Fin cuarto

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

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

**Actores**

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

Precondiciones (de sistema):

**Primarias:** Existe cuarto, existe partido, existe eventos.

**Complementarias:** Existe torneo.

Disparador: Operador ha finalizado un cuarto de juego.

**FLUJO DE SUCESOS**

**Camino básico:**

1. Se registra la finalización del cuarto.
2. Se validan los datos arrojados en el sistema con el de los colaboradores.

**Caminos Alternativos:**

**2.a El operador nota que faltan datos registrar.**

1. Se ingresan manualmente los nuevos datos.

2. El sistema registra.

**2.b El operador nota que ha ingresado un dato mal al sistema y éste no debe quedar registrado**

1. Se anula el registro, el sistema elimina el dato mal registrado.

2. El sistema elimina el registro.

**2.c El operador nota que ha ingresado un dato mal al sistema y éste debe quedar registrado**

1. Se anula el registro, el sistema elimina el dato mal registrado.

2. El sistema elimina el registro.

3. El operador ingresa de nuevo el registro correctamente.

**Postcondiciones (de negocio):**

**Éxito:** El sistema registra exitosamente los estadísticos del cuarto.

**Fracaso:**

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

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

**Restricciones:**

**Requerimientos no funcionales:**

**Cuestiones Abiertas:**

**Cuestiones Cerradas:**