

## Casos de Uso Extendidos

Existe un modelo para la representación de los casos de uso, el cual es el formato de casos de uso extendido, donde se realiza la explicación del alcance de cada caso de uso. Este formato representa toda la vida del caso de uso, sus escenarios, cuales son los diferentes casos de uso que intervienen en el caso de uso principal, cuáles requerimientos funcionales hacen parte del caso de uso, y cuáles son las pre-condiciones y pos-condiciones de cada caso de uso.

<b># Ref.</b>	CU0001	
<b>Caso de Uso</b>	Gestionar jugador	
<b>Autor</b>	Darwin Mendoza reinoso, Lerian Felipe Rodríguez Rodríguez, Sebastián Camilo Calderón Ávila, Daniel Estiven tapia Quitian	
<b>Fecha</b>	05-12-2024	
<b>Versión</b>	Versión 1	
<b>Actor/es</b>	Administrador del club, entrenador,	
<b>Tipo</b>	Primario	
<b>Descripción</b>	Permite que el actor inicie sesión para poder realizar la creación del perfil del jugador o algún administrativo, debe permitir administrar datos personales, ingresar datos personales a la plataforma, ingresar estadísticas, generar reportes de rendimiento, comparar rendimiento de jugadores, eliminar el perfil de algún jugador retirado y editar el perfil	
<b>Referencias Cruzadas</b>	<b>C.U.</b>	CU-001.0 CREAR PERFIL CU-001.1 ADMINISTRAR DATOS PERSONALES CU-001.3 INGRESAR ESTADISTICAS CU-001.4 GENERAR REPORTE DE RENDIMIENTO CU-001.5 COMPARAR RENDIMIENTO DE JUGADORES CU-001.6 ELIMINAR PERFIL DE JUGADOR CU-001.7 EDITAR PERFIL DEL JUGADOR
	<b>R.F.</b>	RF0001-EL SISTEMA DEBE PERMITIR INICIAR SESION RF0002-EL SISTEMA DEBE PERMITIR GESTIONAR LA INFORMACION DEL JUGADOR

<b>Precondición</b>	El actor debe haber registrado e iniciado sesión para acceder a las demás opciones que brinda el sistema
<b>Secuencia Normal</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniciar sesión en el sistema</li> <li>2. Administrar datos personales del jugador</li> <li>3. Crear perfil del jugador</li> <li>4. Ingresar estadísticas</li> <li>5. Comparar rendimiento entre jugadores</li> <li>6. Generar reporte del jugador</li> <li>7. Editar perfil</li> <li>8. Eliminar perfil del jugador</li> </ol>	

#### **ESCENARIO Ingresar al sistema:**

1. El sistema muestra la interfaz de inicio de sesión y registro
  2. El sistema mostrara un mensaje con nombre y rol de el usuario
  3. El sistema mostrara una barra desplegable con las actividades que puede realizar la persona
  4. El sistema permitirá realizar cualquier actividad que se seleccione en la barra de opciones
  5. El sistema debe mostrar un botón para cerrar sesión
- 
1. El usuario selecciona la opción para actualizar los datos de un usuario
  2. El usuario ingresa los datos requeridos y confirma la actualización
  3. El usuario puede eliminar algún dato requerido

<b>Post-condición</b>	El sistema ha actualizado correctamente los datos correctamente y aparte le permite al usuario realizar la gestión del jugador
<b>Excepciones (Flujo alternativo)</b> <b>El sistema muestra error si coloca mal la contraseña</b> <b>El sistema puede generar error si inicia sesión con un rol distinto a el designado</b> <b>El sistema puede generar error si coloca el código de jugador mal</b> .	
<b>Frecuencia esperada</b>	Frecuencia de 30 veces por día

<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Comentarios</b>	Sin comentarios

