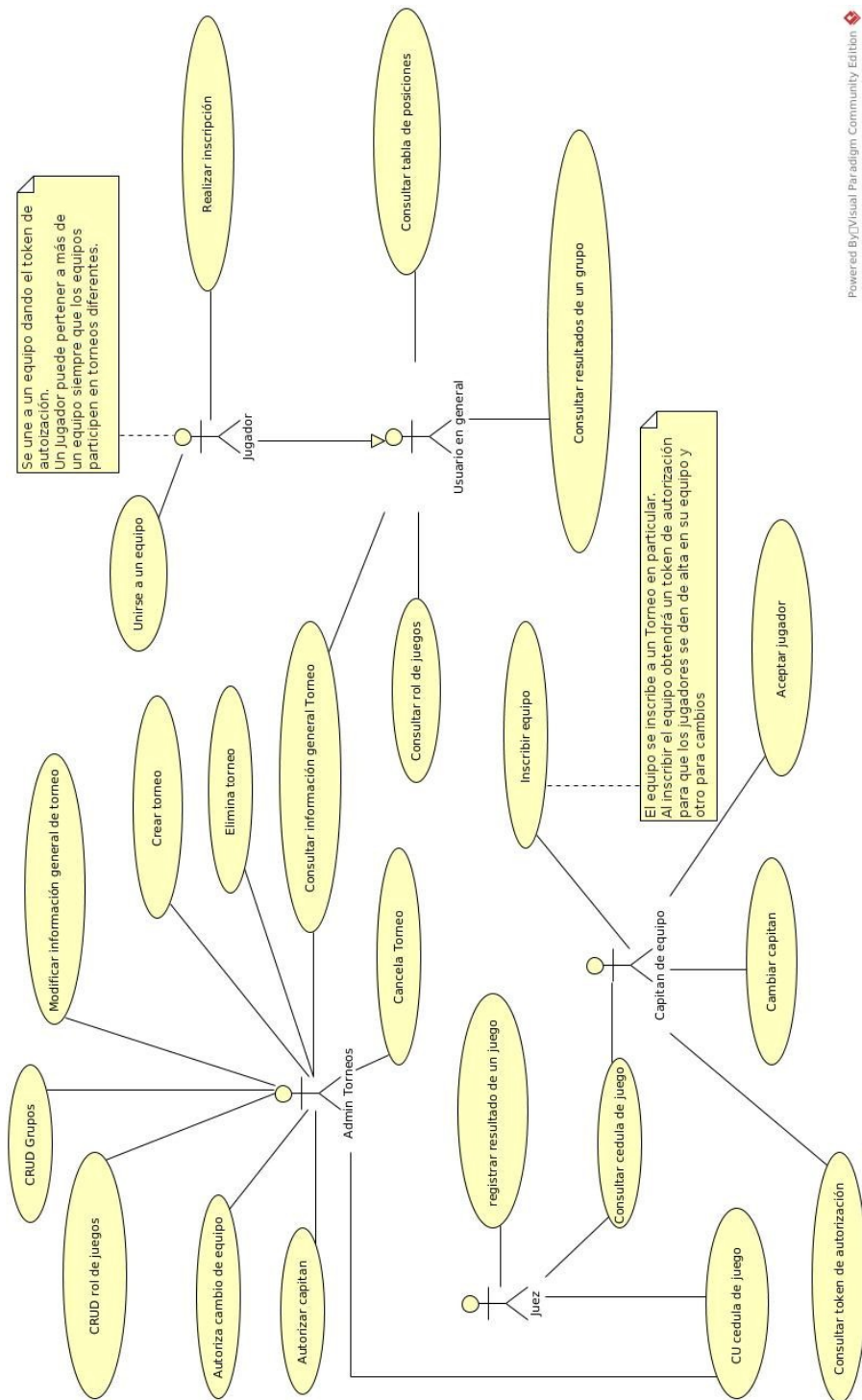


# Venaciones

## Casos de uso



# Descripción de casos de uso

## Usuario en general

### Consultar rol de juegos

Versión	1.0
Caso de Uso	Consultar rol de juegos
Breve descripción	Caso de uso mediante el cual el sistema permite a cualquier persona consultar el rol de juegos de un torneo.
Precondiciones	El sistema tiene almacenada la información correspondiente al rol de juegos de los torneos.
Postcondiciones	El sistema no modifica la información correspondiente al rol de juegos.
	<b>Flujos de eventos</b>
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Un usuario solicita al sistema la lista de torneos.</li><li>2. El sistema presenta el conjunto de torneos que actualmente están en ejecución.</li><li>3. El actor identifica el torneo de su interés.</li><li>4. El sistema muestra el rol de juegos completo del torneo.</li></ol>
Flujos alternos	Si el actor solicita cancelar la operación, el sistema cancela la operación, a continuación este caso de uso termina
Flujos excepcionales	<p>3.1 <u>No se encuentra el torneo deseado</u></p> <p>3.1.1 El usuario usa los controles para consultar el torneo por nombre o los controles para buscar los torneos por disciplina.</p> <p><b>Nota:</b> si el usuario selecciona un Torneo cancelado, el sistema le informa que el torneo ha sido cancelado y termina el presente caso de uso.</p> <p>3.1.2 El usuario selecciona el torneo deseado y pasamos el punto 4 del presente caso de uso.</p>
Puntos de extensión	Ninguno

## Consultar tabla de posiciones

Versión	1.0
Caso de Uso	Consultar tabla de posiciones
Breve descripción	Caso de uso mediante el cual el sistema permite a cualquier persona consultar la tabla de posiciones de un torneo.
Precondiciones	El sistema tiene almacenada la información correspondiente a la cantidad de puntos obtenidos por cada uno de los equipos que participan en el torneo.
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"><li>- El sistema no modifica la información en el sistema.</li><li>- El usuario ha seleccionado uno de los torneos.</li></ul>
	<b>Flujos de eventos</b>
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Un usuario solicita al sistema la tabla de posiciones.</li><li>2. El sistema presenta la lista de equipos participantes con la cantidad de puntos obtenidos hasta el momento, ordenados del equipo con más puntos hasta el de menor número de puntos.</li></ol>
Flujos alternos	Si el actor solicita cancelar la operación, el sistema cancela la operación, a continuación este caso de uso termina
Flujos excepcionales	<u>2.1 Todos los equipos tienen cero puntos</u> <ul style="list-style-type: none"><li>2.1.1 El sistema presenta la lista de equipos en orden alfabético.</li><li>2.1.2 Termina el presente caso de uso.</li></ul>
