
  - A3 🖱️ Regresa a la  IUP Pantalla inicio coordinador.
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa B:

**Condición:** El actor selecciona el **Default** de la sección como se gano el partido.

- B1 ⚡ Selecciona que equipo gano por default.
  - B2 🖱️ Regresa a la  IUP Pantalla inicio coordinador.
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa C:

**Condición:** Campos faltantes de registro.

- C1 🖱️ Muestra el mensaje **MSG12.3**“Campo(s) vacios, por favor introduzca un marcador.”
  - C2 ⚡ Oprime el botón **Aceptar**
  - C3 🖱️ Redirecciona a  IU Registro de resultados.
- - - - *Fin de la trayectoria.*

## Trayectoria alternativa D:

**Condición:** Formato incorrecto.

- D1 🖱️ Muestra el mensaje **MSG12.2**“El formato no es correcto.”
  - D2 ⚡ Oprime el botón **Aceptar**
  - D3 🖱️ Redirecciona a  IU Registro de resultados.
- - - - *Fin de la trayectoria.*



## Trayectoria alternativa E:

Condición: Cancelar Registro.

- E1** ⚒ Oprime el botón [Cancelar]
- E2** 🔍 Muestra el mensaje en pantalla **MSG12.5** “Cancelacion de registro de resultados”.
- E3** ⚒ Oprime el botón [Aceptar]. [Trayectoria B].
- E4** 🔍 Redirecciona a 📄 IU Registro de resultados.
- E5** 🔍 Fin caso de uso.  
- - - - *Fin de la trayectoria.*

# CAPÍTULO 8

## Modelo de la Interacción

Esta sección se queda deliberadamente en blanco debido a que el diseño de las interfaces dependerá de la plataforma a utilizar por cada equipo.

### 8.0.1. IU0 Pantalla de inicio del sistema.

#### Objetivo

Cualquier usuario que ingrese al sistema podrá consultar información sobre convocatorias, próximos partidos, tablas de grupos, calendarios y reglamentos sobre torneos de fútbol, tanto de asociación como de fútbol rápido.

Los usuarios podrán registrarse en el sistema, como representantes de equipo, tras lo cual tendrán acceso al sistema a través de la pantalla de inicio de sesión.

#### Diseño



Figura 8.1: IU0 Pantalla de inicio del sistema.

Para solicitar cualquier acción, el actor deberá dar click en cada una de las opciones. Las convocatorias, próximos partidos, tablas de grupos, calendarios y reglamentos sobre torneos de fútbol serán visibles en la pantalla.

## Opciones

- **Convocatoria**: Redirecciona, en la misma pantalla, a la sección de Convocatoria.
- **Próximos partidos**: Redirecciona, en la misma pantalla, a la sección de Próximos partidos.
- **Tabla de grupos**: Redirecciona, en la misma pantalla, a la sección de Tabla de grupos.
- **Calendario**: Redirecciona, en la misma pantalla, a la sección de Calendario.
- **Reglamento general**: Redirecciona, en la misma pantalla, a la sección de Reglamento general.
- **Icono de inicio de sesión**: Redirecciona a la Pantalla de inicio de sesión.
- **Icono de registro como representante**: Redirecciona a la Pantalla de registro.

### 8.0.2. IU1.0 Pantalla de inicio del representante.

#### Objetivo

Un actor representante puede consultar la información referente a los equipos que ha registrado; además, puede registrar, eliminar o actualizar información de jugadores o de sus equipos registrados.

#### Diseño



Figura 8.2: IU1.0 Pantalla de inicio del representante.

Para solicitar cualquier acción, el actor deberá dar click en cada uno de los botones o casillas respectivas. Las información de sus equipos o equipo están disponibles en la casilla Principal.

## Opciones

- **Inicio**: Despliega la casilla de información de equipos.
- **Gestionar equipos**: Despliega la casilla para la gestión de jugadores y de equipos.
- **Editar Perfil**: Muestra los datos del registro del representante, permitiéndole actualizarlos.

## Mensajes

- **MSG1.6-** "Actualmente tu equipo +Nombre del equipo no ha sido asignado a un grupo, por favor imprime el reporte de plantilla y ve con el coordinador para que te asigne un grupo".

### 8.0.3. IU1.1 Modal para registro de jugador.

#### Objetivo

Un actor representante puede comenzar a registrar jugadores, para despues agregarlos a su equipo en el torneo actual.

#### Diseño

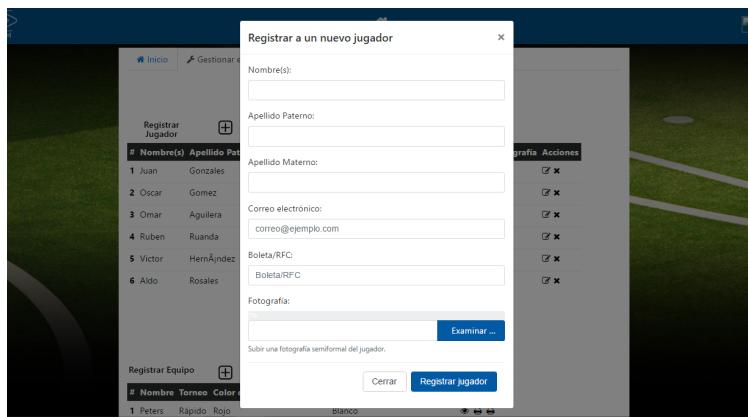


Figura 8.3: IU1.1 Modal para registro de jugador.

Para registrar un jugador el representante deberá llenar todos los datos solicitados ya que todos son obligatorios, ademas de que tendrá que ingresar datos con el formato adecuado. Una vez halla terminado de llenar los datos deberá dar clic en el botón registrar.

#### Opciones

- **Examinar:** Despliega una ventana para elegir una imagen.
- **Cerrar:** Cierra el modal de registro de jugador.
- **Registrar jugador:** Registra un jugador con los datos anteriormente proporcionados.