<b># Ref.</b>	CU0002	
<b>Caso de Uso</b>	Gestionar cronograma	
<b>Autor</b>	Darwin Mendoza reinoso, lerian Felipe Rodríguez Rodríguez, Sebastián Camilo Calderón Ávila, Daniel Estiven tapia Quitian	
<b>Fecha</b>	05-12-2024	
<b>Versión</b>	Versión 1	
<b>Actor/es</b>	Administrador del club, entrenador, jugador	
<b>Tipo</b>	Primario	
<b>Descripción</b>	Permite que los usuarios conozcan y editen las fechas y horas de los distintos compromisos que se tengan preparados para el club y también recordar fechas de pagos de las mensualidades de los jugadores	
<b>Referencias Cruzadas</b>	<b>C.U.</b>	CU-002.1 RECORDAR FECHAS DE PAGOS CU-002.2 RECORDAR FECHAS DE TORNEOS CU-002.3 RECORDAR EVENTOS EXTRACURRICULARES CU-002.4 RECORDAR DIA Y HORA DE ENTRENAMINETO
	<b>R.F.</b>	RF0003-EL SISTEMA DEBE PERMITIR CONOCER LAS DISTINTAS FECHAS DE TORNEOS RF0004-EL SISTEMA DEBE PERMITIR CONOCER LAS FECHAS DE PAGO RF0005-EL SISTEMA DEBE PERMITIR CONOCER LA FECHA DE LOS ENTRENAMIENTOS RF0006- EL SISTEMA DEBE PERMITIR RECORDAR EVENTOS EXTRACURRICULARES
<b>Precondición</b>	El usuario debe iniciar sesión para poder conocer la información del cronograma del club	

### **Secuencia Normal**

1. Iniciar sesión en el sistema
2. Recordar fechas de pago
3. Mostrar fecha y hora de entrenamientos
4. Recordar eventos extracurriculares
5. Mostrar fecha de torneos

### **ESCENARIO conocer el cronograma:**

1. Desplegamos la barra de opciones y seleccionamos cronogramas
  2. En la primera interfaz se muestra las fechas de los entrenamientos
  3. En la misma se muestra el cronograma de los partidos más cercanos a la fecha
  4. Luego se desplaza a la barra de opciones y se selecciona cronogramas y ligas
  5. En la interfaz de ligas podemos ver los torneos en los que está el club y las tablas de posiciones de cada club
- 
1. El usuario puede ingresar actividades para realizar el recordatorio a el jugador
  2. El usuario confirma las fechas de las actividades, lugar y hora
  3. El usuario puede eliminar algún dato requerido por cancelación o aplazamiento de la actividad

#### **Post-condición**

El sistema permite recordar las fechas mas relevantes a Loos jugadores y aparte gestiona el cronograma del club

#### **Excepciones (Flujo alternativo)**

**El sistema muestra error si al ingresar una actividad al sistema coloca mal la fecha**

#### **Frecuencia esperada**

Frecuencia de 25 veces por día

#### **Prioridad**

Alta

<b>Comentarios</b>	Sin comentarios
--------------------	-----------------

# Ref.		CU0003
Caso de Uso		Gestionar entrenamiento personalizado
Autor		Darwin Mendoza reinoso, Ierian Felipe Rodríguez Rodríguez, Sebastián Camilo Calderón Ávila, Daniel Estiven Tapia Quitian
Fecha		05-12-2024
Versión		Versión 1
Actor/es		entrenador, jugador
Tipo		Primario
Descripción		Permite que los usuarios tengan acceso a entrenamientos personalizados y a conocer la alineación titular previo a un partido, ya que esta se designa gracias a su rendimiento
Referencias Cruzadas	C.U.	CU-003.3 RECORDATORIO ENTRENAMIENTOS PERSONALIZADOS CU-003.2 NOTIFICAR ALINEACION TITULAR PREVIA AL PARTIDO
	R.F.	RF0007-EL SISTEMA DEBE PERMITIR A EL ENTRENADOR DEJAR LAS SUGERENCIAS DE ENTRENAMIENTOS A EL JUGADOR RF0008-EL SISTEMA DEBE PERMITIR VER LOS MENSAJES DEL ENTRENADOR Y LAS ALINEACIONES TITULARES PREVIAS AL PARTIDO
Precondición		El usuario debe iniciar sesión para poder conocer los entrenamientos personalizados que deje el entrenador y las alineaciones titulares previas al partido
Secuencia Normal		
1. Iniciar sesión en el sistema 2. Recordatorio de entrenamiento personalizado 3. Notificar alineaciones titulares previas a un partido		

