|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Paquete**: | | | | | | | | | |
| Nombre del Use Case: Inscribirse a un partido | | | | | | | | ID: CU2 | |
| **Prioridad**:  Alta  Media  Baja | | | | | | | | | |
| **Categoría**:  Esencial  Soporte | | | | | **Significativo para la Arquitectura**: Si  No | | | | |
| **Complejidad**:  Simple  Mediano  Complejo  Muy Complejo  Extremadamente Complejo | | | | | | | | | |
| **Actor Principal**: Usuario | | | | **Actor Secundario**: | | | | | |
| **Tipo de Use Case**:  Concreto  Abstracto | | | | | | | | | |
| **Objetivo**: El usuario se inscribe a un partido | | | | | | | | | |
| **Precondiciones**: Que el administrador haya creado un partido y que el usuario este logueado al sistema | | | | | | | | | |
| **Post- Condiciones** | | **Éxito 1:**  **Éxito 2:**  .  . | | | | | | | |
| **Fracaso 1: El usuario no queda anotado ya que se alcanzo el máximo cupo de 'estándar'**  **Fracaso 2:**  **.** | | | | | | | |
| Curso Normal | | | | | | | Alternativas | | |
| 1. El usuario selecciona día, hora y numero de cancha disponible. 2. El usuario selecciona característica de jugador. 3. El usuario hace click en confirmar. 4. El usuario queda anotado al partido. | | | | | | | 4.1 Inscripcion rechazada por cupo. | | |
| **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 |
|  |  | |  | | | | | |  |
|  |  | |  | | | | | |  |