#### Mensajes

- **MSG1.0-** "Se registró el jugador correctamente".
- **MSG1.1-** "Este campo es obligatorio".
- **MSG1.2-** "Dirección de correo incorrecto".
- **MSG1.4.0-** "El nombre es incorrecto".
- **MSG1.4.1-** "El apellido paterno es incorrecto".
- **MSG1.4.2-** "El apellido materno es incorrecto".

- **MSG1.5-**" No hay archivos seleccionados".
- **MSG2.1-**" No se pudo registrar al jugador,intentelo más tarde" .

#### 8.0.4. IU1.2 Pantalla emergente para eliminar jugador.

##### Objetivo

Un actor representante puede eliminar un jugador de su equipo.

##### Diseño

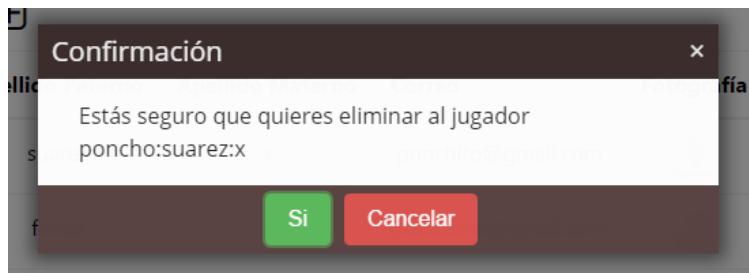


Figura 8.4: IU1.2 Pantalla emergente para eliminar jugador.

Al eliminar un jugador saltara una pantalla emergente para confirmar esta acción.

##### Opciones

- **Sí:** Elimina al jugador seleccionado.
- **Cancelar:** Cierra la pantalla emergente cancelando la eliminación.

##### Mensajes

- **MSG1.6-**"Se elimino a [nombre completo del jugador] correctamente".

#### 8.0.5. IU1.3 Modal para actualizar datos de jugador.

##### Objetivo

Un actor representante puede actualizar datos de alguno de los jugadores de su equipo.

##### Diseño

Esta pantalla se mostrará cuando el representante presione el botón "Editar jugador" en la pantalla "Gestionar equipos", en la sección "Mis jugadores".

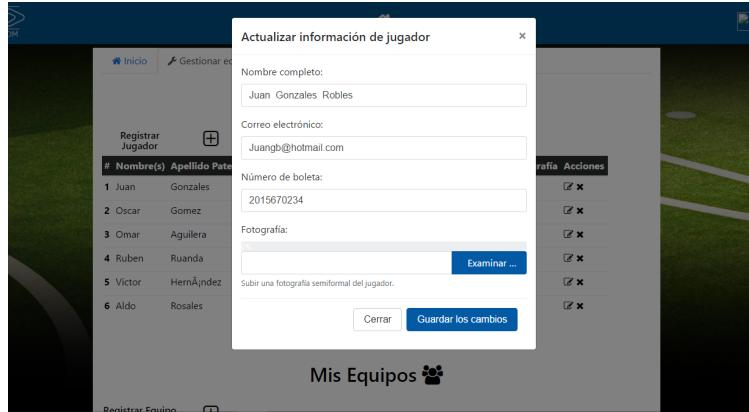


Figura 8.5: IU1.3 Modal para actualizar datos de jugador.

## Opciones

- **Examinar:** Despliega una ventana para elegir una imagen.
- **Regresar:** Regresa a la pantalla principal del sistema.
- **Registrar:** Registra un nuevo representante con los datos anteriormente proporcionados.

## Mensajes

- **MSG1.1-**“Este campo es obligatorio” .
- **MSG1.2-**“Dirección de correo incorrecto” .
- **MSG1.5-**“No hay archivos seleccionados” .
- **MSG1.7-**“Se ha actualizado la información correctamente” .
- **MSG1.7.1-**“Estás seguro que deseas actualizar la información” .

## 8.0.6. IU2.1 Modal para crear equipo.

### Objetivo

Un actor representante puede un equipo con sus jugadores elegidos.

### Diseño

Para crear un equipo el representante deberá llenar todos los datos solicitados ya que todos son obligatorios, ademas de seleccionar a los jugadores que quiere que integren su equipo. Una vez halla terminado de llenar los datos deberá dar clic en el botón Registrar equipo.

## Opciones

- **Cerrar:** Cierra el modal de crear equipo.
- **Registrar equipo :** Registra un equipo con los datos anteriormente proporcionados.

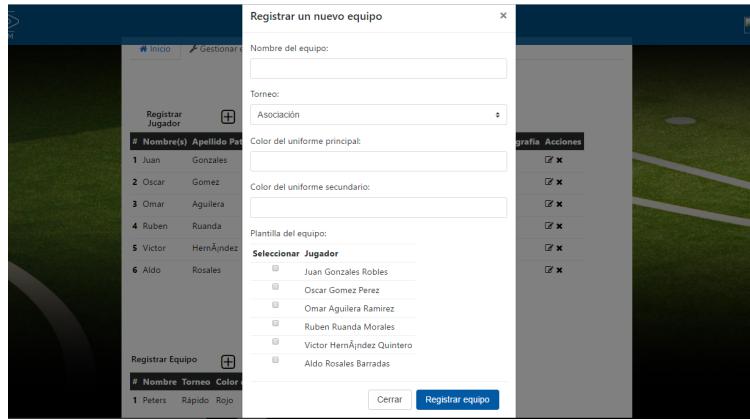


Figura 8.6: IU2.1 Modal para crear equipo.

## Mensajes

- **MSG1.2-** "Este campo es obligatorio".
- **MSG1.3-** "Este campo solo admite letras".
- **MSG2.2-** "Plantilla insuficiente. La plantilla no tiene el numero minimo de jugadores".

## 8.0.7. IU2.2 Pantalla emergente para eliminar equipo.

### Objetivo

Un actor representante puede eliminar uno de sus equipos.