<b>ESCENARIO conocer entrenamientos personalizados:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desplegamos la barra de opciones y seleccionamos equipo</li> <li>2. En la primera interfaz se muestran las alineaciones titulares del partido</li> <li>3. También encontramos los distintos entrenamientos personalizados que se van marcado completos según se vayan realizando</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario puede conocer y marcar como completos los entrenamientos personalizados</li> <li>2. El usuario puede conocer las alineaciones titulares previa al partido</li> </ol>	
<b>Post-condición</b>	El sistema permite conocer entrenamientos personalizados y alineacione titulares previas al partido
<b>Excepciones (Flujo alternativo)</b> <b>El sistema muestra si el jugador al cual se le asigno el entrenamiento ya esta retirado del club</b>	
<b>Frecuencia esperada</b>	Frecuencia de 35 veces por día
<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Comentarios</b>	Sin comentarios

<b># Ref.</b>	CU0004
<b>Caso de Uso</b>	Gestionar datos de jugador
<b>Autor</b>	Darwin Mendoza reinoso, Ierian Felipe Rodríguez Rodríguez, Sebastián Camilo Calderón Ávila, Daniel Estiven tapia Quitian
<b>Fecha</b>	05-12-2024

<b>Versión</b>		Versión 1
<b>Actor/es</b>		Administrador del club
<b>Tipo</b>		Primario
<b>Descripción</b>		Permite el registro y la recaudación de información previo a la inscripción en la escuela
<b>Referencias Cruzadas</b>	<b>C.U.</b>	CU-003.1INGRESAR DATOS PERSONALES CU-003.2MANEJAR DATOS PERSONALES CU-003.3INGRESAR DATOS DE LOS PADRES O RESPONSABLES CU.003.4BORRAR DATOS CU-003.5CREAR AUTORIZACIONES NECESARIAS
	<b>R.F.</b>	RF0009-EL SISTEMA DEBE PERMITIR REGISTRAR UN JUGADOR Y INGRESAR INFORMACION BASICA
<b>Precondición</b>		El usuario debe iniciar sesión para poder registrar y administrar los datos personales del jugador
<b>Secuencia Normal</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniciar sesión</li> <li>2. Ingresar datos personales</li> <li>3. Administrar datos personales</li> <li>4. Ingresar datos de los padres o responsables</li> <li>5. Crear autorizaciones necesarias</li> <li>6. Borrar la información</li> </ol>		

**ESCENARIO crear perfil jugador :**

1. Realizamos el inicio de sesión
2. Luego estando en la interfaz del perfil del administrador damos en el menú
3. Seleccionamos agregar y ahí creamos el perfil del jugador

1. El usuario puede registrar jugadores para el ingreso a la plataforma

**Post-condición**

El sistema debe permitir iniciar sesión para realizar el registro de un nuevo jugador

**Excepciones (Flujo alternativo)**

**El sistema muestra error si los al momento del jugador querer ingresa al sistema coloca mal los datos**

**Frecuencia esperada**

Frecuencia de 5 veces por día

**Prioridad**

Alta

**Comentarios**

Sin comentarios

<b># Ref.</b>	CU0004
<b>Caso de Uso</b>	Gestionar categorías
<b>Autor</b>	Darwin Mendoza reinoso, lerian Felipe Rodríguez Rodríguez, Sebastián Camilo Calderón Ávila, Daniel Estiven tapia Quitian



