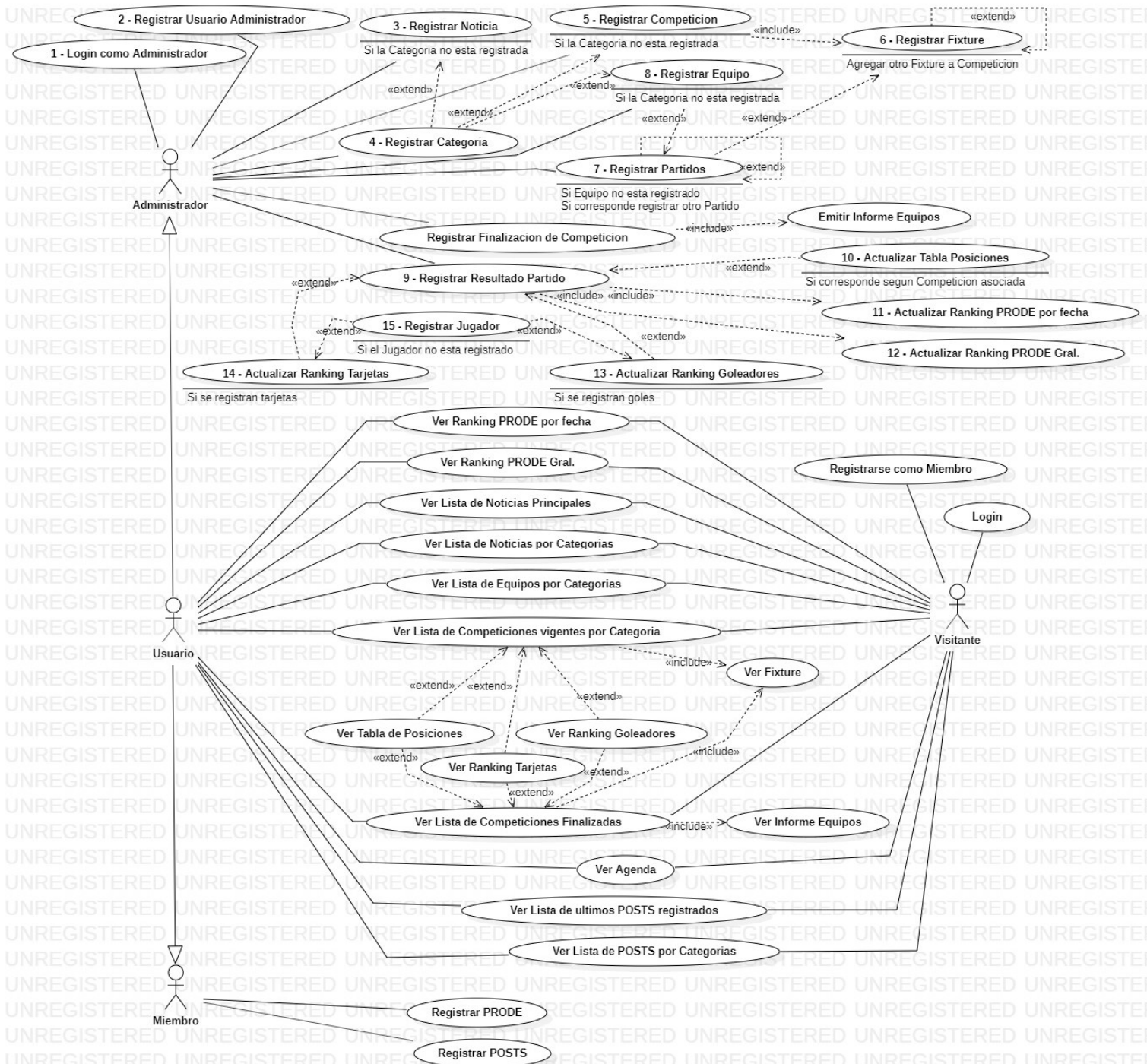


CASOS DE USOS: DIAGRAMA Y DESCRIPCIONES

DIAGRAMA CASOS DE USOS:



A continuación, se presenta una descripción de los casos de usos, junto con sus correspondientes prototipos de interfaces de baja fidelidad. Debido a que utilizamos el framework Ionic para el desarrollo frontend, estos prototipos están diseñados con componentes propios de este framework, que, al ser responsivo a múltiples dispositivos, se representa su visualización mediante un dispositivo móvil, en este caso, con sistema operativo Android, que es generalmente el más utilizado.

