

Casos de uso de jugador

Crear jugador

Resumen

Este caso de uso hace que el administrador pueda crear un jugador y meterlo en un equipo existente

Código

CU-01

Nombre

Crear jugador

RF

RF-04

RF-14

Actor(es)

Administrador

Precondiciones

- 1 El administrador ha encendido el programa
- 2 El administrador pulsa el boton crear jugador

Postcondiciones

- 1 Se ha creado un nuevo jugador en la base de datos

Secuencia de pasos

- Flujo principal

- 1 El sistema abre una vista nueva
- 2 El administrador escoge un equipo para el jugador
- 3 El administrador rellena el resto de campos
- 4 El administrador pulsa el botón de guardar
- 5 El sistema valida los datos
- 6 El sistema guarda el jugador en la BBDD
- 7 La vista se cierra, fin de caso de uso

- Flujo alternativo

- 1.1 El administrador cierra la vista, fin de caso de uso
- 2.1 Se escoge Agentes libres como equipo, dorsal se autocompleta
- 5.1 Datos erroneos,sale un mensaje de error, vuelta a 4
 - 5.1.1 Error al insertar dorsal, ya existe el dorsal en el equipo
 - 5.1.2 Error al tener campos vacíos
 - 5.1.3 Error al haber ya 24 jugadores en el equipo

Borrar jugador

Resumen

Este caso de uso hace que un administrador pueda borrar un jugador que exista en la BBDD

Código

CU-02

Nombre

Borrar jugador

RF

RF-06

Actor(es)

Administrador

Precondiciones

- 1 El administrador ha encendido el programa
- 2 El administrador ha seleccionado un jugador de la tabla
- 3 El administrador pulsa el botón de borrar jugador

Postcondiciones

- 1 Se ha borrado el jugador de la BBDD

Secuencia de pasos

- Flujo principal

- 1 Sale una ventana de confirmación
- 2 El administrador pulsa continuar
- 3 El sistema borra al jugador de la base de datos, fin de caso de uso

- Flujo Alternativo

- 2.1 Se pulsa el botón de volver y se cancela el caso de uso

Editar jugador

Resumen

Este caso de uso hace que un administrador pueda editar un jugador que exista en la BBDD

Código

CU-03

Nombre

Editar jugador

RF

RF-05

RF-14

Actor(es)

Administrador

Precondiciones

- 1 El administrador ha encendido el programa
- 2 El administrador ha seleccionado un jugador de la tabla
- 3 El administrador pulsa el botón de editar jugador

Postcondiciones

- 1 Se ha editado el jugador en la BBDD

Secuencia de pasos

- Flujo principal

- 1 El sistema abre una vista nueva con los datos del jugador cargado
- 2 El administrador edita los datos del jugador
- 3 El administrador pulsa el botón de guardar
- 4 El sistema valida los datos
- 5 El sistema actualiza el jugador en la BBDD
- 6 El sistema cierra la ventana, fin del caso de uso

- Flujo Alternativo

- 1.1 Se pulsa el botón de volver y se cancela el caso de uso
- 2.1 Se elige como equipo agentes libres, se rellena dorsal y no es editable
- 4.1 Los datos introducidos no son correctos, se vuelve a 3
 - 4.1.1 Error al insertar dorsal, ya existe el dorsal en el equipo
 - 4.1.2 Error al tener campos vacíos
 - 4.1.3 Error al haber ya 24 jugadores en el equipo