

Presentado por:

Cesar Edelberto Salinas 20141011891

Kelvin David Rosa 20111012794

Angel Santiago Trochez 20151021032

CASO DE USO SISTEMA LIGASOFT

Caso de Uso	Ingreso de Usuarios
Actores	Administrador
Disparador	Solicitud de creación de usuarios en el sistema.
Descripcion	El administrador ingresa los datos y privilegios que tendrán cada uno de los usuarios del sistema.
Precondiciones	El administrador debe de estar logueado al sistema.
PostCondiciones	El sistema guardara los usuarios ingresados que fueron solicitados para operar cada uno de los módulos.
Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. El administrador solicita la creación de los usuarios en el sistema.	2. El sistema muestra cada uno de los campos a completar por el administrador: a. Nombre Completo(*) b. Edad c. Sexo(*) d. Usuario e. Contraseña f. TipoPrivilegio(*)
3. El usuario completa cada uno de los campos. (FA1)	3. El sistema valida, procesa y almacena cada uno de los campos en la base de datos y genera un usuario y contraseña. (E1 a E2)
5. El usuario consulta los usuarios creados	6. Devuelve los datos de los usuarios creados con sus respectivo usuario y contraseña, que están almacenados en la base de datos.
7. Finaliza el ingreso de usuarios.	
8. Finaliza el Caso de Uso	
Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
FA1.0 El administrado abandona el paso 3 sin llenar los campos requeridos, dando clic en el botón cancelar	FA1.1 El sistema consulta si desea cancelar el ingreso de nuevos usuarios.
FA1.2 El administrador le da clic en la opción SI	FA1.3 Cierra el módulo de creación de usuarios y regresa al menú principal.
FA1.4 Finaliza el Caso de Uso	
Excepciones:	E1.0 No se cargaron todos los datos requeridos por el sistema. E1.1 El sistema le indica al administrador que falta cargar datos requeridos para el ingreso. E1.1 Vuelve al flujo normal al paso 3.
	E2.0 Los datos ingresados de los usuarios están duplicados.

	E2.1 El sistema le indica al administrador que los datos ingresados ya se encuentran almacenados en la base de datos. E2.2 Vuelve al flujo normal al paso 3.
Notas:	El * indica que es un campo obligatorio.

Caso de Uso	Ingresar los Equipos
Actores	Usuario Intermedio, Administrador
Disparador	Se recibe la inscripción de un nuevo equipo a la liga
Descripcion	Se ingresan los datos del nuevo equipo en la base de datos
Precondiciones	El nuevo equipo debe tener como plantel minimo 25 jugadores y un Director Tecnico
PostCondiciones	El sistema guardara el nuevo equipo en la base de datos
Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. Solicita la adición y creación de un nuevo equipo.	2. El sistema muestra cada uno de los campos a completar por el usuario: <ul style="list-style-type: none"> a. Nombre (*) b. Jugadores(*) c. Directivos(*) d. Ciudad (*) e. Titulos(*)
3. Ingresa los datos para crear un nuevo equipo.	4. Almacena los datos ingresados por el usuario en la base de datos
5. El usuario consulta los datos del equipo.	6. Muestra los datos del equipo seleccionado por el usuario.
7. Finaliza de Caso de Uso	
Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
El usuario no crea jugadores, sino que hace transferencias de los jugadores ya inscritos	1.1 Regresa al Flujo normal paso 3.
El administrador contrata un técnico que anteriormente estaba con otro equipo	2.1 Regresa al Flujo normal 2.2
FA1.4 Finaliza el Caso de Uso	
Excepciones:	E1.0 El equipo nuevo debe contener entre 15 y 21 jugadores, mas 5 el cuerpo técnico de ser menor o mayor no se permite el ingreso del equipo. E1.1 El sistema le muestra al que el equipo contiene mayor o menor cantidad de jugadores de lo permitido.