Nivel de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Negocio		<input type="checkbox"/> Sistema de Información	
Nombre del Caso de Uso: Registrar Categoría			Nro. Orden: 4
Prioridad	<input checked="" type="checkbox"/> Alta	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Baja
Complejidad	<input type="checkbox"/> Alta	<input type="checkbox"/> Media	<input checked="" type="checkbox"/> Baja
Actor Principal: Usuario Administrador (UA)		Actor Secundario: No aplica	
Tipo de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Concreto		<input type="checkbox"/> Abstracto	

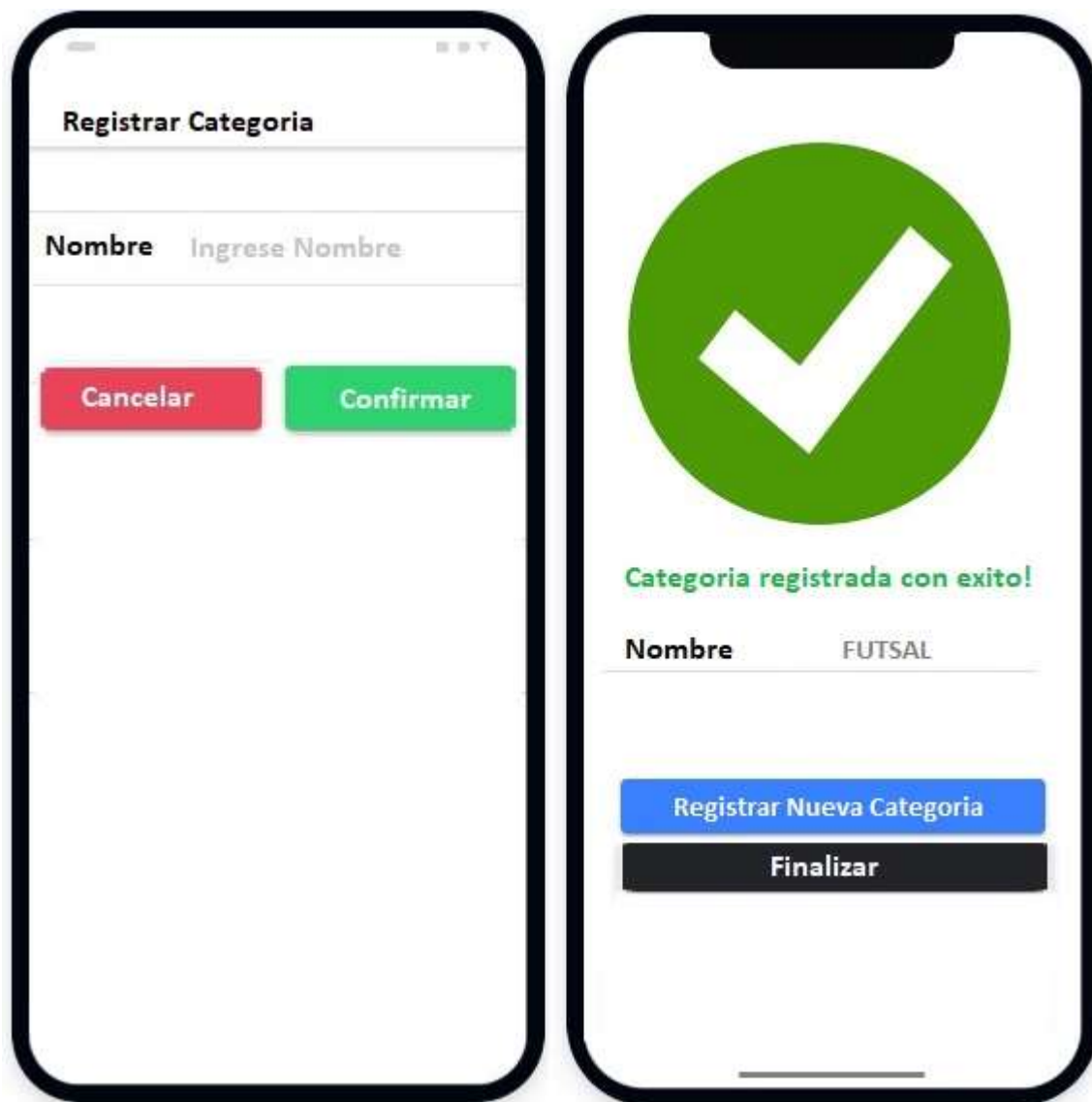
Objetivo: Registrar Categoría que serán aplicables tanto a Noticias como a Competiciones.																			
Precondiciones: no aplica																			
Post-Condiciones	Éxito: Se registra Categoría.																		
	Fracaso: El UA cancela el registro antes o la Categoría no se registra correctamente.																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Curso Normal</th><th>Curso Alternativo</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1. El caso de uso comienza cuando el UA ingresa a la opción para registrar una nueva Categoría.</td><td></td></tr> <tr><td>2. El UA debe ingresar el nombre de la Categoría.</td><td></td></tr> <tr><td>3. El UA debe confirmar los datos ingresados.</td><td></td></tr> <tr><td>4. El sistema asignara un slug, una fecha de creación, y el usuario que creo la Categoría.</td><td></td></tr> <tr><td>5. Se registran los datos para la Categoría.