1.Un usuario se da de alta en el sistema de reservas del complejo deportivo creando una nueva instancia de Usuario y configurando sus campos de nombre, contraseña y correo electrónico.

2.El usuario inicia sesión en el sistema llamando al método iniciarSesión en su instancia de Usuario, que autentica las credenciales del usuario y establece su estado de autenticación en el sistema.

3.El usuario selecciona un deporte para jugar llamando al método seleccionarDeporte en su instancia de Usuario y pasando el nombre del deporte como argumento. Este método comprueba si el deporte seleccionado está disponible en el complejo deportivo asociado con el usuario y establece el deporte seleccionado por el usuario.

4.El usuario navega por los campos deportivos disponibles para el deporte seleccionado accediendo a las instancias de Campo asociadas al complejo deportivo.

5.El usuario selecciona un campo deportivo para alquilar llamando al método alquilar en la instancia de Campo, pasando las fechas de inicio y finalización del alquiler como argumentos. Este método verifica la disponibilidad del campo para las fechas seleccionadas, calcula el monto del alquiler y crea una nueva instancia de Alquiler para representar el alquiler.

6.El usuario cierra sesión en el sistema llamando al método cerrarSesión en su instancia de Usuario, lo que borra su estado de autenticación en el sistema.