	E1.2 El usuario corrige la cantidad de miembros.
Notas:	* indica que es un campo obligatorio.
Caso de Uso	Ingresa los jugadores
Actores	Usuario principiante
Disparador	Solicitud de ingreso de nuevos jugadores.
Descripcion	Se ingresan los datos de cada jugador para determinar su desempeño
Precondiciones	El usuario debe recopilar los datos y el sistema deberá almacenar toda la información necesaria
PostCondiciones	El sistema ya cuenta con los datos de cada jugador y los almacena en su base de datos
Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. El usuario solicita la creación de nuevos jugadores.	2. Muestra los datos requerido para realizar el ingreso: <ul style="list-style-type: none"> a. Nombre Completo. (*) b. Edad. (*) c. Sexo. (*) d. Posición e. Equipo. (*) f. Partidos Jugados. g. Amonestaciones. h. Anotaciones.
3. El usuario ingresa los datos requeridos por el sistema.(FA 1)	4. El sistema recibe la información y corrobora que los espacios obligatorios sean rellenos, valida la informacion recibida y procesa la informacion.(E1)
5. El usuario consulta los datos ingresados en el sistema.	6. El sistema muestra los datos solicitados por el usuario.
7. Finaliza caso de uso	
Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
FA1.0 El usuario no ingreso los datos corresponden dientes a la información solicitada.	FA1.1 Muestra advertencias sobre datos erróneos, regresa al paso 2.
FA1.2 El usuario procede a corregir los errores que el sistema ha detectado	FA1.3 Procesa la informacion satisfactoriamente
FA1.4 Finaliza el Caso de Uso	
Excepciones:	E1.0 El sistema valida los datos ingresados y detecta que están duplicados. E1.1 El sistema le indica al usuario que los datos ingresados ya existen en la base de datos E1.2 El usuario regresa al paso 1.
Notas:	El * representa datos obligatorios.

Caso de Uso	Ingresar los Directivos
Actores	Usuario principiante.
Disparador	Se solicita el ingreso de los directivos de los equipos al sistema.
Descripcion	El usuario del sistema recibe la solicitud de ingreso de cada uno de los directivos a la base de datos del sistema.
Precondiciones	El equipo no tiene ingresados a sus directivos en el sistema o no están completos y la información necesita actualizarse.
PostCondiciones	Los datos de los directivos ya se encuentran ingresados o fueron actualizados dentro del sistema.
Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. El usuario recibe la solicitud de ingreso con los datos.	2. El sistema muestra los campos requeridos para poder almacenar la información en la base de datos: <ul style="list-style-type: none"> a. NombreCompleto(*) b. Edad c. Sexo d. Equipo (*) e. CargoDesempeñado(*)
3. El usuario ingresa cada uno de los datos requeridos por el sistema. (FA1 – FA2)	4. El sistema valida que los datos obligatorios fueron ingresados, luego procesa y almacena cada uno de los campos en la base de datos. (E1 – E2)
5. El usuario verifica que los datos se hayan ingresado de manera correcta al sistema.	6. El sistema muestra los datos almacenados en nuestra base de datos.
7. Finaliza el Caso de Uso	
Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
FA1.0 El usuario no cuenta con los datos solicitados en el paso 2.	FA1.1 El sistema consulta al usuario si desea cancelar el ingreso de directivos al sistema.
FA1.2 El usuario desea continuar con el ingreso de los datos.	FA1.3 Se muestran los campos a llenar de parte del usuario.
FA2.0 El usuario no desea continuar con el ingreso de directivos.	FA 2.1 El sistema consulta si desea cancelar el ingreso.
FA 2.2 El usuario selecciona que SI	FA 2.3 El sistema cierra el módulo de ingreso de directivos y regresa al menú principal.
Finaliza el Caso de Uso	
Excepciones:	E1.0 No se cargaron todos los datos requeridos por el sistema.

	E1.1 El sistema le indica al usuario que falta cargar datos requeridos para el ingreso. E1.1 Vuelve al flujo normal al paso 3.
	E2.0 Los datos ingresados de los usuarios estan duplicados. E2.1 El sistema le indica al usuario que los datos ingresados ya se encuentran almacenados en la base de datos. E2.2 Vuelve al flujo normal al paso 3.
	E3.0 El sistema valida los datos ingresados. E3.1 El sistema detecta que directivo ingresado pertenece a otro equipo. E3.2 Vuelve al flujo normal al paso 3.
Notas:	El * simboliza los datos obligatorios a ingresar.