</td><td></td></tr> <tr><td>6. El sistema muestra al UA los datos registrados correspondientes a la Categoría.</td><td></td></tr> <tr><td>7. Fin del caso de uso.</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Curso Normal	Curso Alternativo	1. El caso de uso comienza cuando el UA ingresa a la opción para registrar una nueva Categoría.		2. El UA debe ingresar el nombre de la Categoría.		3. El UA debe confirmar los datos ingresados.		4. El sistema asignara un slug, una fecha de creación, y el usuario que creo la Categoría.		5. Se registran los datos para la Categoría.		6. El sistema muestra al UA los datos registrados correspondientes a la Categoría.		7. Fin del caso de uso.			
Curso Normal	Curso Alternativo																		
1. El caso de uso comienza cuando el UA ingresa a la opción para registrar una nueva Categoría.																			
2. El UA debe ingresar el nombre de la Categoría.																			
3. El UA debe confirmar los datos ingresados.																			
4. El sistema asignara un slug, una fecha de creación, y el usuario que creo la Categoría.																			
5. Se registran los datos para la Categoría.																			
6. El sistema muestra al UA los datos registrados correspondientes a la Categoría.																			
7. Fin del caso de uso.																			
Asociaciones de Extensión:																			
Asociaciones de Inclusión:																			
Caso de Uso donde se Incluye																			
Caso de Uso donde se Extiende: 3. Registrar Noticia, 5. Registrar Competición, 8. Registrar Equipo.																			
Caso de Uso donde de Generalización																			

