|  |
| --- |
| **Comenzar partida** |
| Actor Principal: Usuario |
| Precondiciones: Tener la aplicación |
| Garantías de éxito: La aplicación funciona correctamente y se puede disfrutar de una buena simulación de un juego de futbol |
| Escenario Principal:   1. Abrir la aplicación. 2. Pulsar botón llamado “iniciar”. 3. Seleccionar los 2 equipo que tendrán parte en el partido. 4. Especificar las características descriptivas del partido (ciudad, estadio, hora de inicio, fecha, árbitro). 5. En la vista de juego, seleccionar “iniciar partido”. 6. Presionar botón “guardar tiempo” al momento de registrar una jugada. 7. Seleccionar el equipo de los 2 equipos pre-especificados. 8. Seleccionar un jugador de la lista de jugadores del equipo. 9. Seleccionar una jugada de la lista de jugadas manejadas por el software. 10. Presionar botón “Registrar jugada”. 11. Determinar los tiempos fueras y presionar el botón cuando exista alguno. Así como el botón “reanudar tiempo”, una vez se encuentre en tiempo fuera. 12. Determinar los tiempos a jugar y presionar el botón cuando haya un cambio de tiempo. Así como el botón “reanudar tiempo” que se activa una vez se selecciona un cambio de tiempo. 13. Seleccionar “acabar partido” para acabar el partido. 14. Confirmar los datos del partido, así como la puntuación final en la vista “guardar”. 15. Presionar botón terminar para guardar de forma permanente los datos del partido. |
| *Flujo Alternativo 1:* 3- El usuario decide añadir un equipo adicional.  *Flujo Alternativo 2:*  4- Si el usuario deja casillas vacías en alguna de las etapas del proceso. El sistema no avanzará hasta que todas las casillas estén completadas.  *Flujo Alternativo 3:*  1- El usuario puede decidir volver a una etapa anterior en el proceso. Sus datos le serán guardados, a pesar de estas interacciones.  *Flujo Alternativo 4:* 1- El usuario puede seleccionar el botón cancelar en cualquier momento del proceso. Todos los datos no guardados serán perdidos al llevar a cabo esta acción. |
| Requisitos Especiales: Ninguno |
| Lista de tecnología: Dispositivo para correr aplicaciones y Archivo .exe de la app |
| Frecuencia con la que se lleva a cabo: Cada vez que el usuario quiera registrar un juego pasando en vivo. |