Caso de Uso	Ingresar los Arbitros del Torneo
Actores	Usuario Intermedio
Disparador	Se solicita el ingreso de un árbitro al sistema.
Descripcion	El usuario del sistema recibe la solicitud de ingreso de un nuevo arbitro a la base de datos del sistema.
Precondiciones	El nuevo arbitro debe no debe estar agregado al sistema
PostCondiciones	El nuevo arbitro ya se encuentra en el sistema
Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. El usuario ingresa la solicitud de creación de los datos al sistema.	2. El sistema muestra los campos requeridos para poder almacenar la información en la base de datos: a. NombreCompleto(*) b. Edad c. Sexo(*) d. Puesto.
3. El usuario ingresa los campos solicitados.	4. Valida, procesa y almacena los datos recibidos por el usuario.
5. Consulta que se hayan almacenado los datos correctamente.	6. Muestra los datos ingresados.
7. Finaliza Caso de Uso	
Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
FA1.0 El usuario no cuenta con los datos solicitados en el paso 2.	FA1.1 El sistema consulta al usuario si desea cancelar el ingreso de directivos al sistema.

FA1.2 El usuario desea continuar con el ingreso de los datos.	FA1.3 Se muestran los campos a llenar de parte del usuario.
FA1.4 Finaliza el Caso de Uso	
Excepciones:	E1.0 El usuario no llena todos los campos necesarios. E1.1 El sistema muestra que no agrega al nuevo arbitro hasta que este tenga mínimo todos los datos obligatorios. E1.2 El usuario ingresa los datos requeridos para el ingreso.
Notas:	El * simboliza los datos obligatorios a ingresar.

Caso de Uso	Ingresar los lugares
Actores	Usuario Principiante
Disparador	Se requiere la informacion de las canchas en las que se desarrollaran los partidos
Descripcion	Inserta las características de las canchas y las horas disponibles para disputar los partidos.
Precondiciones	El sistema no cuenta con la informacion de las canchas que se van a registrar
PostCondiciones	Ya se encuentran registradas las canchas con su informacion respectiva
Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. El usuario solicita el ingreso de un nuevo lugar al sistema.	2. El sistema muestra los datos necesarios para el ingreso: a. NombreCancha. (*) b. Ubicación. (*) c. Capacidad. (*) d. EquipoLocal.
3. El usuario ingresa los datos, especificando los detalles en cada espacio que lanza el sistema.	4. Valida, procesa y almacena los datos de la nueva cancha.
5. Consulta los datos de la cancha agregada	6. Muestra lo solicitado por el usuario.
7. Finaliza caso de Uso	
Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
FA1.0 El usuario no cuenta con los datos solicitados en el paso 2.	FA1.1 El sistema consulta al usuario si desea cancelar el ingreso de directivos al sistema.
FA1.2 El usuario desea no continuar con el ingreso de los datos.	FA1.3 Se muestran si esta seguro de finalizar
FA1.4 Selecciona que SI	FA1.5 Cierra el modulo.
FA1.6 Finaliza el Caso de Uso	

Excepciones:	E1.0 El usuario no ingreso datos validos. E1.0 El sistema muestra el error y regresa al paso 3. E1.2 El usuario corrige los datos
Notas:	El * simboliza los datos obligatorios a ingresar.

Caso de Uso	Crea un nuevo torneo
Actores	Usuario Intermedio, Administrador
Disparador	Se recibe la solicitud de crear un nuevo torneo
Descripcion	Se solicita la creación de un nuevo torneo de liga haciendo uso de los datos de los equipos y cada uno de los lugares donde se realizaran los encuentros, tomando en cuenta que numero de equipos es par, para la realización de torneo.
Precondiciones	Fuero registrados previamente los datos de los jugadores, equipo, arbitros y cada uno de los lugares donde se disputaran los encuentros.
PostCondiciones	Se crea el nuevo torneo en la liga generando los encuentros de cada joranda, asi como el lugar y la hora que se disputaran cada semana.

Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. El usuario ingresa el modulo para crear un nuevo torneo.	2. El sistema le solicita los datos necesarios para la creación del mismo: a. Equipos que partiparan en el torneo .(*) b. Canchas disponibles. (*) c. Jornadas. (*) d. Arbitros disponibles .(*) e. Federacion
3. El usuario selecciona los datos y llena los campos correspondientes.	4. El sistema valida que la cantidad de equipos sean pares y que los datos ingresados existan.
5. El usuario consulta las jornadas generadas por el sistema.	6. El sistema muestra los datos de cada encuentro (Fecha, hora, Equipos, arbitro y lugar), que se desarrollara.
7. Finaliza Caso de Uso	

Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
FA1.0 El usuario decide cancelar el torneo por falta de equipos y lugares disponibles para dicha realización.	FA1.1 Pregunta al usuario si está seguro de cancelar el torneo.
FA1.2 Selecciona la opción SI	FA1.3 Cancela la creación del torneo y cierra el modulo.
FA1.4 Finaliza el Caso de Uso	

Excepciones:	E1.0 El número de equipos seleccionado por el usuario es impar. E1.1 El sistema le muestra al usuario que es necesario que el número de equipos debe de ser par para poder crear el torneo, regresa al paso 3.
Notas:	El * indica los campos obligatorios para poder generar el calendario del torneo.

Caso de Uso	Ingresar los resultados de los partidos
Actores	Usuario Intermedio
Disparador	Finaliza el encuentro y el usuario recibe los resultados del Partido.
Descripcion	Ingresar manualmente los resultados de cada partido al sistema tomado en cuenta que cada jornada es semanal.
Precondiciones	El encuentro fue generado por el Sistema en el calendario, consta de 2 equipos, una localidad donde se Desarrollo y los datos no estan registrados aun en la base de datos.
PostCondiciones	El resultado se almaceno en la base de datos y actualizo la table de posiciones del torneo dependiendo de los resultados obtenidos.

Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. El usuario solicita el ingreso de los resultados del encuentro en el Sistema.	2. Le solicita el nombre de los equipos y que jornada es la que se va a ingresar. a. Equipo1. (*) b. Equipo2. (*) c. Jornada(*)
3. Ingresa los datos solicitados por el sistema.	4. Valida y procesa los datos ingresados para solicitar al usuario el ingreso de los resultados. a. MarcadorEquipo1 b. MarcadorEquipo2
5. El usuario ingresa los resultados del partido.	6. Procesa y almacena los datos determinando el equipo ganador, perdedor o si se dio un empate y actualiza la tabla de posiciones.
7. Consulta los resultados.	8. Muestra los resultados ingresados.
9. Finaliza caso de uso.	

Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
1. El administrador no llena uno o ambos campos en los cuales se ingresa el resultado final de cada partido	1.1 El sistema no permite avanzar hasta que se cumpla con los campos obligatorios.

	1.2 El sistema permite retroceder y no ingresar el marcador.
FA1.4 Finaliza el Caso de Uso	
Excepciones:	E1.0 Si el usuario decide no ingresar los datos del partido. E1.1 El sistema dejara pendiente ese encuentro y lo podrá agregar en cualquier momento antes de finalizar el torneo.
Notas:	El * son Campos Obligatorios

Caso de Uso	Ingresar el desempeño de los jugadores.
Actores	Usuario Principiante
Disparador	Determinar el ranking de cada jugador
Descripcion	Se solicita catalogar al jugador con respecto a su desempeño
Precondiciones	El sistema no cuenta con la información requerida.
PostCondiciones	El sistema tiene la información relevante del jugador para realizar dicha tarea
Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. El usuario solicita el ingreso del desempeño de los jugadores.	2. El sistema solicita los siguientes datos para permitir el ingreso. a. NombreCompleto (*) b. Equipo (*)
3. Ingresar los datos solicitados por el sistema, para permitir el ingreso de los resultados.	4. Valida y procesa los datos ingresados y muestra los siguientes campos para determinar el desempeño del jugador. a. Rendimiento. (*) b. Capacidad (*) c. Asistencias (*) d. Técnica (*) e. Anotaciones (*)
5. Ingresar cada uno de los datos que obtuvo el jugador durante el partido.	6. Determina el ranking de los jugadores y actualiza la tabla de desempeño en el sistema.
7. Pide al sistema la información del jugador	8. Lanza información de cada jugador, encasillados en el puesto correspondiente
9. Finaliza Caso de Uso	
Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
No cuenta con la información solicitada.	Solicita la información de forma obligatoria o si desea cancelar el ingreso.
Selecciona que SI desea cancelar	Cierra el modulo de ingreso.
FA1.4 Finaliza el Caso de Uso	