Para el prototipo de interfaz de este caso de uso, se utilizan los siguientes componentes de Ionic:

ion-input, type "text": para que el UA ingrese el nombre correspondiente a la Categoría a crear.

ion-button: para que el UA cancele, confirme o finalice el proceso, y ofrecer la opción de registrar nueva Categoría.

ion-slides: para informar al UA que la Categoría fue registrada correctamente y mostrar su información.



Nivel de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Negocio <input type="checkbox"/> Sistema de Información	
Nombre del Caso de Uso: Registrar Competición Nro. Orden: 5	
Prioridad <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja	
Complejidad <input type="checkbox"/> Alta <input checked="" type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja	
Actor Principal: Usuario Administrador (UA)	Actor Secundario: No aplica
Tipo de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: Registrar Competición, registrar Fixture/s asociado/s.	
Precondiciones: no aplica	
Post-Condiciones	Éxito: Se registra competición y se registra Fixture/s asociado/s.
	Fracaso: El UA cancela el registro antes, o no registra ningún Fixture asociado a la Competición, o la Categoría no se registra correctamente.
<div>Curso Normal</div> <div>Curso Alternativo</div>	
1. El caso de uso comienza cuando el UA ingresa a la opción para registrar una nueva Competición.	
2. El UA debe ingresar el nombre de la competición	
3. El UA debe elegir la Categoría correspondiente para la Competición, y la Categoría se encuentra registrada.	3.a. La Categoría no se encuentra registrada. 3.a.1. Para registrar una nueva categoría se llama al caso de uso "Registrar Categoría". 3.a.2. La Categoría se registró. 3.a.2.a. La Categoría no se registró. 3.a.2.a.1 Se cancela el caso de uso.
4. El UA confirma los datos ingresados y seleccionados y procede a registrar Fixture. Se llama al caso de uso "Registrar Fixture".	
5. Se registran los datos para la Competición.	
6. El sistema muestra al UA los datos registrados correspondientes a la Competición.	

7. Fin del caso de uso.	
Asociaciones de Extensión: 4. Registrar Categoría	
Asociaciones de Inclusión: 6. Registrar Fixture	
Caso de Uso donde se Incluye	
Caso de Uso donde se Extiende	
Caso de Uso donde de Generalización	

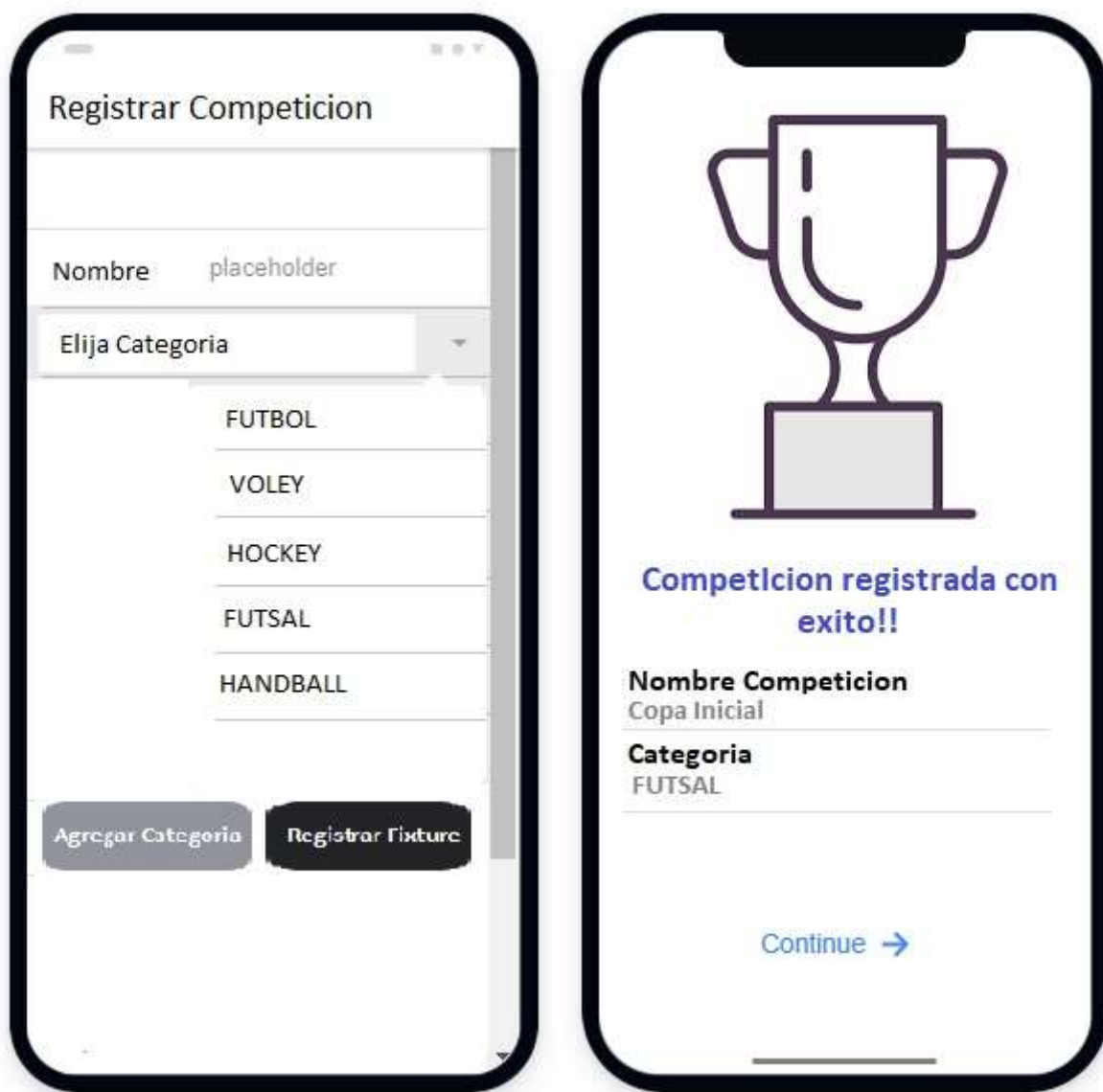
Para el prototipo de interfaz de este caso de uso, se utilizan los siguientes componentes de Ionic:

