



Pontificia Universidad Católica de Chile
Departamento de Ciencias de la Computación
IIC2513 - Tecnologías y Aplicaciones Web
Profesor: Raúl Montes

Frantz - Casos de Uso

Actores

- Usuario
 - Deportista/Normal
 - Promotor de club deportivo
 - Administrador

Caso de Uso: Registro

Actor: Usuario normal, promotor de club deportivo.

Flujo normal:

1. Un usuario incógnito selecciona la opción de registro para una nueva cuenta disponible desde cualquier página de la aplicación
2. Usuario ingresa sus datos para la creación de la cuenta: nombre de usuario, e-mail, contraseña y su confirmación, entre otros datos requeridos.
3. El usuario confirma sus datos a través de un botón para completar el registro.
4. Usuario recibe una notificación de operación exitosa y es redirigido para modificar su perfil.

Flujos alternativos:

2A1: El usuario ingresa datos existentes: e-mail o nombre de usuario repetidos

1. El formulario muestra una notificación de alerta.
2. El usuario modifica el/los dato/s erróneos y el flujo continúa en el paso 3.

4A1: El usuario tiene un error en los datos ingresados

1. El usuario recibe una notificación de que el registro no fue completado
2. El formulario es resaltado con el campo erróneo y el flujo continúa al paso 3.

Caso de Uso: Login

Actor: Todo tipo de usuario

Flujo normal:

1. Un usuario incógnito selecciona la opción de login disponible en cualquier página de la aplicación.
2. Usuario completa los campos de nombre de usuario y contraseña
3. Se notifica, a través de un mensaje, que la identificación fue exitosa y se redirige al usuario a la página principal de la aplicación.

Flujo alternativo:

1A: El usuario no posee una cuenta registrada en la aplicación.

1. Existe la opción bajo el formulario para ingresar al formulario de registro para la creación de una nueva cuenta.

3A: Los datos ingresados para el nombre de usuario y contraseña no coinciden, o no fueron encontrados.

1. Se notifica al usuario, a través de un mensaje, cuál es el error en concreto.
2. El usuario, o bien modifica sus datos y el caso de uso termina exitosamente, o bien, se vuelve al paso 1A.

Caso de Uso: Modificación de datos personales en perfil

Actor: Todo tipo de usuario.

Flujo normal:

1. El usuario ingresa a su perfil al clickear su nombre en la parte superior de cualquier página.
2. La página de perfil mostrará al usuario sus datos previamente guardados.
3. Dentro de su perfil, el usuario puede modificar sus datos personales: nombre, apellido, edad, país, entre otras cosas
4. El usuario confirma la modificación de datos a través de un botón
5. El sistema notifica al usuario de que la modificación fue exitosa y es redirigido a su perfil para corroborar los cambios.

Caso de Uso: Preferencias deportivas en perfil

Actor: Usuario normal.

Flujo normal:

1. El usuario ingresa a su perfil al clickear su nombre en la parte superior de cualquier página.
2. La página de perfil mostrará al usuario sus datos previamente guardados.
3. Dentro de su perfil, el usuario puede modificar cuáles son sus deportes favoritos dentro de una lista predeterminada.
4. Para cada deporte dentro de sus favoritos, el usuario puede mostrar sus intereses deportivos, como su rol al momento de jugar, preferencia de clubes, entre otras cosas.
5. El usuario concluye la modificación a través de un botón.
6. El sistema notifica al usuario que la modificación ha sido exitosa y es redirigido a su perfil para corroborar los cambios.

Flujos alternativos:

4A1: El deporte que el usuario practica no se encuentra dentro de la lista.

1. Existe un vínculo para agregar un deporte a la lista
2. Al hacer click, el usuario es redirigido a un formulario para enviar una solicitud para agregar un nuevo deporte.
3. El usuario completa los datos: nombre y descripción del deporte.
4. El usuario confirma la solicitud a través de un botón
5. El sistema notifica al usuario de que su solicitud fue enviada para revisión por parte de los administradores y se le otorga un número único para que pueda referenciar su solicitud posteriormente, en caso de que lo necesite.

Caso de Uso: Crear una partida

Actor: Usuario normal.

Flujo normal:

1. Un usuario puede crear una partida deportiva a través de un botón disponible en la página principal de la aplicación
2. Al presionar el botón, se redirige a un formulario para la creación de la partida
3. Toda partida debe tener datos determinados por el usuario: el deporte correspondiente, la comuna donde idealmente se realizará el encuentro y opcionalmente, una contraseña necesaria para ingresar a la partida
4. Al ingresar una comuna, la aplicación muestra una lista de recintos deportivos registrados para dicha ubicación.
5. El usuario selecciona uno de los recintos.
6. Opcionalmente, el usuario puede enviar invitaciones a sus contactos al momento de crear la partida.
7. El usuario confirma los datos y crea la partida.