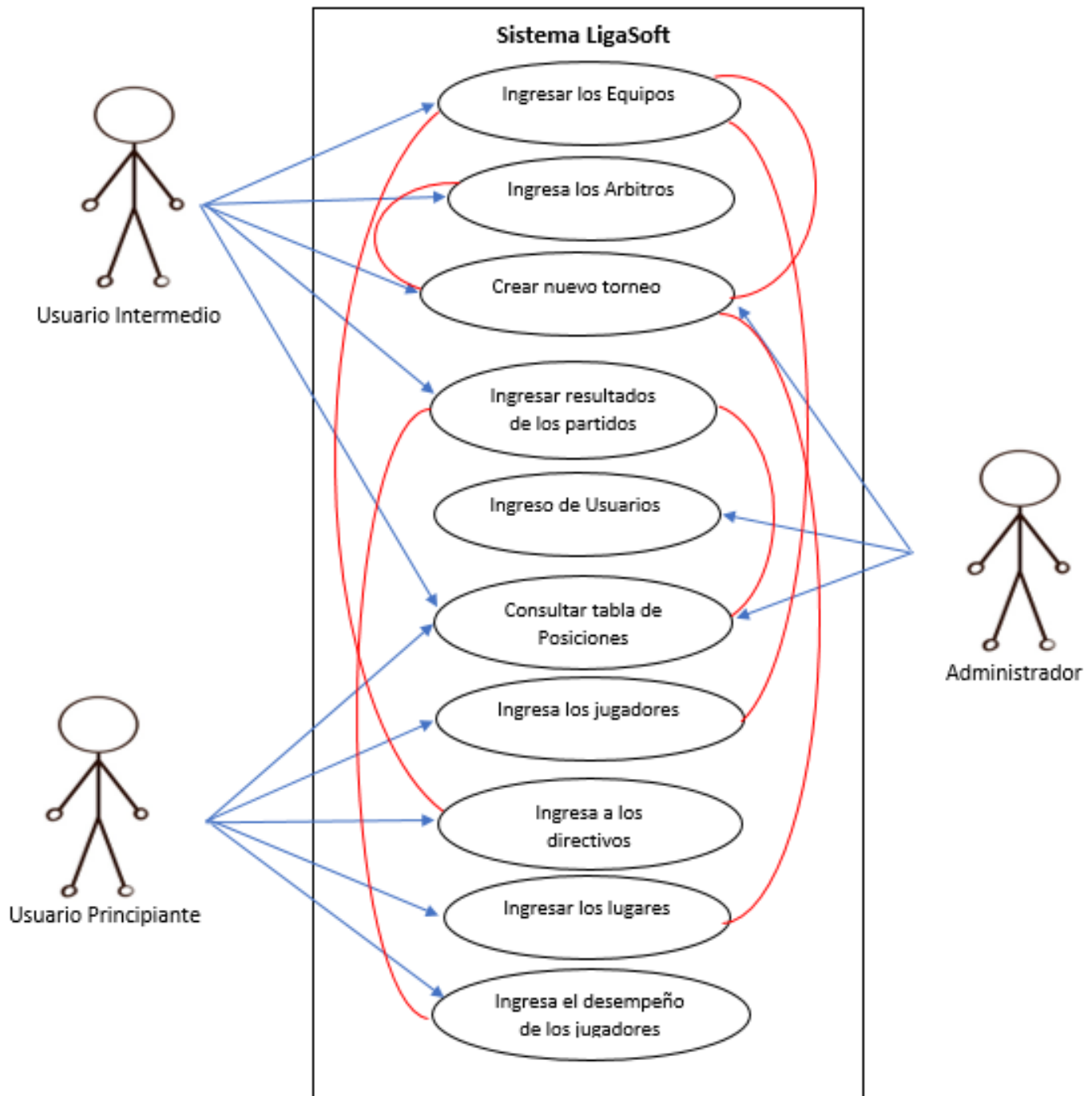
Excepciones:	E1.0 El usuario no ingreso datos validos. E1.0 El sistema muestra el error y regresa al paso 1. E1.2 El usuario corrige los datos
	E2.0 El dato ingresado es mayor a lo permitido ya que el sistema mide el rendimiento en porcentajes de 0 a 100. E2.1 Solicita al usuario corregir los datos ingresados, regresa al paso 5.
Notas:	El * son Campos Obligatorios