Puntos de extensión	Ninguno

## Consultar resultados de un grupo

Versión	1.0
Caso de Uso	Consultar resultados de un grupo
Breve descripción	Caso de uso mediante el cual el sistema permite a cualquier persona consultar el puntaje de los equipos de un grupo del torneo.
Precondiciones	El sistema tiene almacenada la información correspondiente a la cantidad de puntos obtenidos por cada uno de los equipos que participan en el torneo.
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"><li>- El sistema no modifica la información en el sistema.</li><li>- El usuario ha seleccionado uno de los torneos.</li></ul>
	<b>Flujos de eventos</b>
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Un usuario solicita al sistema la consulta de resultados por grupo.</li><li>2. El sistema presenta la lista grupos.</li><li>3. El usuario selecciona uno de los grupos.</li><li>4. El sistema muestra los equipos del grupo y sus puntos ordenados del equipo con mayor puntaje al de menor puntaje.</li></ol>
Flujos alternos	Si el actor solicita cancelar la operación, el sistema cancela la operación, a continuación este caso de uso termina
Flujos excepcionales	<p>2.1 <u>El torneo no tiene configurados grupos</u></p> <p>2.1.1 El sistema informa al usuario que el torneo NO está organizado en grupos.</p> <p>2.1.2 Termina el presente caso de uso.</p> <p>4.1 <u>Más de un equipo tiene la misma cantidad de puntos</u></p> <p>4.1.1 Si todos los equipos tienen la misma cantidad de encuentros jugados se listarán en orden alfabético, en caso contrario se listarán primero los equipos con menor número de encuentros jugados.</p>
Puntos de extensión	Ninguno

## Consultar información general de un torneo

Versión	1.0
Caso de Uso	Consultar información general de un torneo.
Breve descripción	Caso de uso mediante el cual el sistema permite a cualquier persona consultar la información de un torneo.
Precondiciones	El sistema tiene almacenada la información correspondiente al torneo.
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"><li>- El sistema no modifica la información en el sistema.</li><li>- El usuario ha seleccionado uno de los torneos.</li></ul>
	<b>Flujos de eventos</b>
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Un usuario solicita al sistema la consulta de la información general de un torneo.</li><li>2. El sistema presenta la información de un torneo (ver patrones de presentación).</li></ol>
Flujos alternos	Si el actor solicita cancelar la operación, el sistema cancela la operación, a continuación este caso de uso termina
Flujos excepcionales	<u>2.1 El sistema no tiene equipos</u> 2.1.1 El sistema muestra sólo el nombre y las fechas de inicio y fin.
Puntos de extensión	Ninguno

