|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Paquete**: | | | | | | | | | |
| Nombre del Use Case: Generar Equipos Tentativos | | | | | | | | ID: CU8 | |
| **Prioridad**:  Alta  Media  Baja | | | | | | | | | |
| **Categoría**:  Esencial  Soporte | | | | | **Significativo para la Arquitectura**: Si  No | | | | |
| **Complejidad**:  Simple  Mediano  Complejo  Muy Complejo  Extremadamente Complejo | | | | | | | | | |
| **Actor Principal**: Administrador | | | | **Actor Secundario**: | | | | | |
| **Tipo de Use Case**:  Concreto  Abstracto | | | | | | | | | |
| **Objetivo**: El administrador genera los equipos tentativos para un partido, con determinado criterio de orden y distribución. | | | | | | | | | |
| **Precondiciones**: Que este creado el partido. | | | | | | | | | |
| **Post- Condiciones** | |  | | | | | | | |
| **Fracaso 1:**  **Fracaso 2:** | | | | | | | |
| Curso Normal | | | | | | | Alternativas | | |
| 1. El administrador hace click en Generar Equipos Tentativos. 2. El administrador selecciona el partido. 3. El administrador selecciona el criterio de orden y de distribución. 4. El administrador hace click en Confirmar. 5. Los equipos quedan generados para el partido seleccionado. | | | | | | |  | | |
| **Observaciones**:  1. | | | | | | | | | |
| **Reglas de Negocio Asociadas**: | | | | | | | | | |
| **Requerimientos no Funcionales Asociados**: | | | | | | | | | |
| **Fuente** | | | | | | **Referencia Fuente** | | | |
| Asociaciones de Extensión: | | | | | | | | | |
| Asociaciones de Inclusión: | | | | | | | | | |
| Use Case donde se incluye: | | | | | | | | | |
| Use Case al que extiende: | | | | | | | | | |
| Use Case de Generalización: | | | | | | | | | |
| **Historia de Cambios** | | | | | | | | | |
| Versión | Fecha | | Descripción del Cambio | | | | | | Autor |
|  |  | |  | | | | | |  |
|  |  | |  | | | | | |  |