**Entrega 3**

Se pide incorporar las siguientes funcionalidades al diseño:

#### Nuevos jugadores

El circuito para incorporar nuevos jugadores es el siguiente: un jugador propone un amigo al administrador, que decide si aprueba o no su moción. En caso afirmativo se cargan los datos del jugador (nombre, fecha de nacimiento, amigos, etc.) y se define la modalidad de participación que va a tener. En caso negativo el administrador debe justificar el motivo del rechazo y se debe registrar esa denegación con la fecha del día.

#### Calificaciones

Una vez jugado el partido, cada jugador que participó puede calificar a cada uno de los jugadores con Se pide una nota numérica del 1 al 10 y agregar un texto a modo de crítica a cada jugador.

1. Implemente los siguientes casos de uso
   1. Nuevos jugadores, siguiendo todo el circuito descripto.
   2. Calificaciones
2. Implemente los casos de prueba automatizados que permitan garantizar la consistencia de las soluciones para
   1. Nuevos jugadores
   2. Calificaciones
3. Indique qué conceptos del diseño permitieron bajar el acoplamiento entre componentes. Justifique a partir de ejemplos concretos para cada concepto.
4. Utilice las herramientas que crea convenientes para explicar las decisiones de diseño que tomó en cada caso (diagramas de clase, secuencia, colaboración, objetos, tests, código o pseudocódigo, prosa castellana, etc.). No olvide indicar qué componentes aparecieron, cuáles son sus responsabilidades y las colaboraciones con otros componentes.

Organizador Partidos Fútbol 5 - entrega 3.png

*Diagrama de casos de uso - entrega 3*