# Jugador

## Realizar inscripción

Versión	1.0
Caso de Uso	Realizar inscripción
Breve descripción	Caso de uso mediante el cual el sistema permite a un jugador registrarse.
Precondiciones	El usuario NO debe estar inscrito en el sistema.
Postcondiciones	- El usuario queda registrado en el sistema.
	<b>Flujos de eventos</b>
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Un usuario solicita al sistema el registro.</li><li>2. El sistema solicita al usuario la siguiente información: Nombre: Primer apellido: Segundo apellido: Fecha de nacimiento: Número de cuenta: correo: login: password:</li><li>3. El usuario proporciona toda la información requerida.</li><li>4. El sistema valida que NO exista registro para un usuario con el número de cuenta proporcionado.</li><li>5. El sistema valida no falte ninguno de los campos.</li><li>6. El sistema valida que la fecha de nacimiento NO esté en el futuro.</li><li>7. El sistema valida que el password tenga una longitud de por lo menos 6 caracteres.</li><li>8. El sistema valida que el password contenga por lo menos una letra minúscula.</li><li>9. El sistema valida que el password contenga por lo menos una letra mayúscula.</li><li>10. El sistema valida que el password contenga por lo menos un número.</li><li>11. El sistema valida que el password contenga por lo menos un carácter especial.</li><li>12. El sistema registra al usuario.</li></ol>
Flujos alternos	Si el actor solicita cancelar la operación, el sistema cancela la operación, a continuación este caso de uso termina
Flujos excepcionales	<u>4.1 Ya existe registro de usuario para el número de cuenta dado</u> 4.1.1 El sistema informa al usuario que el usuario ya está registrado. 4.1.2 Termina el presente caso de uso <u>5.1 El usuario omitió información</u> 5.1.1 El sistema informa al usuario que todos los campos son necesarios. 5.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso <u>6.1 La fecha de nacimiento está en el futuro</u> 6.1.1 El sistema informa al usuario que la fecha de nacimiento no puede estar en el futuro.

	<p>6.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso</p> <p>7.1 <u>El password no tiene la longitud mínima</u></p> <p>7.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene la cantidad mínima de caracteres.</p> <p>7.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso</p> <p>8.1 <u>El password no contiene por lo menos una minúscula</u></p> <p>8.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene por lo menos una minúscula.</p> <p>8.1.1 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso</p> <p>9.1 <u>El password no contiene por lo menos una mayúscula</u></p> <p>9.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene por lo menos una mayúscula.</p> <p>9.1.1 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso.</p> <p>10.1 <u>El password no contiene por lo menos un número</u></p> <p>10.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene por lo menos un carácter numérico.</p> <p>10.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso.</p> <p>11.1 <u>El password no contiene por lo menos un carácter especial</u></p> <p>11.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene por lo menos un carácter especial.</p> <p>11.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso</p>
Puntos de extensión	Ninguno

# Administrador de torneos

## Crear torneo

Versión	1.0
Caso de Uso	Crear torneo
Breve descripción	Caso de uso mediante el cual el sistema permite a un administrador crear un torneo.
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"><li>- El administrador debe estar identificado en el sistema.</li><li>- El torneo a crear NO debe existir en el sistema.</li></ul>
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"><li>- El torneo queda registrado en el sistema.</li></ul>
	<b>Flujos de eventos</b>
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Un usuario solicita al sistema la creación de un torneo.</li><li>2. El sistema solicita al usuario la siguiente información: Nombre del torneo: Disciplina: Número de equipos: Fecha de inicio: Fecha final: Número de grupos:</li><li>3. El usuario proporciona toda la información requerida.</li><li>4. El sistema valida que NO exista un torneo con ese mismo nombre para la disciplina seleccionada que se traslape con las fechas de inicio y fin.</li><li>5. El sistema valida no falte ninguno de los campos.</li><li>6. El sistema valida que la fecha de inicio NO esté en el pasado.</li><li>7. El sistema valida que la fecha de fin NO esté en el pasado y que sea mayor que la de inicio.</li><li>8. El sistema valida que el número de grupos sea mayor que cero.</li><li>9. El sistema crea el torneo.</li></ol>
Flujos alternos	Si el actor solicita cancelar la operación, el sistema cancela la operación, a continuación este caso de uso termina
Flujos excepcionales	<p>4.1 <u>Ya existe torneo con ese nombre para la disciplina y con fechas que se traslapan</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>4.1.1 El sistema informa al usuario que el torneo ya existe.</li><li>4.1.2 Termina el presente caso de uso</li></ol> <p>5.1 <u>Faltan campos</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>5.1.1 El sistema informa al usuario que todos los campos son necesarios.</li><li>5.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso</li></ol> <p>6.1 <u>La fecha de nacimiento está en el futuro</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>6.1.1 El sistema informa al usuario que la fecha de nacimiento no puede estar en el futuro.</li><li>6.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso</li></ol> <p>7.1 <u>El password no tiene la longitud mínima</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>7.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene la cantidad mínima de caracteres.</li><li>7.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso</li></ol>



