Sustituciones

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

**Meta del CASO DE USO:** Registrar una sustitución.

**Actores**

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

**Precondiciones (de sistema):**

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

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

**Disparador:** Operador desea registrar un cambio de jugadores

**FLUJO DE SUCESOS**

**Camino básico:**

1. Operador ingresa jugador que abandona la cancha. Sistema registra.

2. Operador ingresa jugador que ingresa. Sistema valida. Sistema registra.

CAMINOS ALTERNATIVOS:

2.a El jugador seleccionado no está habilitado para ingresar. Sistema muestra mensaje. Vuelve a Paso 2.

Postcondiciones (de sistema):

Éxito: Se registró la sustitución de jugadores.

Fracaso:

Postcondiciones (de negocio):

Éxito:

Fracaso:

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Paso** | Regla de Negocio |
| 1 | Un jugador que llega a las 5 faltas personales o realiza 2 faltas de tipo Antideportiva se considera Descalificado por faltas y debe retirarse del partido. |