|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Paquete**: | | | | | | | | | |
| Nombre del Use Case: Proponer Nuevo Jugador | | | | | | | | ID: CU5 | |
| **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**: Administrador | | | | | |
| **Tipo de Use Case**:  Concreto  Abstracto | | | | | | | | | |
| **Objetivo**: El usuario propone un nuevo jugador para el partido | | | | | | | | | |
| **Precondiciones**: Que el jugador esté inscripto a un partido | | | | | | | | | |
| **Post- Condiciones** | |  | | | | | | | |
| **Fracaso 1:**  **Fracaso 2:** | | | | | | | |
| Curso Normal | | | | | | | Alternativas | | |
| 1. El usuario selecciona el partido a agregar el nuevo jugador. 2. El usuario hace click en Proponer Jugador. 3. El usuario selecciona el jugador a inscribir. 4. El sistema envía al Administrador la solicitud de inscripción. | | | | | | |  | | |
| **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 |
|  |  | |  | | | | | |  |
|  |  | |  | | | | | |  |