|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Paquete**: | | | | | | | | | |
| Nombre del Use Case: Aceptar/Rechazar Jugador | | | | | | | | ID: CU7 | |
| **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 acepta o rechaza las solicitudes de inscripción recibidas. | | | | | | | | | |
| **Precondiciones**: Que este creado el partido. | | | | | | | | | |
| **Post- Condiciones** | |  | | | | | | | |
| **Fracaso 1:**  **Fracaso 2:** | | | | | | | |
| Curso Normal | | | | | | | Alternativas | | |
| 1. El adminstrador hace click en Aceptar/Rechazar Solicitudes. 2. El administrador selecciona la solicitud a evaluar. 3. El administrador hace click en Aceptar Solicitud. 4. El jugador queda inscripto al partido. | | | | | | | 3.1. El administrador hace click en Rechazar Solicitud  3.2. El administrador detalla el motivo  3.3. El jugador no queda inscripto al partido. | | |
| **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 |
|  |  | |  | | | | | |  |
|  |  | |  | | | | | |  |