### Diseño

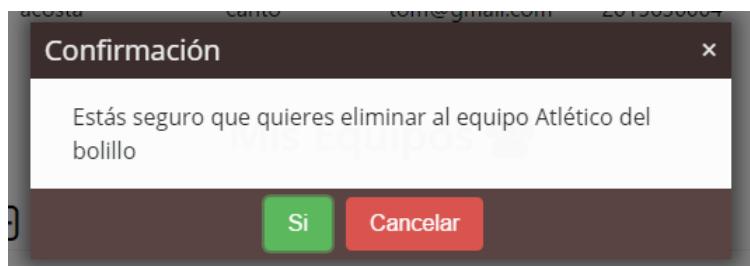


Figura 8.7: IU2.2 Pantalla emergente para eliminar equipo.

Al eliminar un equipo saltara una pantalla emergente para confirmar esta acción.

### Opciones

- **Si:** Elimina al equipo seleccionado.
- **Cancelar:** Cierra la pantalla emergente cancelando la eliminación.

## Mensajes

- **MSG2.3-** "Equipo eliminado. Se ha eliminado a + " nombre del equipo" correctamente".
- **MSG2.3.1-** "¿Estás seguro que quieres eliminar al equipo + Nombre del equipo?".

## 8.0.8. IU2.3 Modal para actualizar equipo.

### Objetivo

Un actor representante puede actualizar datos de su equipo, así como de su plantilla.

### Diseño

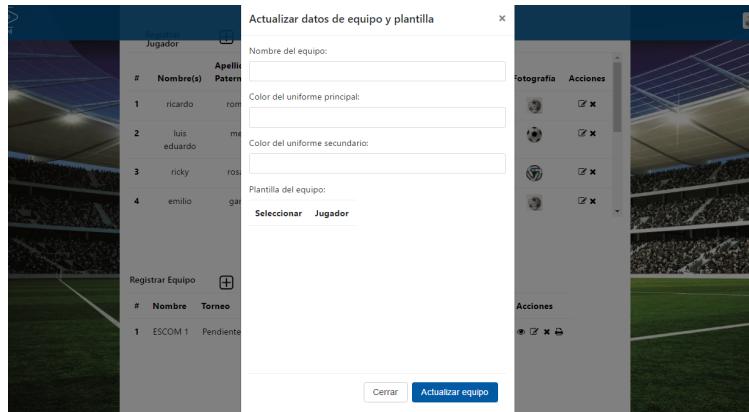


Figura 8.8: IU2.3 Modal para actualizar equipo.

Al editar datos de un equipo saltara un modal que permitira editar los datos del equipo seleccionado.

### Opciones

- **Cerrar:** Cierra el modal ver plantilla.
- **Actualizar equipo :** Actualiza los datos correspondientes al equipo seleccionado.

## Mensajes

- **MSG1.2-** "Este campo es obligatorio".
- **MSG1.3-** "Este campo solo admite letras".
- **MSG2.2-** "Plantilla insuficiente. La plantilla no tiene el numero minimo de jugadores".
- **MSG2.4-** "La actualización se completo exitosamente".

## 8.0.9. IU2.4 Modal ver plantilla de jugadores.

### Objetivo

Un actor representante puede visualizar la plantilla de jugadores de un equipo seleccionado.



Figura 8.9: IU2.4 Modal ver plantilla de jugadores.

## Diseño

Al eliminar un equipo saltara una pantalla emergente para confirmar esta acción.

## Opciones

- **Cerrar:** Cierra el modal ver plantilla.

## 8.0.10. IU2.5 Reporte de plantilla.

### Objetivo

Un actor representante puede generar reportes de su plantilla de jugadores de un equipo seleccionado.

## Diseño



Figura 8.10: IU2.5 Reporte de plantilla.

Al dar clic en la opción imprimir reporte de plantilla se abrirá una ventana emergente en el navegador con el PDF de la plantilla de jugadores.

## 8.0.11. IU3.0 Pantalla de solicitar cambio de hora de partido.

### Objetivo

El representante puede escribir un texto expresando el motivo de la solicitud de cambio de hora de partido.

### Diseño

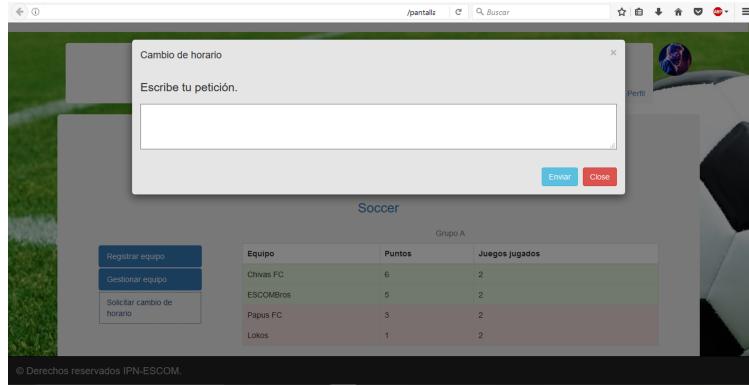


Figura 8.11: IU3.0 Pantalla de solicitar cambio de hora de partido.

El actor debe escribir un mensaje expresando los motivos por los que no se puede presentar al pafrtido y esta solicitando el cambio de hora. Para enviar el mensaje el actor debe oprimir el botón enviar y para cancelar se oprime el botón cancelar.

### Opciones

- **Enviar**: Envía el mensaje de la solicitud.
- **Cancelar**: Cancela la acción.

### Mensajes

- **MSG3**-"Solicitud de camibio de hora enviada".
- **MSG3.1**-"Solicitud de cambio de hora no autorizada".
- **MSG3.2**-"Solicitud NO exitosa".

## 8.0.12. IU4.0 Pantalla de Perfil del representante.

### Objetivo

El representante puede modificar sus datos personales en caso de que lo requiera.

### Diseño

El actor debe puede modificar sus datos personales como si fuerala primera ve que se registra.

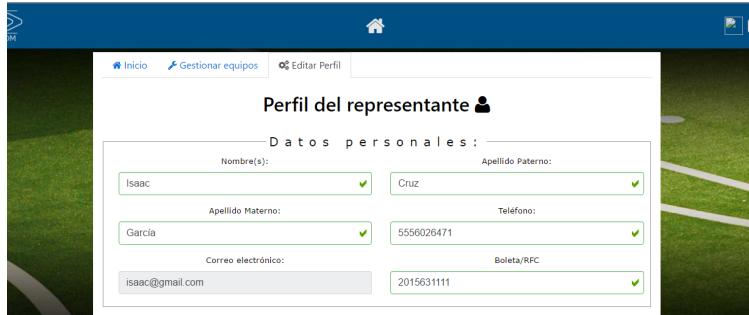


Figura 8.12: IU4.0 Pantalla de Perfil del representante.