<b>Fecha</b>		05-12-2024
<b>Versión</b>		Versión 1
<b>Actor/es</b>		Administrador del club
<b>Tipo</b>		Secundario
<b>Descripción</b>		Permite que los usuarios puedan crear y eliminar categorías y administrar el tamaño de las categorías presentes en el club
<b>Referencias Cruzadas</b>	<b>C.U</b> .	CU-004.1CREAR CATEGORIA CU-004.2 ADMINISRAR CANTIDAD DE JUGADORES POR CATEGORIA CU-004.3ORGANIZAR CATEGORIAS POR FECHA DE NACIMIENTO CU-004-4ELIMINAR CATEGORIA
	<b>R.F</b> .	RF0010-EL SISTEMA DEBE PERMITIR CREAR ELIMINAR CATEGORIAS,
<b>Precondición</b>		El usuario debe iniciar sesión para poder crear y eliminar categorías
<b>Secuencia Normal</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Iniciar sesión en el sistema</li> <li>2. Crear categoría</li> <li>3. Registrar jugador</li> <li>4. Organizar categoría por año de nacimiento</li> <li>5. Administrar cantidad de jugadores por categoría</li> <li>6. Eliminar categoría</li> </ol>		

<b>ESCENARIO gestionar categorías:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Desplegamos la barra de opciones y seleccionamos equipo</li> <li>El usuario puede crear y eliminar categoría</li> <li>Registrar jugador en categoría</li> <li>Organizar categoría por año de nacimiento</li> </ol>	
<b>Post-condición</b>	El sistema permite crear y eliminar categorías y de esta manera organizar mejor a los jugadores
<b>Excepciones (Flujo alternativo)</b> <b>El sistema muestra error si se crea una categoría y se ingresa un jugador que no pertenece a esa categoría</b>	
<b>Frecuencia esperada</b>	Frecuencia de 8 veces por día
<b>Prioridad</b>	Alta
<b>Comentarios</b>	Sin comentarios

<b># Ref.</b>	CU0005
<b>Caso de Uso</b>	Iniciar sesión
<b>Autor</b>	Darwin Mendoza reinoso, Ierian Felipe Rodríguez Rodríguez, Sebastián Camilo Calderón Ávila, Daniel Estiven Tapia Quitian
<b>Fecha</b>	05-12-2024
<b>Versión</b>	Versión 1

<b>Actor/es</b>		entrenador, jugador ,administrador del club
<b>Tipo</b>		Primario
<b>Descripción</b>		Permite que los usuarios tengan acceso a el sistema para desempeñar cada actividad permitida dependiendo el rol con el cual esta registrado
<b>Referencias Cruzadas</b>	<b>C.U</b> .	CU-005.1INICIAR SESION CU-005.2OLVIDAR CONTRASEÑA CU-005.3CAMBIAR CONTRASEÑA CU-005.4VALIDAR CONTRASEÑA
	<b>R.F</b> .	RF00011-EL SISTEMA DEBE PERMITIR VALIDAR ,OLVIDAR Y CAMBIAR CONTRASEÑA
<b>Precondición</b>		El usuario debe de conocer su nombre de usuario y código del club para realizar el cambio validación y olvido de la contraseña
<b>Secuencia Normal</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Olvidar contraseña</li> <li>2. Cambiar contraseña</li> <li>3. Validar contraseña</li> </ol>		

**ESCENARIO editar información inicio de sesión :**

1. En la interfaz principal nos da la opción de olvidar contraseña
2. Luego de esta se da la opción de cambiar contraseña
3. Luego de esto se verifica la nueva contraseña y se valida

1. El usuario puede editar su contraseña olvidar o validarla

**Post-condición**

El sistema debe permitir cambiar contraseña ,olvidar contraseña y validar contraseña

**Excepciones (Flujo alternativo)**

**El sistema presenta un error si al cambiar contraseña no valida su identidad**

**Frecuencia esperada**

Frecuencia de 5 veces por día

**Prioridad**

Alta

**Comentarios**

Sin comentarios