Caso de Uso	Consultar tabla de Posiciones
Actores	Usuario Principiantes, Intermedio, Administrador.
Disparador	Muestra al usuario la tabla de posiciones
Descripcion	Tener acceso a la tabla de posiciones y estadísticas deseadas en cualquier momento
Precondiciones	Debe haber iniciado un nuevo torneo
PostCondiciones	El sistema posee los datos estadísticos que el usuario desee saber
Flujo Normal	
Actor	Sistema
1. El usuario desea ver los datos principales del torneo	2. Mostrar los datos almacenados de las estadísticas de cada encuentro, así como otros detalles relevantes que el usuario desee.
3. Finaliza caso de uso.	
Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
El usuario cierra la ventana en donde se muestran las estadísticas	El sistema regresa al menú principal de la liga
FA1.4 Finaliza el Caso de Uso	
Excepciones:	No se puede acceder a estadísticas si no se ha iniciado el torneo
Notas:	Esta opción solo estará disponible cuando el usuario inicie el torneo aunque no se haya jugado ninguna jornada, aparecerá todo en 0.

Caso de Uso	Ingresar las Transferencias entre Equipos
Actores	Administrador o Usuario
Disparador	Un equipo solicita la transferencia de jugadores o directivo a sus filas.

Descripcion	Ingresar las transferencias que se realizaran entre los equipos detallando el equipo de origen y el destino que lleve la transferencia ya sean jugadores o directivos.
Precondiciones	El equipo y el jugador o directivo aceptan la negociacion y pactan la transferencia entre ambos.
PostCondiciones	El jugador o directivo pasa a formar parte del equipo de destino por lo tanto ya no esta disponible en su equipo anterior.
Flujo Normal	
Actor	Sistema
El usuario o administrador se disponen a realizar la transferencia solicitada por el equipo.	El sistema muestra los datos necesarios para poder hacer efectivo el traslado entre ambos equipos: Nombre Completo.(*) Equipo de Origen. (*) Equipo de Destino. (*) Tipo de Transferencia.
Ingresar los datos solicitados por el sistema.	Valida los datos para realizar la transferencia. Una vez validados los datos hace efectiva dicha transferencia.
Valida que la transferencia sea satisfactoria consultando los datos del jugador o directivo que en el campo equipo aparezca el nombre de su nuevo equipo.	Inserta los datos correspondientes al traslado a la base de datos.
Finaliza el caso de Uso	
Flujo Alternativo	
Actor	Sistema
Solo cuenta con el equipo de origen pero no con el de destino.	El sistema le indica que los datos ingresados estan incompletos
Abandona el registro de la transferencia	Consulta al usuario si desea cancelar la transferencia.
Selecciona que SI	Cierra el modulo y regresa al menu principal.
FA1.4 Finaliza el Caso de Uso	
Excepciones:	E1.0 Los datos ingresados no estan registrados en la base de datos. E1.1 Notifica al usuario que la persona ingresada no existe en la base de datos.
	E2.0 La transferencia ya fue hecha anteriormente. E2.1 Notifica que la transferencia se realizo anteriormente y no se puede duplicar.
Notas:	El * significa que el dato es obligatorio. La transferencia solo es permitida si el jugador o directivo esta de acuerdo con dicho movimiento.

