|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del Caso de Uso:** Infracciones | | | | | **Fecha Inicial:** 23/02/2015 |
| **Identificación del Caso de Uso:** | | | | | **Fecha Modificación:** 14/07/2021 |
| **Referencia:**  Generar infracciones para los jugadores | | | | | **Tipo implementación:** |
| **Actores:**  Administrador | | | | | |
| **Propósito:** Generar | | | | | |
| **Resumen** | | | Es importante establecer que quien genera las infracciones para los jugadores 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 los datos del equipo del equipo, el administrador observa si han faltado jugadores al partido de ser así se genera una infracción, el administrador observa la lista de los jugadores si algún jugador cancelo su asistencia y no indica un suplente, sería otra infracción, ya si el jugador tiene 2 infracciones es penalizado y ya no podrá jugar normalmente y pasa a ser solidario(lo pueden cambiar fácil por otro jugador).  El administrador tiene una ventana independiente donde el asigna infracciones o las quita, en esta ventana el escoge el jugador y también le puede poner el 3 tipo de infracción que ya entra a ser una sanción. | | |
|
|  | | | | | |
| **Precondición** | | | Estar registrado en el sistema, haber iniciado sesión como administrador y después generar las respectivas infracciones. | | |
|
| **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 los datos del equipo. | |
| **5.** | El administrador revisa los datos del partido (quien asistió, quien no asistió, quien merece una infracción). | | |  | |
| **6.** | El administrador agrega a los respectivos jugadores las infracciones que corresponden. | | |  | |
| **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.** |  | | | El sistema guarda los cambios generados en la base de datos. | |
| **10.** |  | | | El caso de uso termina. | |
| **11.** |  | | |  | |
| **12.** |  | | |  | |
| **Postcondición** | | | Haber gestionado una lista de jugadores infractores. | | |
|
|  | | | | | |
| **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.** | | Ingresan a su cuenta como usuario. | |  | |
| **4.** | |  | | El sistema mostrara un error y no dejara ingresar porque solo un administrador puede hacer esta tarea. | |
| **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:** Alta | | | | | |
| **Importancia:** Alta | | | | | |
| **Urgencia:** Alta | | | | | |
|  | | | | | |
|