

Casos de uso de equipo

Crear equipo

Resumen

Este caso de uso hace que el administrador pueda crear un equipo y guardarlo en la BBDD

Código

CU-04

Nombre

Crear equipo

RF

RF-11

Actor(es)

Administrador

Precondiciones

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

Postcondiciones

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

Secuencia de pasos

- Flujo principal

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

- Flujo alternativo

1.1 El administrador cierra la vista, fin de caso de uso

4.1 Datos erroneos,sale un mensaje de error, vuelta a 4

4.1.1 Error al insertar nombre, ya existe el nombre en la BBDD

4.1.2 Error al tener campos vacíos

Borrar equipo

Resumen

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

Código

CU-05

Nombre

Borrar equipo

RF

RF-12

RF-14

Actor(es)

Administrador

Precondiciones

- 1 El administrador ha encendido el programa
- 2 El administrador pulsa el botón de borrar equipo

Postcondiciones

- 1 Se ha borrado el equipo de la BBDD
- 2 Todos los jugadores de ese equipo se encuentran en agentes libres

Secuencia de pasos

- Flujo principal

- 1 Sale una vista nueva
- 2 El administrador selecciona el equipo a borrar de una combo box
- 3 El administrador pulsa continuar
- 4 El sistema pone en agentes libres a todos los jugadores pertenecientes a ese equipo
- 5 El sistema borra al jugador de la base de datos, fin de caso de uso

- Flujo Alternativo

1.1 Se pulsa el botón de volver y se cancela el caso de uso

Editar equipo

Resumen

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

Código

CU-06

Nombre

Editar equipo

RF

RF-13

Actor(es)

Administrador

Precondiciones

- 1 El administrador ha encendido el programa
- 2 El administrador pulsa el botón de editar equipo

Postcondiciones

- 1 Se ha editado el equipo en la BBDD

Secuencia de pasos

- Flujo principal

- 1 El sistema abre una vista nueva con una combo box para elegir equipo
- 2 El administrador elige un equipo
- 3 El sistema carga los datos de ese equipo para editarlos
- 4 El administrador edita los datos del equipo
- 5 El administrador pulsa el botón de guardar
- 6 El sistema valida los datos
- 7 El sistema actualiza el equipo en la BBDD
- 8 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

- 6.1 Los datos introducidos no son correctos, se vuelve a 3

- 6.1.1 Error al insertar nombre, ya existe el nombre en la BBDD

- 6.1.2 Error al tener campos vacíos

Exportar equipo

Resumen

Este caso de uso hace que un cliente pueda exportar un equipo que exista en la BBDD

Código

CU-07

Nombre

Exportar equipo

RF

RF-08

RF-09

Actor(es)

Cliente

Precondiciones

- 1 El cliente ha encendido el programa
- 2 El cliente ha pulsado la opción de exportar equipo

Postcondiciones

- 1 Se ha exportado el equipo en un formato seleccionado

Secuencia de pasos

- Flujo principal

- 1 El sistema abre una ventana para seleccionar formato y equipo
- 2 El cliente selecciona formato y equipo
- 3 El cliente pulsa aceptar
- 4 El sistema exporta el equipo al formato seleccionado
- 5 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 El cliente elige entre las distintas formas
 - 2.1.1 El cliente exporta en JSON
 - 2.1.2 El cliente exporta en XML