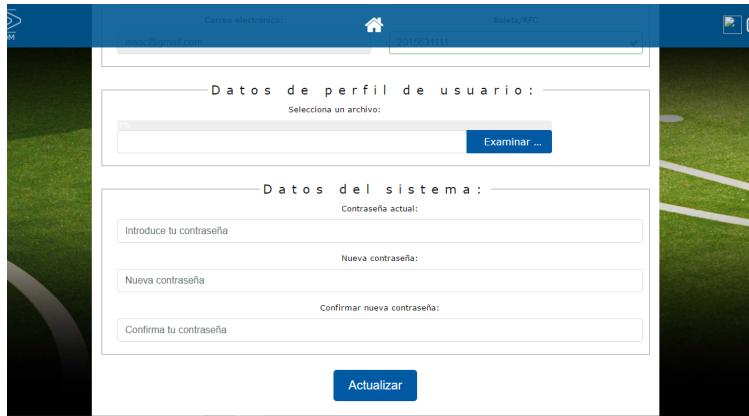


Figura 8.13: IU4.0 Pantalla de Perfil del representante.

## Opciones

- **[Examinar]**: Despliega una ventana para elegir una imagen.
- **[Actualizar mis datos]**: Guarda los cambios realizados en el perfil del representante.

## Mensajes

- **MSG1.2-** "Este campo es obligatorio".
- **MSG1.3-** "Este campo solo admite letras".
- **MSG1.3.1-** "Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".
- **MSG1.3.2-** "Este campo solo acepta valores numéricos".
- **MSG1.3.3-** "Escribe el número de teléfono con el formato: 5544332211".
- **MSG1.3.4-** "Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil".
- **MSG4.0-** "Datos de usuario actualizados. Datos de perfil actualizados correctamente".

## 8.0.13. IU5.0 Pantalla Recuperación de contraseña.

### Objetivo

Ayudar al actor representante en caso de haber olvidado su contraseña.

## Diseño

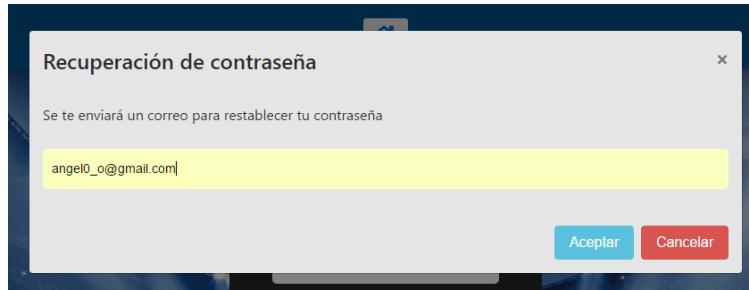


Figura 8.14: IU5.0 Pantalla Recuperación de contraseña.

El representante introducirá el correo con el cual se registró para poder restablecer su contraseña.

## Opciones

- **Aceptar**: Realiza la acción de enviar un correo al representante con la información necesaria para restablecer su contraseña.
- **Cancelar**: Cierra el modal de Recuperación de contraseña.

## Mensajes

- **MSG1.2-**“Este campo es obligatorio”.
- **MSG1.3.1-**“Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com”.
- **MSG5.1-**“Se ha enviado un correo con las instrucciones necesarias”.

## 8.0.14. IU6 Pantalla de inicio de sesión.

### Objetivo

Permitir el acceso solo a representantes o coordinador de fútbol registrados en el sistema.

## Diseño

Esta pantalla se mostrará cuando el usuario presione el botón para inicio de sesión.

## Opciones

- **¿Has olvidado tu contraseña?**: Redirecciona a la página para recuperar contraseña.
- **Regístrate**: Redirecciona a la página para registrar a un capitán seleccionado.

## Mensajes

- **MSG1.2-**“Este campo es obligatorio”.
- **MSG1.3.1-**“Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com”.
- **MSG6.1-**“Correo y/o contraseña no son correctos”.

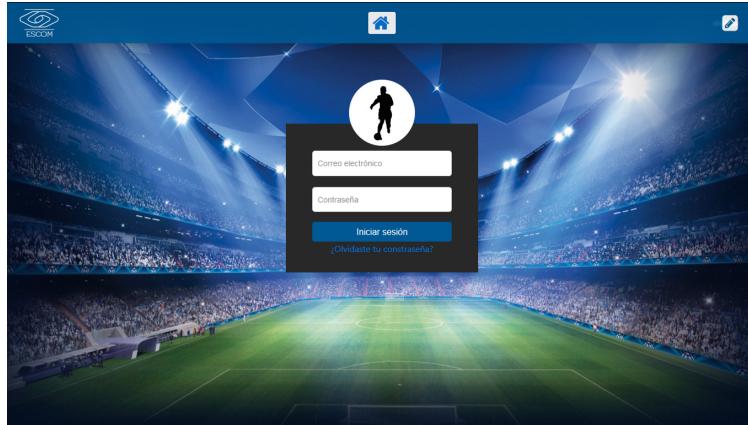


Figura 8.15: IU6 Pantalla de inicio de sesión.

### 8.0.15. IU7.0 Pantalla de registro del representante.

#### Objetivo

El representante puede registrarse por primera vez en el sistema.

