

Casos de uso

El siguiente documento muestra los casos de uso pensados para nuestra aplicación. Los casos de uso fueron separados en las siguientes secciones para tenerlos más ordenados:

- Login
- Perfil
- Amistades y favoritos
- Deportes
- Mensajes
- Partidos
- Equipos

Actores

- Jugador (Player). Usuario que asiste a partidos, etc.
- Dueño de Recintos (Compound Owner). Dueño de canchas y recintos para arrendar a jugadores.
- Vista (Usuario no registrado). No podrá hacer casi nada en la aplicación.

Observación: al decir “Usuario” significa cualquier usuario registrado (dueño o jugador).

Casos de uso

Login

1. Usuario hace login usando su mail y una contraseña
2. Usuario crea una cuenta ingresando sus datos (al menos nombre, mail, contraseña)
3. Usuario edita sus datos personales
4. Usuario elimina su cuenta

Perfil

1. Usuario ve perfil de algún usuario (puede ser él mismo)
2. Usuario ve partidos públicos en los que otro jugador está invitado
3. Usuario ve equipos en los que está otro jugador

Amistades y Favoritos

1. Jugador agrega otro jugador como amigo
2. Jugador acepta o rechaza solicitud de amistad de otro jugador
3. Jugador deja de ser amigo de otro jugador
4. Jugador guarda un recinto en lista de favoritos

Deportes

1. Jugador puede agregar y eliminar deportes que practica
2. Usuario puede ver deportes que un jugador amigo practica

Mensajes

1. Jugador escribe/edita/elimina mensaje en muro de otro jugador
2. Jugador califica otro jugador (si es que han jugado un partido)

Partidos

1. Usuario ve sus partidos
2. Usuario ve detalle de un partido (información básica, invitados)
3. Jugador crea un partido (puede ser público o privado)
4. Jugador elimina un partido (si es creador del partido)

Invitaciones

1. Jugador invita amigos a un partido
2. Jugador invita equipos a un partido
3. Jugador confirma o rechaza asistencia a un partido al que fue invitado (o partido que creó)
4. Jugador solicita poder asistir a un partido público
5. Jugador capitán acepta o rechaza solicitud de jugador de unirse a partido
6. Jugador capitán elimina a un invitado de un partido

Canchas

1. Jugador revisa horario disponible, precios, dirección y otra información básica de canchas
2. Jugador reserva una cancha para un partido
3. Dueño de recinto confirma o rechaza reserva de cancha hecha por un jugador para un partido

Publicaciones

1. Jugador capitán registra el resultado del partido

2. Jugador invitado al partido deja un mensaje sobre un partido que aún no se juega
3. Jugador deja un mensaje/foto/calificación sobre un partido que jugó
4. Dueño deja un mensaje/foto/calificación sobre un partido que se jugó en alguno de sus recintos
5. Usuario edita/elimina una publicación que dejó en el partido

Equipos

1. Jugador ve sus equipos
2. Jugador crea un nuevo equipo
3. Jugador capitán edita la información de un equipo
4. Jugador capitán elimina su equipo
5. Jugador capitán elige dejar de ser capitán del equipo
6. Jugador capitán designa a otros jugadores como capitanes del equipo

Invitaciones

1. Jugador capitán invita a otros jugadores a su equipo

Publicaciones

1. Jugador escribe mensaje en muro público de equipo
2. Jugador que es parte de un equipo escribe mensaje en foro privado de equipo
3. Jugador edita/elimina mensaje que escribió en muro/foro del equipo

Búsqueda

1. Usuario busca otros Usuarios
2. Usuario busca recintos/canchas
3. Usuario busca partidos públicos

Recintos

1. Jugador crea/edita/elimina mensaje/calificación en muro de recinto