**METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE SOFTWARE**

**CASOS DE USO**

**“SOFTWARE PARA VOCALÍA DE UN CAMPEONATO DE LIGA BARRIAL”**

**NRC: 7342**

**DOCENTE: ING. JORGE RAURA**

**INTEGRANTES:**

**MARJORIE MONTALVÁN**

**JESSICA ANDRANGO**

**JORDÁN SÁNCHEZ**

**KEVIN TOPÓN**

Acceder a la Aplicación

Resumen: El organizador ingresa a la aplicación y visualiza la interfaz del programa Actores: Desarrollador de Software y Organizador

Personal involucrado:

* Sistema: Permite el acceso al organizador de toda la liga se despliega las opciones que puede escoger el organizador
* Organizador: Ingreso al sistema

Precondición: El organizador de la liga se instala la aplicación

Postcondicion: Ingresa al sistema, escoge alguna opción que ofrece el programa

Registrando al Equipo

Resumen: El organizador de la liga barrial desea acceder a la aplicación para registrar equipos del campeonato de futbol.

Actores: Organizador del Campeonato y Dirigente de cada equipo Personal Involucrado:

* Sistema: Permite el acceso al organizador de toda la liga se despliega las opciones que puede escoger el organizador
* Organizador: Permite el ingreso de registrar al dirigente encargado de cada equipo y nombre del equipo con su contacto telefónico

Precondición: El organizador se instala la aplicación y registra datos del equipo Pos condiciones: Valida al equipo y al encargado

Registro de Jugadores

Resumen: El organizador de la liga barrial ingresa los datos de los jugadores de cada equipo como por ejemplo el nombre, posición, número de camiseta, cedula y fecha de nacimiento

Actores: Organizadores y jugadores Personal Involucrado

* Sistema: El sistema solicita los datos de los jugadores
* Organizador: Ingresa los datos de los jugadores de los equipos inscritos Precondición: El organizador debe tener los datos de todos los jugadores de la liga Postcondicion: Validar los datos de los jugadores y ver a qué equipo pertenece

Registro de tarjetas

Resumen: El organizador de la liga barrial registra a los jugadores amonestados con tarjetas amarillas y rojas que presentaron en el partido.

Actores: Organizador, Arbitro y jugadores Persona Involucrado:

* Sistema: El sistema solicita las tarjetas rojas y amarillas que obtuvo cada jugador
* Organizador: Ingresa al sistema las tarjetas definidas por el árbitro Precondición: Se debe de tener los partidos culminados

Postcondicon: Validar las tarjetas y poner las multas si es necesario.

TERCER PARCIAL

Mostrar datos del Equipo:

Resumen: Se visualizará los datos registrados anteriormente y se podrá editar si lo es necesario. Actores: Organizador, Encargado del equipo

Persona Involucrada

* Sistema: El sistema solicita escoger el equipo que desea visualizar los datos
* Organizador: Realiza modificaciones si lo es necesario Precondición: Se debe tener los datos registrados correctamente Postcondicon: Validar que el registro sea correcto

Visualizar Y Vocalía

Resumen: Se podrá pagar arbitraje y multa de los jugadores Actores: Organizador

Personas involucradas:

* Sistema: Permite visualizar al equipo y ver que jugadores tienen tarjetas rojas y amarillas
* Organizador: Cobra a los jugadores amonestados Precondición: Que existan jugadores amonestados Postcondicon: Multa borrada

Calendario

Resumen: El organizador define las Jornada, Fecha y Hora de los partidos en el que van a jugar los equipos.

Actores: Organizador, Equipos Personal Involucrado

* Sistema: El sistema solicita la Jornada, Fecha, y hora en el que se va a ejecutar el partido
* Organizador: Ingresa al sistema los enfrentamientos de los equipos Precondición: Deben estar registrados los equipos con sus respectivos jugadores Postcodicion: Validar que las fechas, horas, y jordanas estén correctamente registrada.