|  |
| --- |
| **Subir un partido** |
| 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 “subir archivos”. 3. Seleccionar los 2 equipo que tuvieron parte en el partido. 4. Especificar las características descriptivas del partido (ciudad, estadio, hora de inicio, hora de fin, fecha, árbitro y puntuación final de los dos equipos). 5. Especificar las características descriptivas de las jugadas del partido (el equipo, el jugador, la jugada, el tiempo de la jugada) 6. Es necesario al menos una jugada para avanzar a la siguiente etapa. 7. Confirmar los datos del partido, así como la puntuación final en la vista “guardar”. 8. Presionar botón terminar para guardar de forma permanente los datos del partido. |
| *Flujo Alternativo 1:*  3- El usuario puede añadir un equipo adicional.  *Flujo Alternativo 2:*  5- El usuario decide añadir un archivo .csv con la información de las jugadas en lugar de digitarlas una a una.  *Flujo Alternativo 3:* 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 pasado. |