#### Diseño

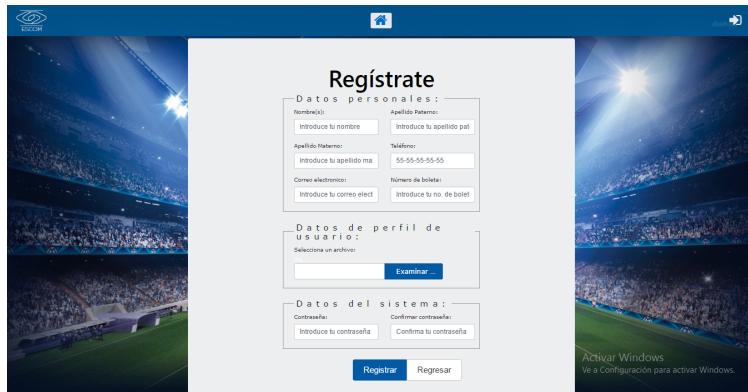


Figura 8.16: IU7 Pantalla de registro del representante.

El actor puede registrarse como representante una vez haya ingresado sus datos personales, foto de perfil y datos del sistema.

#### Opciones

- Examinar:** Despliega una ventana para elegir una imagen.
- Regresar:** Regresa a la pantalla principal del sistema.
- Registrar:** Registra un nuevo representante con los datos anteriormente proporcionados.

## Mensajes

- **MSG1.2-** "Este campo es obligatorio".
- **MSG1.3-** "Este campo solo admite letras".
- **MSG1.3.1-** "Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com".
- **MSG1.3.2-** "Este campo solo acepta valores numéricos".
- **MSG1.3.3-** "Escribe el número de teléfono con el formato: 5544332211".
- **MSG1.3.4-** "Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil".
- **MSG7.0**- Registro exitoso. Se completó el registro correctamente".
- **MSG7.2**- "Se requieren entre 8-30 caracteres".
- **MSG7.3**- "Las contraseñas no coinciden".
- **MSG7.8**- "Peso máximo de la fotografía de perfil".

## 8.0.16. IU8.0 Pantalla de consulta de grupos y estadísticas.

### Objetivo

Los usuarios pueden consultar los grupos y estadísticas de los torneos.

### Diseño



The screenshot shows a web interface for a football tournament. At the top, there's a navigation bar with links: Asociación, Rápido, Inicio, Convocatoria, Próximos partidos, Tabla de grupos (which is highlighted), Calendario, and Reglamento general. Below the navigation is a large table titled "TABLA DE GRUPOS". The table has columns for "Equipos" (Teams) and "PJ", "G", "E", "P", "GF", "GC", "DIF", and "Puntos" (Points). There are five rows representing teams: Ardillas, Arquitectos, Chivas, and Cruz Azul. All teams have a score of 0 in all categories except Points, which is also 0. The "Tabla de grupos" link in the navigation bar is underlined.

Figura 8.17: IU8 Pantalla de consulta de grupos y estadísticas.

El actor puede consultar los grupos y estadísticas de los torneos en curso.

### Opciones

- **Grupo A**: Muestra los datos del grupo A.
- **Grupo B**: Muestra los datos del grupo B.
- **Grupo C**: Muestra los datos del grupo C.
- **Grupo D**: Muestra los datos del grupo D.
- **Rapido**: Muestra los datos correspondientes al torneo de fútbol Rápido.
- **Asocioacion**: Muestra los datos correspondientes al torneo de fútbol Asociación.

### 8.0.17. IU10.0 Pantalla de inicio coordinador.

#### Objetivo

Mostrar la pantalla de inicio del coordinador.

#### Diseño

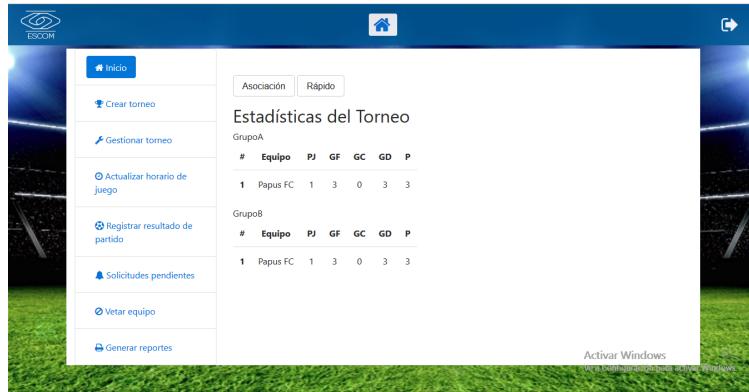


Figura 8.18: IU10 Pantalla de inicio coordinador.

Se muestra la pantalla de inicio de coordinador después del login.

### 8.0.18. IU10.1 Pantalla de Crear torneo.

#### Objetivo

Muestra la sección de crear torneo.

#### Diseño

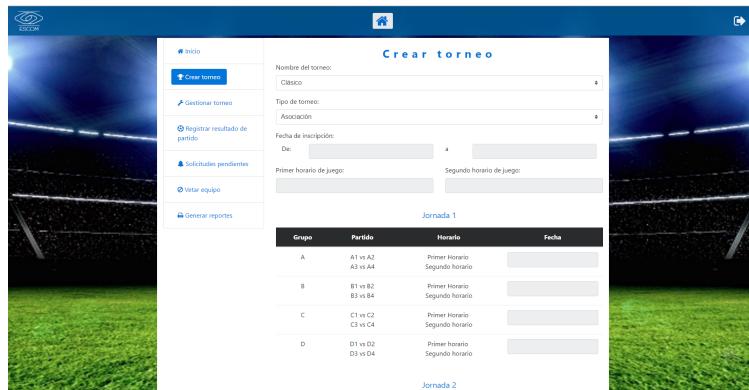


Figura 8.19: IU10.1 Pantalla de Crear torneo.

Se muestra la pantalla crear torneo después de la pantalla de inicio.

Se muestra la pantalla límite de torneos activos después de la pantalla de inicio.

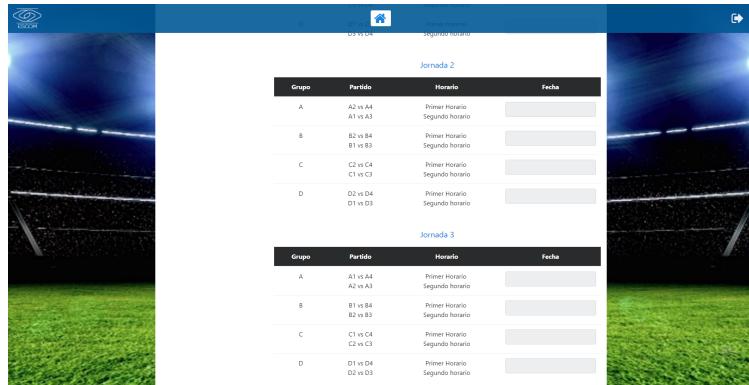


Figura 8.20: IU10.1 Pantalla de Crear torneo.