	<p>8.1 <u>El password no contiene por lo menos una minúscula</u></p> <p>8.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene por lo menos una minúscula.</p> <p>8.1.1 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso</p> <p>9.1 <u>El password no contiene por lo menos una mayúscula</u></p> <p>9.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene por lo menos una mayúscula.</p> <p>9.1.1 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso.</p> <p>10.1 <u>El password no contiene por lo menos un número</u></p> <p>10.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene por lo menos un carácter numérico.</p> <p>10.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso.</p> <p>11.1 <u>El password no contiene por lo menos un carácter especial</u></p> <p>11.1.1 El sistema informa al usuario que el password no contiene por lo menos un carácter especial.</p> <p>11.1.2 Regresamos al punto 2 del presente caso de uso</p>
Puntos de extensión	Ninguno

## Unirse a un equipo

Versión	1.0
Caso de Uso	Unirse a un equipo.
Breve descripción	Caso de uso mediante el cual el sistema permite a un jugador inscribirse a un equipo.
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema debe tener equipos registrados.</li> <li>- El usuario debe estar identificado en el sistema.</li> <li>- El usuario debe haber seleccionado un torneo.</li> </ul>
Postcondiciones	- El usuario queda registrado en el equipo.
	<b>Flujos de eventos</b>
Flujo principal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El usuario solicita la inscripción a un equipo.</li> <li>2. El sistema presenta la lista de equipos del torneo.</li> <li>3. El usuario selecciona un equipo.</li> <li>4. El sistema le solicita al usuario el token de autorización.</li> <li>5. El sistema valida que el token de autorización coincida con el token del equipo.</li> <li>6. El sistema valida que el equipo no sobrepase el número máximo de jugadores inscritos.</li> <li>7. El sistema elimina el registro del jugador de otro equipo del mismo torneo en que se encuentre inscrito.</li> <li>8. El sistema registra al usuario como pre-inscrito al equipo.</li> </ol>
Flujos alternos	Si el actor solicita cancelar la operación, el sistema cancela la operación, a continuación este caso de uso termina
Flujos excepcionales	<p><u>2.1 El sistema no tiene equipos</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1.1 El sistema informa al usuario que no hay equipos disponibles.</li> <li>2.1.2 Termina el presente caso de uso.</li> </ol> <p><u>5.1 El token de autorización es incorrecto</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1.1 El sistema informa al usuario que el token de autorización es incorrecto.</li> <li>5.1.2 Regresamos al punto 4 del presente caso de uso.</li> </ol> <p><u>6.1 Equipo lleno</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6.1.1 El sistema informa al jugador que el equipo ya tiene el cupo máximo de jugadores.</li> <li>6.1.2 Termina el presente caso de uso.</li> </ol> <p><u>7.1 El usuario no está inscrito en ningún otro equipo</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7.1.1 El sistema pasa al punto 8 del presente caso de uso.</li> </ol>
Puntos de extensión	Ninguno

# Patrones presentación y priorizar

## Torneos

En los casos de uso, la información que se presente de los **Torneos** será la que se muestra en la siguiente tabla:

Presentación de información de un Torneo	
<b>Objeto o concepto</b>	Torneo
<b>Datos básicos</b>	Nombre, disciplina, fecha de inicio, fecha de finalización
<b>Datos adicionales</b>	Porcentaje de avance, número de equipos inscritos

La siguiente tabla muestra la información que se presentará de los **Torneos** en los casos de uso en los que se presentan listas de **Torneos**, así como los criterios predefinidos para el orden de las listas y los criterios adicionales.

<b>Objeto o concepto</b>	Torneos
<b>Datos básicos</b>	Nombre, disciplina
<b>Formas por omisión de priorizar</b>	Nombre , criterio: descendente
<b>Formas alternativas de priorizar</b>	Disciplina