DIAGRAMA DE CASO DE USO



MODELO CONCEPTUAL

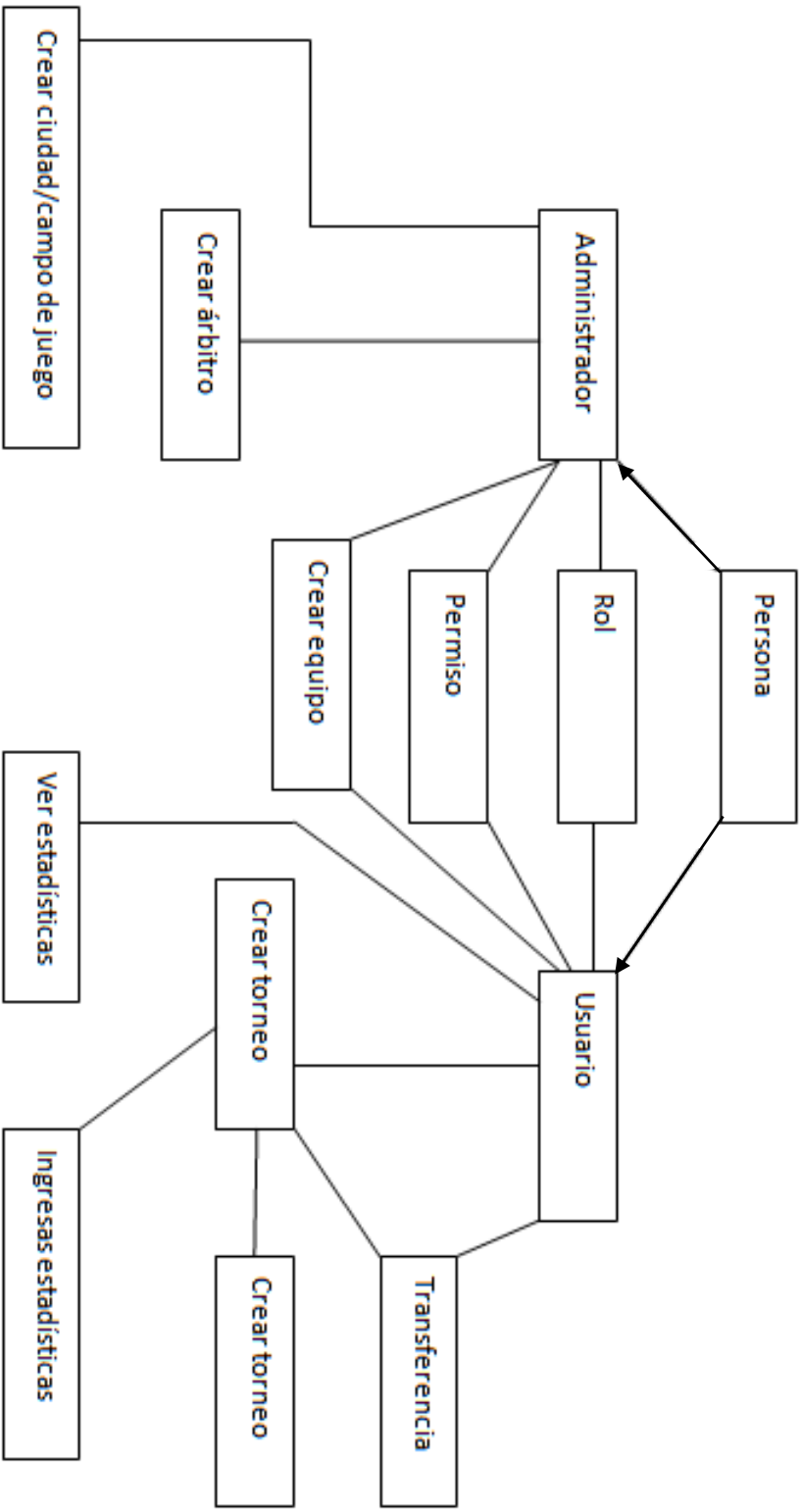
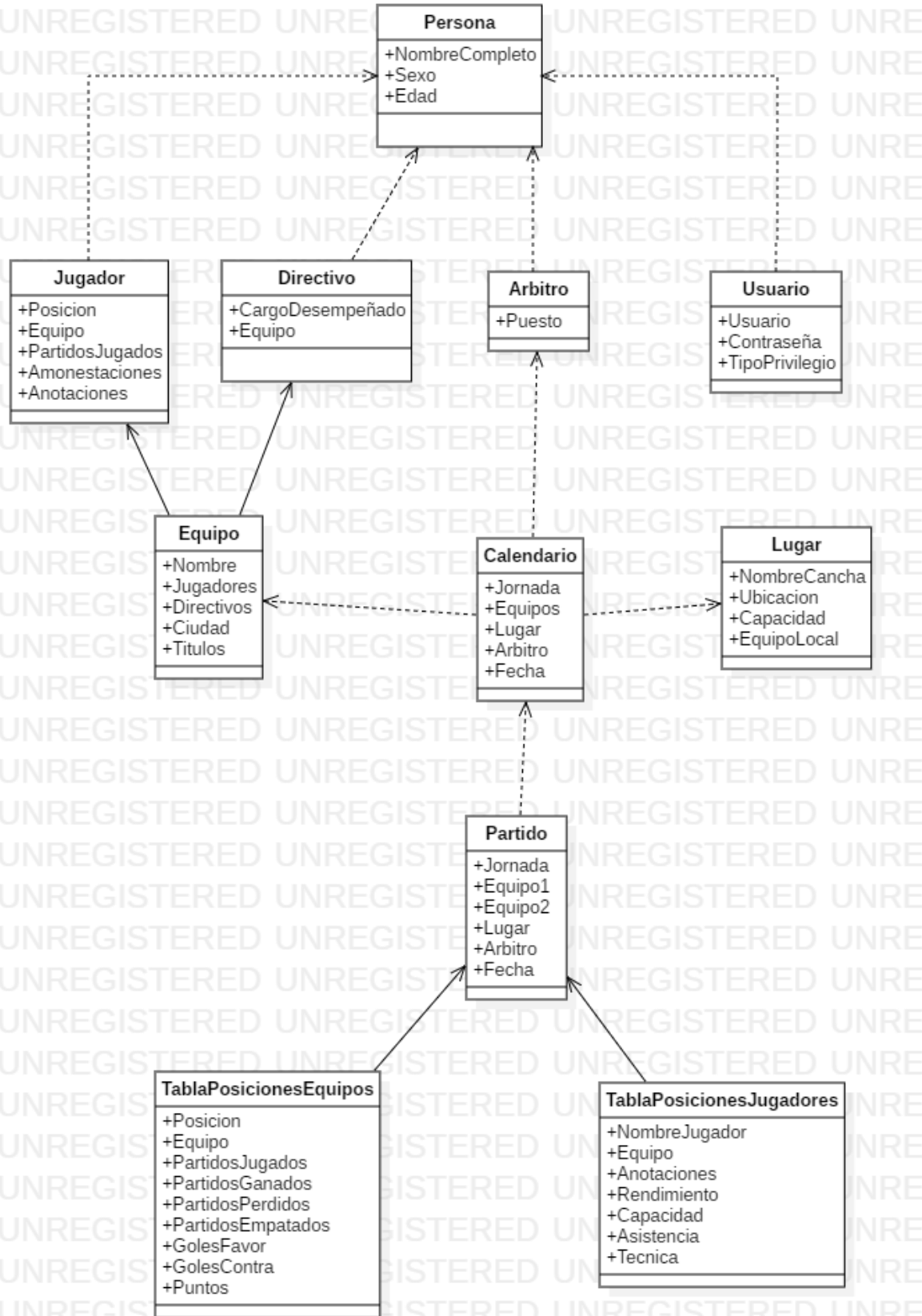


DIAGRAMA DE CLASE



REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Requerimiento	Descripción
1. Administracion de usuario	Poder crear, eliminar y actualizar un usuario único con el cual puede acceder al sistema mediante su nombre y contraseña.
2. Administracion Equipos	Se pueden agregar, actualizar y eliminar equipos a los ya inscritos, así como jugadores y Directivos
3. Hacer transferencias entre equipos	A través de los jugadores inscritos en el sistema, se puede hacer transferencias entre equipos siempre y cuando cumpla con el rango del número de jugadores en la plantilla, de igual manera que cada equipo debe tener como mínimo un DT
4. Crear nuevo torneo con "2n" equipos	La creación de torneos con un número de equipos pares (2n) con la totalidad o parcialidad de equipos preinscritos en la base de datos.
5. Ver Estadísticas	Las estadísticas generales como: Tabla de posiciones, portero menos goleado, goleador, etc... se pueden ver en cualquier momento del torneo, inclusive ya cuando este haya finalizado. Además se puede acceder a las estadísticas por cada uno de los equipos por separado.