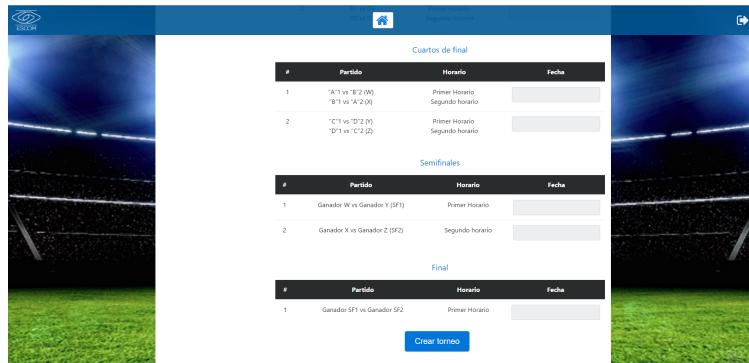


Figura 8.21: IU10.1 Pantalla de Crear torneo.



Figura 8.22: IU10.1 Pantalla límite de torneos.

## Opciones

- **Crear torneo**: Registra un torneo.

## Mensajes

- **MSG1.2-** "Este campo es obligatorio".
- **MSG10-** "Torneo creado exitosamente. Vuelva cuando las inscripciones terminen para gestionar el torneo".
- **MSG10.1-** "Espere un momento por favor".
- **MSG10.2-** "Tipo de torneo existente. Actualmente se encuentra un torneo con el mismo tipo que desea crear, por favor cambie el tipo de torneo.".
- **MSG10.2.1-** "Actualmente esta activo un torneo de Asociación y otro de Rápido, vuelva cuando llegue a su fin cualquiera de ellos.".

## 8.0.19. IU11.0 Pantalla de solicitudes pendientes.

### Objetivo

Un actor coordinador puede aceptar las solicitudes por parte de los equipos interesados en entrar al torneo.

### Diseño



Figura 8.23: IU11.0 Pantalla de solicitudes pendientes.

Para registrar un equipo en determinado grupo, este debio haber pagado la inscripcion con anterioridad.

### Opciones

- **Generico:** Poner la description correcta.

### Mensajes

- **MSG11** “¿Estás seguro que quieres asignar al “nombre del equipo” al grupo +grupo? Si/Cancelar.”
- **MSG11.1** “Se asigno al +”nombre del equipo” al +grupo correctamente.”

# CAPÍTULO 9

---

## Glosario de términos

---

### 9.1. Glosario de Términos del Negocio

**Equipo de fútbol:** en tanto que no se especifique en la documentación, se considera que el equipo puede ser de un torneo de fútbol de asociación o de fútbol rápido, en cuyo caso es indistinto a cualquiera que pertenezca.

**Torneo:** es aquel evento que gestiona un Coordinador, en el que participan jugadores de acuerdo al reglamento correspondiente al tipo de torneo, el cual puede ser de fútbol de asociación o de fútbol rápido.

**Representante:** se refiere al tipo de usuario -con registro en el sistema- que funge como intermediario entre un equipo de fútbol -con sus respectivos integrantes-, el sistema descrito en el presente documento y el Coordinador de los torneos de fútbol.

**Coordinador:** se refiere al tipo de usuario que gestiona los torneos de fútbol, incluyendo a los grupos que participan en estos.

### 9.2. Catálogo de mensajes

MSG1.0 Registro exitoso.

**Tipo:** Operación realizada exitosamente.

**Objetivo:** Informar al usuario que su registro ha concluido exitosamente.

**Redacción:** Jugador registrado. Se registró el jugador correctamente.

**Relación:** CU1.1

MSG1.1 Confirmar registro de jugador.

**Tipo:** Confirmacion.

**Objetivo:** Solicitar la confirmacion al usuario para llevar a cabo el registro del jugador.

**Redacción:** ¿Estás seguro de registrar al jugador? Si/Cancelar.

**Relación:** CU1.1

MSG1.2 Campos obligatorios.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que existen campos obligatorios vacíos.

**Redacción:** Este campo es obligatorio.

**Relación:** CU1, RN7.

MSG1.3 Formato incorrecto.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que el formato del campo introducido no es correcto.

**Redacción:** Este campo solo admite letras.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.3.1 Formato incorrecto de correo.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que el formato de correo introducido no es correcto.

**Redacción:** Escribe la dirección de correo electrónico con el formato alguien@example.com.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.3.2 Formato incorrecto boleta.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que el formato de la boleta introducida no es correcto.

**Redacción:** Este campo solo acepta valores alfanuméricos.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.3.3 Formato incorrecto telefono.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que el formato de teléfono introducido no es correcto.

**Redacción:** Escribe el número de teléfono con el formato: 5544332211.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.3.4 Formato incorrecto de imagen.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que el formato del archivo seleccionado no es una imagen.

**Redacción:** Este campo es obligatorio. Selecciona una foto de perfil.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.4 Jugador eliminado.

**Tipo:** Operación realizada exitosamente.

**Objetivo:** Informar al usuario que el jugador seleccionado ha sido eliminado exitosamente.

**Redacción:** Jugador eliminado. Se elimino a +Nombre del jugador correctamente.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.4.1 Confirmacion para eliminar jugador de la plantilla.

**Tipo:** Confirmacion.

**Objetivo:** Solicitar la confirmación al representante para eliminar al jugador seleccionado de la plantilla.

**Redacción:** ¿Estás seguro que deseas eliminar al jugador +Nombre del jugador? Si/Cancelar.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.5 Jugador actualizado.

