Inicio cuarto

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

**Meta del CASO DE USO:** Iniciar un cuarto

**Actores**

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

Precondiciones (de sistema):

**Primarias:** Existe partido, jugadores.

**Complementarias:**

**Disparador:** El operador quiere iniciar un cuarto.

**FLUJO DE SUCESOS**

**Camino básico:**

1. Operador selecciona 5 jugadores de cada equipo que van a ingresar. Sistema registra.
2. El operador da inicio al partido

**Caminos Alternativos:**

**\*.a En cualquier momento se puede cancelar el partido.**

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.

**3.a El operador se da cuenta que registro mal los jugadores titulares**.

1. El operador ingresa el cambio antes que comienza el partido.
2. El sistema registra los nuevos titulares.

**3.b El operador se da cuenta que registro mal el numero de camiseta de un jugador**.

1. El operador edita el nuevo número de camiseta antes que comienza el partido.
2. El sistema registra los nuevos números de camiseta.

**Postcondiciones (de negocio):**

**Éxito:** El sistema registra el inicio de cuarto.

**Fracaso:**

.

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Paso** | Regla de Negocio |
| 1 |  |
|  |  |
|  |  |

**Restricciones:**

**Requerimientos no funcionales:**

**Cuestiones Abiertas:**

**Cuestiones Cerradas:**