Inicio partido

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

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

**Actores**

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

Precondiciones (de sistema):

**Primarias:** Existe torneo.

**Complementarias:**

**Disparador:** Se presentan los equipos y los árbitros en el estadio para iniciar el partido.

**FLUJO DE SUCESOS**

**Camino básico:**

1. Operador ingresa los árbitros del encuentro. Sistema valida que sean árbitros habilitados y registra.
2. Operador selecciona los equipos a disputar el encuentro. Sistema registra el encuentro y muestra los jugadores habilitados.
3. Operador selecciona los jugadores. Sistema valida.
4. Operador ingresa el número de camiseta de cada jugador. Sistema registra.

**Caminos Alternativos:**

**1.a El sistema muestra que el árbitro no está habilitado.**

1.El operador habilita manualmente al árbitro.

2. El sistema registra el árbitro del encuentro.

**3.a Hay menos de 5 o màs de 12 jugadores seleccionados por equipo.**

1.El sistema muestra mensaje de error. (Vuelve al paso 2).

**Postcondiciones (de negocio):**

**Éxito:** El sistema queda listo para el inicio del cuarto.

**Fracaso:**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Paso** | Regla de Negocio |
| 1 | La cantidad de jugadores por equipo en cada partido es de 5 como mínimo y 12 como máximo. |