**Tipo:** Operación realizada exitosamente.

**Objetivo:** Informar al usuario que el jugador seleccionado ha sido actualizado exitosamente.

**Redacción:** Jugador actualizado. Se ha actualizado la información exitosamente.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.5.1 Confirmacion para actualizar información.

**Tipo:** Confirmacion.

**Objetivo:** Solicitar la confirmación al representante para actualizar la información del jugador seleccionado.

**Redacción:** ¿Estás seguro que deseas actualizar la información? Si/Cancelar.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.6 Notificación de asignar grupo.

**Tipo:** Notificación.

**Objetivo:** Informar al usuario representante el trámite necesario para asignar grupo.

**Redacción:** Actualmente tu equipo +Nombre del equipo no ha sido asignado a un grupo, por favor imprime el reporte de plantilla y ve con el coordinador para que te asigne un grupo.

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.8 Número mínimo de jugadores.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que el número de jugadores mínimo por equipo, cuando intenta registrar menos jugadores.

**Redacción:** El número mínimo de jugadores es 7 para el torneo de fútbol rápido y 11 para el torneo de soccer

**Relación:** CU1, RN2.

MSG1.9 Jugador en dos equipos.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que el jugador con el nombre que ingreso ya participa en otros dos equipos.

**Redacción:** Este jugador no puede jugar en su equipo. Ya fue registrado en otros equipos.

**Relación:** CU1, RN5.

MSG2.0 Registro de Equipo exitoso.

**Tipo:** Operación realizada exitosamente.

**Objetivo:** Informar al usuario que su equipo a quedado registrado.

**Redacción:** Equipo registrado. Se registró el equipo correctamente.

**Relación:** CU2.

MSG2.1 Jugador no registrado.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que los campos solicitados son obligatorios.

**Redacción:** No se pudo registrar al jugador,intentelo más tarde.

**Relación:** CU1, RN5.

MSG2.2 Plantilla insuficiente.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que los jugadores seleccionados no son suficientes para crear el equipo.

**Redacción:** Plantilla insuficiente. La plantilla no tiene el numero minimo de jugadores.

**Relación:** CU1, RN5.

MSG2.3 Equipo eliminado.

**Tipo:** Operación realizada exitosamente.

**Objetivo:** Informar al usuario que el equipo seleccionado ha sido eliminado exitosamente.

**Redacción:** Equipo eliminado. Se ha eliminado a + "nombre del equipo" correctamente .

**Relación:** CU1, RN2.

MSG2.3.1 Confirmacion para eliminar equipo.

**Tipo:** Confirmacion.

**Objetivo:** Solicitar la confirmación al usuario para eliminar el equipo seleccionado.

**Redacción:** ¿Estás seguro que quieres eliminar al equipo + Nombre del equipo? Si/cancela.

**Relación:** CU1, RN5.

MSG2.4 Actualización exitosa.

**Tipo:** Operación realizada exitosamente.

**Objetivo:** Informar al usuario que el equipo seleccionado ha sido actualizado exitosamente.

**Redacción:** La actualización se completo exitosamente.

**Relación:** CU1.3,CU2.3.

MSG2.5 No existen lugares disponibles.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que de acuerdo a la RN1, existe un número limitado de equipos participantes por torneo y grupo.

**Redacción:** No existen lugares disponibles en el torneo y grupo seleccionados.

**Relación:** CU1.3,CU2.3.

MSG2.6 Confirmar registro de equipo.

**Tipo:** Confirmacion.

**Objetivo:** Solicitar la confirmacion al usuario para llevar a cabo el registro del equipo.

**Redacción:** ¿Estás seguro de registrar al equipo? Si/Cancelar.

**Relación:** CU2.1

MSG2.7 Confirmar actualización de equipo.

**Tipo:** Confirmacion.

**Objetivo:** Solicitar la confirmacion al usuario para llevar a cabo la actualización del equipo.

**Redacción:** ¿Estás seguro que quieres actualizar el equipo? Si/Cancelar.

**Relación:** CU2.3

MSG3 Solicitud de cambio de hora enviada.

**Tipo:** Operación realizada exitosamente.

**Objetivo:** Informar al usuario que la solicitud de cambio de hora de partido se ha realizado exitosamente.

**Redacción:** Solicitud de cambio de hora enviada. **Relación:** CU3.

MSG3.1 Solicitud de cambio de hora no autorizada.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que la solicitud no se ha podido autorizar.

**Redacción:** No está autorizado para realizar esta acción. **Relación:** CU3.

MSG3.2 Solicitud NO exitosa.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que la solicitud no se ha podido realizar.

**Redacción:** Solicitud de cambio de hora NO exitosa. **Relación:** CU3.

MSG4.0 Datos de usuario actualizados.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que los datos de perfil han sido actualizados correctamente.

**Redacción:** Datos de usuario actualizados. Datos de perfil actualizados correctamente.

**Relación:** CU4.

MSG5.1 Correo enviado.

**Tipo:** Operación realizada exitosamente.

**Objetivo:** Informar al usuario que la solicitud no se ha podido realizar.

**Redacción:** Se ha enviado un correo con las instrucciones necesarias.

**Relación:** CU3.

MSG6.1 Datos inválidos

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que el correo o la contraseña son incorrectos.

**Redacción:** Correo y/o contraseña no son correctos

**Relación:** CU6.

MSG7.0 El registro se realizó con éxito.

**Tipo:** Operación realizada exitosamente.

**Objetivo:** Informar al usuario que el registro ha concluido exitosamente.

**Redacción:** Registro exitoso. Se completó el registro correctamente. **Relación:** CU7.

MSG7.1 Usuario ya registrado.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que ya existe un usuario registrado con el mismo correo electrónico.

**Redacción:** Ya existe un usuario registrado con el mismo correo electrónico. **Relación:** CU7.

MSG7.2 Longitud de contraseña.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que se requieren entre 8-30 caracteres para formar una contraseña válida.

**Redacción:** Se requieren entre 8-30 caracteres.

**Relación:** CU7.

MSG7.3 Las contraseñas no coinciden.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario de que los campos "contraseña" y "confirmar contraseña" no coinciden.

