|  |
| --- |
| **Registrar un equipo** |
| Actor Principal: Usuario |
| Precondiciones: Tener la aplicación |
| Garantías de éxito: Algunos flujos de la aplicación dependen del formato del archivo subido por el usuario. Este debe cumplir con las especificaciones descritas en la misma aplicación. |
| Escenario Principal:   1. Abrir la aplicación. 2. Pulsar botón llamado “equipo”. 3. Seleccionar botón manual para añadir los jugadores y nombre del equipo a registrar. 4. Presionar botón guardar |
| *Flujo Alternativo 1:*  3- El usuario puede cargar un archivo .csv presionando el botón automático y estableciendo el nombre del equipo.  *Flujo Alternativo 2:*  3- El usuario puede utilizar la vista para seleccionar un equipo y observar sus jugadores.  *Flujo Alternativo 3:* 1- El usuario puede seleccionar un equipo y modificar, agregar o eliminar alguno de sus jugadores. |
| 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 nuevo equipo. Todas las vistas tendrá acceso directo a esta. |