ART NEG 3 - Modelo de Casos de Uso de Sistema - Lanzamientos de cancha. ( 2 y 3 puntos )

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nivel** | **Estructura** | **Alcance** | **Caja** | **Instanciación** | **Interacción** |
| Almeja | Sin estructurar | Sistema | Negra | Real | Semántico |

**Meta del CASO DE USO:** Registrar un lanzamiento de 2 o 3 puntos.

**Actores**

**Primario:** Operador . **Otros:**

**Precondiciones (de negocio):**

**-**El Operador debe estar logueado en el sistema.

**-**Debe haber iniciado un cuarto y no finliazado.

**Disparador:** Un intento de lanzamiento al cesto se le anotará al jugador que tire o realice un palmoteo (cacheteo) al cesto de su oponente, estando la pelota viva o intento de tiro a todo movimiento con el brazo lanzador hacia arriba con el propósito de convertir puntos, aún cuando la pelota no haya abandonado la mano del jugador. ( en caso de tapones ).

**FLUJO DE SUCESOS**

**Camino básico:**

1. Un jugador tira al aro de una distancia dentro de la línea de 9 metros.
2. El operador ingresa el tiro de dos puntos, el sistema registra la anotación para el jugador, registra la asistencia e incrementa el tanteador del equipo correspondiente.

**Caminos Alternativos:**

**\*.a No es intento de tiro: cuando el jugador es víctima de foul y el lanzamiento es errado o cuando un lanzamiento va al cesto en la fase descendente de su parábola y un compañero del lanzador desvía la trayectoria para corregir su dirección. (goaltending ofensivo). Debe computarse una pérdida a quien desvió la pelota.**

Para dar soporte a la recuperación y registro correcto, asegura que todos los estados y eventos significativos de una transacción puedan recuperarse desde cualquier paso del escenario.

**1.a El jugador tira al aro de una distancia fuera de la línea de 9 metros**

1. El operador registra el tiro de dos puntos, y si es efectivo el mismo.

**2.a El jugador erra el tiro**

1. El operador no registra el tiro. Fin CU.

**Postcondiciones (de negocio):**

**Éxito:** Queda registrado el tiro al aro y si fue efectivo.

**Fracaso:**

.

**Reglas de Negocio relacionadas con el CASO DE USO:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Paso** | Regla de Negocio |
| 1 | Se considera intento de tiro a todo movimiento con el brazo lanzador hacia arriba con el propósito de convertir puntos, aún cuando la pelota no haya abandonado la mano del jugador. ( en caso de tapones ) |
| 2 | No es intento de tiro cuando el jugador es víctima de foul y el lanzamiento es errado. |
| 2 | No es intento de tiro cuando un lanzamiento va al cesto en la fase descendente de su parábola y un compañero del lanzador desvía la trayectoria para corregir su dirección. (goaltending ofensivo). |

**Restricciones:**

**Requerimientos no funcionales:**

**Cuestiones Abiertas:**

**Cuestiones Cerradas:**