**Redacción:** Las contraseñas no coinciden.

**Relación:** CU7.

MSG7.8 Peso máximo de fotografía de perfil.

**Tipo:** Error.

**Objetivo:** Informar al usuario que la imagen seleccionada supera el límite de peso.

**Redacción:** Peso máximo de la fotografía de perfil.

**Relación:** CU7.

MSG8 Confirmación

**Tipo:** Confirmación.

**Objetivo:** Solicitar la confirmación al usuario para inscribir un equipo en un torneo.

**Redacción:** Confirmar inscripción en el torneo **Relación:** CU8.

MSG8.1 Solicitud aprobada

**Tipo:** Confirmación

**Objetivo:** Notifica al usuario que su solicitud fue aprobada.

**Redacción:** La solicitud ha sido aprobada. **Relación:** CU8.

MSG8.2 No se puede procesar la solicitud

**Tipo:** Error

**Objetivo:** Notifica al usuario que su solicitud no fue aprobada.

**Redacción:** No se pudo completar la solicitud, no hay cupo disponible. **Relación:** CU8.

MSG10 Torneo creado exitosamente

**Tipo:** Notificación

**Objetivo:** Informar al coordinador que el torneo se creó correctamente.

**Redacción:** Torneo creado exitosamente. Vuelva cuando las inscripciones terminen para gestionar el torneo. **Relación:** CU10.

MSG10.1 Notificación de espera

**Tipo:** Notificación

**Objetivo:** Informar al coordinador que espere un momento mientras el torneo se crea correctamente.

**Redacción:** Espere un momento por favor. **Relación:** CU10.

MSG10.2 Torneo existente

**Tipo:** Notificación

**Objetivo:** Informar al coordinador que el torneo que desea crear ya existe.

**Redacción:** Tipo de torneo existente. Actualmente se encuentra un torneo con el mismo tipo que desea crear, por favor cambie el tipo de torneo. **Relación:** CU10.

MSG10.2.1 Límite de Torneos Activos

**Tipo:** Notificación

**Objetivo:** Informa al usuario que alcanzó el límite de torneos activos.

**Redacción:** Actualmente está activo un torneo de Asociación y otro de Rápido, vuelva cuando llegue a su fin cualquiera de ellos. **Relación:** CU10.

MSG10.3 Partidos ya registrados.

**Tipo:** Confirmacion.

**Objetivo:** Informar al usuario que ya se ha registrado resultados de torneos anteriores.

**Redacción:** Todos los partidos se han registrado los resultados. **Relación:** CU10.

MSG10.4 Cancelacion de registro de resultados.

**Tipo:** Confirmacion.

**Objetivo:** Informar al usuario si desea cancelar el registro que lleva de los partidos.

**Redacción:** ¿Desea cancelar su registro de resultados?. **Relación:** CU10

MSG11 Asignación de Grupo.

**Tipo:** Confirmacion.

**Objetivo:** Informar al usuario si desea asignar un equipo a un grupo seleccionado.

**Redacción:** ¿Estás seguro que quieres asignar al "+" nombre del equipo" al grupo +grupo? Si/Cancelar.

**Relación:** CU11.

MSG11.1 Equipo asignado

**Tipo:** Notificación

**Objetivo:** Informar al coordinador que el equipo fue asignado al grupo de manera exitosa.

**Redacción:** Se asignó al "+" nombre del equipo" al +grupo correctamente. **Relación:** CU11.

### 9.3. Reglas de Negocio

**Regla de Negocio:** RN1 Equipos por grupo.

**Tipo:** Habilitadora.

**Nivel:** Estricta.

**Descripción:** Los equipos registrados en cada torneo se distribuyen en grupos de máximo 4.

**Regla de Negocio:** RN2 Número de jugadores por equipo.

**Tipo:** Habilitadora.

**Nivel:** Estricta.

**Descripción:** Los equipos de fútbol, en torneos de asociación, tendrán un mínimo de 11 jugadores, sin un límite máximo. Para los equipos de fútbol rápido, serán al menos 7 jugadores, sin un límite máximo.

### **Regla de Negocio:** RN3 Fecha de registros de equipos.

**Tipo:** Habilitadora.

**Nivel:** Estricta.

**Descripción:** Desde el momento en el que el coordinador del torneo de fútbol publica la convocatoria, los representantes tendrán 3 semanas para realizar el registro de su equipo en el torneo.

### **Regla de Negocio:** RN4 Número mínimo de equipos por torneo.

**Tipo:** Habilitadora.

**Nivel:** Estricta.

**Descripción:** Para llevar acabo un torneo de fútbol, se necesitan al menos 8 equipos.

### **Regla de Negocio:** RN5 Jugadores inscritos en equipos.

**Tipo:** Habilitadora.

**Nivel:** Estricta.

**Descripción:** Un jugador puede formar parte de máximo dos equipos de un mismo torneo.

### **Regla de Negocio:** RN6 Puntos que obtienen los equipos por partido.

**Tipo:** Habilitadora.

**Nivel:** Estricta.

**Descripción:** En los partidos de fútbol, se asignan puntos de la siguiente forma:

1. Equipo que gane: 3 puntos.
2. Equipo que pierda: 0 puntos.
3. Si el partido es de shut-down o de un torneo de asociación y los equipos empatan, el ganador se definirá en penales.
4. Si el partido es de un torneo de fútbol rápido, el equipo con mayor número de anotaciones obtendrá 2 puntos y el otro 1 punto.

### **Regla de Negocio:** RN7 Campos vacíos.

**Tipo:** Habilitadora.

**Nivel:** Estricta.

**Descripción:** Los campos obligatorios en formularios están marcados con asteriscos; todos los campos obligatorios deben contener un valor antes de enviar el formulario.

### **Regla de Negocio:** RN8 Equipos por modificar.

**Tipo:** Habilitadora.

**Nivel:** Estricta.

**Descripción:** El representante podra modificar, a lo más, 2 equipos.

### **Regla de Negocio:** RN9 Registro Único.

**Tipo:** Habilitadora.

**Nivel:** Estricta.

**Descripción:** Un usuario en particular solo puede realizar su registro como representante una sola vez.