ion-input, type "text": para que el UA ingrese el nombre correspondiente a la competición a crear.

ion-select: para que el UA elija una categoría de las que se encuentran registradas.

ion-button: para que el UA agregue una categoría nueva o bien proceda a registrar el o los Fixtures correspondientes.

ion-slides: para informar al UA que la competición fue registrada correctamente y mostrar su información.



Nivel de Caso de Uso	<input checked="" type="checkbox"/> Negocio	<input type="checkbox"/> Sistema de Información
Nombre del Caso de Uso:	Registrar Fixture	Nro. Orden: 6
Prioridad	<input checked="" type="checkbox"/> Alta	<input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Complejidad	<input checked="" type="checkbox"/> Alta	<input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
Actor Principal:	Usuario Administrador (UA)	Actor Secundario: No aplica
Tipo de Caso de Uso	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto	<input type="checkbox"/> Abstracto
Objetivo:	Registrar Fixture asociado a una Competición.	
Precondiciones:	Registrar Competición	

Post-Condiciones	Éxito: Se registra Fixture asociado a una Competición.	
	Fracaso: El UA cancela el registro o el Fixture no se registra correctamente.	
Curso Normal		Curso Alternativo
1.	El caso de uso comienza cuando el UA ingresa a la opción registrar Fixture.	
2.	El UA debe elegir una modalidad para el Fixture, las cuales se encontraran predefinidas.	
3.	El UA debe ingresar el nombre que identificara al Fixture (fase de la competición).	
4.	El UA debe especificar la cantidad de equipos q participaran, esta cantidad se restringirán según la modalidad elegida.	
5.	El UA debe indicar si corresponde partidos de ida y vuelta (Local y Visitante).	
6.	El UA debe confirma los datos ingresados.	
7.	El sistema debe corroborar la modalidad elegida, la cantidad de equipos y si corresponden partidos de ida y vuelta (Local y Visitante), y según estos, calcular y registrar la cantidad de partidos correspondientes para el Fixture.	
8.	El sistema debe corroborar la modalidad elegida por el UA y establecer si corresponde una tabla de posiciones (booleano) para el Fixture, y corresponde.	8.a. No corresponde tabla de posiciones. 8.a.1. Los atributos de puntos por partidos ganados y puntos por partidos empatados se establecen con valores predeterminados. 8.a.2. Se registran los datos para el Fixture. 8.a.3. El sistema muestra al UA los datos registrados correspondientes al Fixture. 8.a.4. Se ofrece al UA la opción de registrar datos para los Partidos correspondientes al Fixture. 8.a.4.a. Se llama al caso de uso "Registrar Partidos". 8.a.4.b. Los datos de Partidos no se registran. 8.a.5. Se ofrece al UA la opción de registrar un nuevo Fixture (nueva fase) asociado a la Competición. 8.a.5.a. Se reinicia el caso de uso "Registrar Fixture". 8.a.5.b. No se registra nuevo Fixture. 8.a.5.c. Fin del caso de uso
9.	Se le solicita al UA que especifique los puntos que sumaran los equipos que ganen un partido,	
10.	Se le solicita al UA que especifique los puntos a repartir en caso de empate en un partido.	
11.	Se registran los datos para el Fixture.	
12.	El sistema muestra al UA los datos registrados correspondientes al Fixture.	
13.	Se ofrece al UA la opción de registrar datos para los Partidos correspondientes al Fixture y no acepta.	13.a. El UA acepta registrar datos para Partidos correspondientes. 13.a.1. Se llama al caso de uso "Registrar Partidos". 13.a.2. Los datos de Partidos no se registran.
14.	Se ofrece al UA la opción de registrar un nuevo Fixture (nueva fase) asociado a la Competición y no acepta.	14.a. El UA acepta registrar un nuevo Fixture asociado a la competición. 14.a.1. Se reinicia el caso de uso "Registrar Fixture".
15.	Fin del caso de uso.	
Asociaciones de Extensión: 7. Registrar Partidos, 6. Registrar Fixture		
Asociaciones de Inclusión:		
Caso de Uso donde se Incluye: 5. Registrar Competición		
Caso de Uso donde se Extiende: 6. Registrar Fixture		
Caso de Uso donde de Generalización:		

