Lanzamientos

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

Meta del CASO DE USO: Registrar un lanzamiento.

Actores

Primario: Operador. Otros:

Precondiciones (de sistema):

**Primarias:** Existe jugador, existe eventos, existe tipoEvento

**Complementarias:** Existe partido, torneo, cuarto.

Disparador: Operador desea registrar un lanzamiento.

FLUJO DE SUCESOS

Camino básico:

1. Operador ingresa jugador y tipo lanzamiento igual a errado. Sistema registra.

2. Operador ingresa jugador que recibió la pelota. Sistema registra evento con tipo igual a rebote.

CAMINOS ALTERNATIVOS:

1.a <reemplaza> Tipo lanzamiento igual a convertido.

1.a.1 Operador ingresa jugador, tipo lanzamiento igual a convertido y cantidad de puntos obtenidos. Sistema lo registra. Fin CU.

Postcondiciones (de sistema):

Éxito: Se registró el evento de lanzamiento.

Fracaso:

Éxito Alternativo: Se registró el evento de lanzamiento con tipo de lanzamiento igual a convertido y la cantidad de puntos obtenidos.

Postcondiciones (de negocio):

Éxito:

Fracaso:

.