SaleFútbol

# Especificación Sprint1

El usuario podrá registrarse en la red, ingresando nombre completo y mail. La aplicación valida el registro enviando un link de confirmación.

Una vez que el usuario realizó el login, podrá editar su información personal agregando *apodo, fecha de nacimiento, peso, altura, posición en la que juega, lugar de nacimiento, ciudad actual*.

También tendrá acceso a su circuito de amistad, disponiendo de las siguientes acciones: agregar jugadores, aceptar, rechazar solicitud, bloquear jugador y dejar de ser amigo.

Un **jugador** podrá crear un **equipo** asignándole *nombre, ciudad, barrio, descripción, escudo y una foto del equipo*. -*Automáticamente, el creador del equipo queda como administrador del mismo*-

Una vez creado el **equipo**, se podrá agregar jugadores al mismo. Las acciones que tendrá cada jugador respecto a un equipo son: *aceptar, rechazar e ignorar invitaciones a un equipo, y abandonar el equipo*. -Membresía-

Un **equipo** tiene un **perfil** que contiene la siguiente información: *Nombre, descripción, ciudad, barrio, país, foto del escudo (perfil), foto del equipo (portada). Estadísticas (partidos jugados, ganados, perdidos. Opción "Ampliar estadísticas"). Jugadores Destacados (nombre, apellido, característica destacada)*.

Además, todos los integrantes del equipo (**jugadores**) podrá asignar **ROLES** al resto (ej.: DT, Delantero, Aguatero, etc.).

Un **equipo** puede desafiar a otro a un **partido**. El **desafío** se realiza desde el perfil del equipo, mediante la opción *"Crear Partido"*. Se podrá seleccionar de una lista el equipo que se quiere desafiar, luego se elige el día y horario del desafío (si el contrincante ya posee un partido se informará la situación y no se permitirá la selección).

El **equipo** que recibe la invitación al **desafío** dispondrá de las siguientes acciones: *aceptar y rechazar*.

Una vez creado el **desafío**, se podrá editar la información correspondiente al mismo (lugar del partido, día y hora).