Flujo alternativo:

4A1: No existen recintos deportivos registrados para la comuna ingresada, pero el usuario conoce un posible recinto no registrado.

1. Existe un vínculo que redirige a un formulario para el registro de un recinto deportivo
2. El usuario puede completar los datos requeridos para registrar un nuevo recinto
3. El usuario confirma los datos y el flujo continua en el paso 6

Caso de Uso: Unirse a una partida

Actor: Usuario normal.

Flujo normal:

1. Un usuario puede ingresar a una partida existente mediante el botón “Unirse a partida” en la página principal
2. El usuario es redirigido a una vista donde posee un formulario para completar datos de filtración: comuna en donde se realizará, deporte asociado, cantidad de jugadores faltantes, entre otras cosas.
3. El usuario selecciona una de las partidas arrojadas por el buscador.
4. La partida es confirmada y agendada en el calendario del usuario dentro de la aplicación, para recordarle en el momento oportuno.

Flujo alternativo:

2A1: El usuario conoce al anfitrión y no necesita filtrar por más campos

1. El usuario selecciona la opción para unirse a una partida específica
2. El usuario ingresa el nombre de usuario del anfitrión
3. El usuario ingresa, en caso de ser pertinente, la contraseña de la partida.
4. El flujo continua en el paso 4.

4A1: El usuario ya ha agendado una partida en el día y horario de la partida que intenta registrar

1. El usuario es notificado del tope de horario e información relevante de las partidas involucradas.
2. Se da la opción al usuario de cancelar uno de los dos encuentros y notificar la ausencia al anfitrión.
3. El flujo vuelve al paso 4.

4A2: Falta menos del tiempo permitido para unirse a una partida.

1. El usuario es notificado de la excesiva cercanía temporal del evento.
2. Se da la opción de volver a la búsqueda de partidas.
3. El flujo vuelve al paso 4.

Caso de Uso: Agregar contactos

Actor: Todo tipo de usuario.

Flujo normal:

1. Usuario puede agregar contactos accediendo a su lista de contactos dentro de la barra de navegación.
2. Dentro de la lista de contactos, existe la opción para agregar un nuevo contacto
3. Al clickear la opción de nuevo contacto, se redirige a un formulario donde se debe ingresar el nombre de usuario a agregar.
4. El usuario es agregado exitosamente y se le notifica al usuario.

Flujo alternativo:

4A1: El contacto no pudo ser agregado ya que el nombre de usuario no existe

1. El usuario es notificado del error.
2. Se abre nuevamente el formulario para que el usuario pueda corregir su error y el flujo vuelve al paso 3.

Caso de Uso: Registro de recinto deportivo

Actor: Promotor de recinto deportivo.

Flujo normal:

1. Dentro del listado de recintos deportivos, el usuario tiene la opción de registrar un recinto deportivo.
2. Al seleccionar la opción, el usuario es redirigido al formulario para registrar un nuevo recinto.
3. El usuario completa los datos pertinentes: nombre, ubicación, contacto, descripción, entre otras cosas.
4. El usuario puede vincular alguno de sus contactos para que, junto con él, sean considerados como administradores del recinto.
5. Se notifica el registro exitoso del recinto y el usuario es redirigido a la página del recinto.

Flujo alternativo:

4A1: El usuario ingresa un recinto deportivo existente.

1. Se notifica al usuario del error y a que se ha debido

2. Se redirige al usuario al formulario y el flujo continua en el paso 3.

Caso de Uso: Registro de equipo deportivo

Actor: Usuario normal.

Flujo normal:

1. El usuario puede crear un nuevo equipo al seleccionar la opción disponible en la pestaña de equipos.
2. Al seleccionar la opción, se redirige al formulario correspondiente a la creación de equipos
3. El usuario completa la información requerida: nombre de equipo, comuna, integrantes, entre otros.
4. El usuario confirma los datos y es notificado de un registro exitoso
5. El usuario es redirigido a la página del equipo.

Flujo alternativo:

3A1: El usuario intenta agregar un integrante que no es parte de su lista de contactos.

1. El usuario es notificado del error
2. Se ofrece la opción de agregar como contacto al usuario y el flujo continua en el paso 4.

