|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del Caso de Uso:** Generar Lista | | | | | **Fecha Inicial:** 23/02/2015 |
| **Identificación del Caso de Uso:** | | | | | **Fecha Modificación:** 14/07/2021 |
| **Referencia:**  Generar la lista de los jugadores | | | | | **Tipo implementación:** |
| **Actores:**  Administrador | | | | | |
| **Propósito:** Gestionar | | | | | |
| **Resumen** | | | Es importante establecer que quien genera cambios en la lista es el administrador, quien en primera medida debe iniciar sesión, ingresando su usuario y contraseña, una vez realice este proceso, el sistema lo dirige hacia la lista de jugadores en donde verificara que la lista de jugadores este completa, además puede cambiar, eliminar y agregar tanto jugadores frecuentes, como ocasionales de los equipos según le convenga y finalmente confirmara la lista si está completa. | | |
|
|  | | | | | |
| **Precondición** | | | Estar registrado en el sistema, haber iniciado sesión como administrador y verificar que la lista de jugadores este completa. | | |
|
| **FLUJO NORMAL DE LOS EVENTOS** | | | | | |
|  | **Acción de los Actores** | | | **Respuesta del Sistema** | |
| **1.** | Ingresar usuario. | | |  | |
| **2.** | Ingresar Contraseña. | | |  | |
| **3.** | Iniciar sesión con tipo de usuario Administrador. | | |  | |
| **4.** |  | | | El sistema verifica que los datos ingresados coincidan con los registros en la base de datos y si es así dirige al usuario “Administrador” a la ventana que contiene la lista de los integrantes del equipo. | |
| **5.** | El administrador puede disponer de la lista de jugadores como quiera, puede agregar, cambiar o quitar jugadores de la forma que más le convenga. | | |  | |
| **6.** | El administrador verifica si la lista está completa. | | |  | |
| **7.** |  | | | El sistema asigna un “check” en asistencia en caso de que, si se presente el jugador, si por el contrario aparece ausente o con un “no”. | |
| **8.** | Verificar la asistencia de los jugadores del encuentro. | | |  | |
| **9.** | Confirma la lista de jugadores. | | |  | |
| **10.** |  | | | El sistema guarda los cambios generados en la base de datos. | |
| **11.** |  | | | El caso de uso termina. | |
| **12.** |  | | |  | |
| **Postcondicion** | | | Gestionar la lista de los jugadores. | | |
|
|  | | | | | |
| **FLUJO ALTERNOS DE LOS EVENTO (EXCEPCIONES)** | | | | | |
| **1.** | | El administrador digita de manera errónea los datos de inicio de sesión. | |  | |
| **2.** | |  | | El sistema mostrara un mensaje “Los datos de ingreso son erróneos”. | |
| **3.** | | El administrador confirma si la lista está completa. | |  | |
| **4.** | |  | | El sistema mostrara un mensaje “Por favor cerciórese de que la lista este completa. | |
| **5.** | | El administrador no genera o confirma la asistencia de los jugadores. | |  | |
| **6.** | |  | | El sistema generara un mensaje que establezca que es necesario generar y confirmar la asistencia de los jugadores del encuentro. | |
|  | |  | |  | |
|  | | | | | |
| **Frecuencia esperada:** Media | | | | | |
| **Importancia:** Alta | | | | | |
| **Urgencia:** Alta | | | | | |
|  | | | | | |
|