ART NEG 3 - Modelo de Casos de Uso de Sistema - Tiros libres

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

**Meta del CASO DE USO:** Registrar tiro libre.

**Actores**

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

**Precondiciones :**

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

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

**Disparador:**

* Falta personal de tiro. Cuando un jugador con el balón en posesión se encuentra en situación de lanzar a canasta y el defensor comete sobre él una falta, se concederán 2 tiros libres.
* Bonus. Cuando un equipo supera las 4 faltas personales conjuntas, todas las faltas (excepto las que sean en ataque) a partir de ese momento se concederán de tiro.
* Falta técnica. Cuando el árbitro señala una falta técnica (penalización provocada por una protesta o un comportamiento incorrecto en la pista).
* Falta antideportiva o flagrante. Antiguamente denominada intencionada, se produce cuando un jugador comete una falta personal sin opción de jugar el balón, o parando antideportivamente una situación de ataque.
* Falta descalificante. Se le pita a un jugador que realiza una acción de extremada violencia o que incumple gravemente el espíritu del juego. El equipo contrario dispondrá de dos tiros libres y saque desde el centro del campo.

**FLUJO DE SUCESOS**

**Camino básico:**

1. El operador ingresa la falta, el sistema registra la falta para el jugador.
2. El jugador que lanza el balón, el operador ingresa el acierto y el jugador, el sistema registra el punto para el jugador y incrementa el tanteador para el equipo correspondiente.

*Se repite el paso 2 la veces que corresponda*

**Caminos Alternativos:**

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

1. El operador no ingresa nada en el sistema. (Vuelve al paso 2 si corresponde o fin CU)

**Postcondiciones (de negocio):**

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

**Fracaso:**

.

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Paso** | Regla de Negocio |
| 1 | Se producen faltas de tiro libre cuando :   * Falta personal de tiro. Cuando un jugador con el balón en posesión se encuentra en situación de lanzar a canasta y el defensor comete sobre él una falta, se concederán 2 tiros libres. * Bonus. Cuando un equipo supera las 4 faltas personales conjuntas, todas las faltas (excepto las que sean en ataque) a partir de ese momento se concederán de tiro. * Falta técnica. Cuando el árbitro señala una falta técnica (penalización provocada por una protesta o un comportamiento incorrecto en la pista). * Falta antideportiva o flagrante. Antiguamente denominada intencionada, se produce cuando un jugador comete una falta personal sin opción de jugar el balón, o parando antideportivamente una situación de ataque. * Falta descalificante. Se le pita a un jugador que realiza una acción de extremada violencia o que incumple gravemente el espíritu del juego. El equipo contrario dispondrá de dos tiros libres y saque desde el centro del campo. |
|  |  |
|  |  |

**Restricciones:**

**Requerimientos no funcionales:**

**Cuestiones Abiertas:**

**Cuestiones Cerradas:**