Caso de Uso: Solicitud de ingreso a un equipo deportivo

Actor: Usuario normal.

Flujo normal:

1. El usuario puede solicitar ingresar a un equipo específico al seleccionar la opción en la pestaña de equipos
2. Al seleccionar la opción, el usuario es redirigido a un formulario para referenciar el equipo al que se quiere unir
3. El usuario ingresa el código de equipo.
4. La solicitud del usuario es registrada exitosamente y espera la aprobación del encargado del equipo.

Flujo alternativo:

3A1: El usuario ha ingresado un código inválido

1. El sistema notifica al usuario el origen del error

2. El usuario es redirigido al formulario para ingresar el código nuevamente y el flujo continúa en el paso 4.

3B1: El usuario ya tiene registrado un equipo en el deporte respectivo.

1. El sistema notifica al usuario del error
2. El usuario es dirigido a su perfil para revisar su situación de equipos y el flujo termina.

Caso de Uso: Reserva de recinto deportivo

Actor: Usuario normal.

Flujo normal:

1. El usuario, después de haber creado una partida, puede reservar un recinto para dicha partida, ingresando a la descripción de la partida, o bien, seleccionado un recinto deportivo del listado.
2. El usuario es redirigido al formulario genérico de reserva
3. El usuario ingresa los datos de su equipo y hora de reserva.
4. El usuario es notificado de la reserva exitosa y puede ser corroborada en la información de la partida

Flujo alternativo:

3A1: El recinto seleccionado pide un porcentaje del valor anticipadamente.

1. Se despliegan los métodos de pago disponibles.
2. El usuario ingresa los datos asociados a su método de pago, o bien los carga desde su perfil
3. Se muestran los datos y el monto a cancelar
4. El usuario confirma la operación y el flujo continúa en el paso 4.

4A1: El recinto deportivo ya tiene agendada la hora requerida.

1. El usuario es notificado del error
2. El usuario es redirigido al formulario de reserva para agendar una hora distinta y el flujo continúa en el paso 4.

Caso de Uso: Calificación de integrantes de la partida

Actor: Usuario normal.

Flujo normal:

1. El usuario registrado como anfitrión de una partida la puede dar por finalizada notificando a los integrantes para calificarse entre ellos
2. Un integrante puede acceder a un formulario de calificación a través de la notificación de finalización en su perfil.

3. El usuario califica con estrellas a sus compañeros de equipo, en distintos aspectos.
4. El usuario envía sus calificaciones y a su vez, recibe las de sus compañeros.

Caso de Uso: Calificación de recinto deportivo

Actor: Usuario normal.

Flujo normal

1. El usuario puede calificar un recinto deportivo en el perfil del recinto correspondiente
2. En el perfil del recinto, el usuario selecciona la opción comentarios
3. El usuario puede escribir un comentario sobre su experiencia en el recinto, además de calificar con estrellas dicho lugar.
4. El usuario sube su comentario a la página a través del botón correspondiente y el sistema notifica un envío exitoso.

Caso de Uso: Visualización de estadísticas

Actor: Todo tipo de usuario

Flujo normal

1. El usuario puede visualizar estadísticas en la pestaña correspondiente en la barra de navegación
2. En la página, el usuario puede revisar distintas estadísticas: partidos jugados, puntuación, partidos ganados, entre otras.
3. El usuario puede consultar por las estadísticas de un equipo, recinto o jugador en particular.

Flujo alternativo:

3A1: La entidad consultada no existe

1. El sistema notifica al usuario del error
2. Se redirige al usuario a la página principal de estadísticas y el flujo continúa en el paso 2.

Caso de Uso: Eliminación de usuarios

Actor: Administrador

Flujo normal

1. Un usuario administrador tiene una pestaña especial con los usuarios registrados
2. Al seleccionar un usuario, se muestra la opción de eliminar la cuenta
3. Al eliminar la cuenta, el usuario es redirigido a la lista de usuarios para corroborar que la cuenta ha dejado de existir

Flujo alternativo:

2A1: El usuario que se intenta eliminar es también administrador

1. El sistema notifica al usuario del problema
2. El usuario no es eliminado y el sistema redirige al listado de usuarios.

Caso de Uso: Eliminación de calificaciones

Actor: Administrador

Flujo normal:

1. En el perfil de un recinto o usuario, un administrador puede seleccionar una calificación y eliminarla
2. Al seleccionar eliminar la calificación, se abre un formulario para ingresar la razón de eliminación.
3. El sistema notifica al administrador de la eliminación exitosa.
4. El sistema notifica al calificador sobre la eliminación de su calificación.