Para el prototipo de interfaz de este caso de uso, se utilizan los siguientes componentes de Ionic:

ion-select: para que el UA elija una modalidad, las cuales serán predefinidas.

ion-input, type "text": para que el UA ingrese el nombre correspondiente al Fixture (fase de la competición).

ion-input, type "number": para que el UA ingrese la cantidad de equipos que participaran del Fixture (fase de la competición) e indique la cantidad de puntos por partidos ganados y partidos empatados, en el caso que correspondiese. En el caso de que la modalidad elegida sea "Partido Único", la cantidad de equipos se debe truncar en 2. En el caso de que la modalidad elegida sea "Playoff", este componente debe ser reemplazado por un ion-select con las opciones: 4, 8, 16, 32 y 64.

ion-toggle: para que el UA indique si corresponden partidos de ida y vuelta (local y visitante, booleano) para el Fixture.

ion-button: para que el UA confirme o cancele los procesos y ofrecer las opciones de registrar los Partidos para el Fixture o registrar otro Fixture a la competición.

ion-slides: para informar al UA que la competición fue registrada correctamente y mostrar su información.

Registrar Fixture

Elija Modalidad

Nombre

Ingrese Nombre

Cant. Equipos

2

☒

Partidos Ida y Vuelta

Cancelar

Confirmar

Registrar Fixture

Elija Modalidad

Non

Partido Unico

Cant

Torneo

☒

Playoff

Cancelar

Confirmar


Si corresponde Tabla de Posiciones

Ingresar Puntos por Partidos

Ptos. por Partidos Ganados

Ptos. por Partidos Empatados

Confirmar



Fixture registrado con éxito!

Nombre Fixture Primera Fase

Modalidad Torneo

Cantidad de Equipos 4

Partidos Ida y Vuelta SI

Registrar Partidos

Registrar otro Fixture

Finalizar

Nivel de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Negocio <input type="checkbox"/> Sistema de Información	
Nombre del Caso de Uso: Registrar Partidos Nro. Orden: 7	
Prioridad <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja	
Complejidad <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja	
Actor Principal: Usuario Administrador (UA)	Actor Secundario: No aplica
Tipo de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: Registrar los Partidos correspondientes a un Fixture.	
Precondiciones: Registrar Competición, Registrar Fixture	
Post-Condiciones	Éxito: Se registra total o parcialmente los Partidos asociados a un Fixture.
	Fracaso: El UA cancela el registro antes o el/los Equipos no se registran correctamente, o el Partido no se registra correctamente.
<div>Curso Normal</div> <div>Curso Alternativo</div>	
1. El caso de uso comienza cuando el UA ingrese a la opción para registrar los partidos correspondiente a un Fixture previamente registrado.	
2. El UA debe ingresar la fecha y hora que se disputara el Partido.	
3. El UA debe ingresar la sede en la que se disputara el Partido.	
4. El UA debe elegir el equipo que será local, y el Equipo se encuentra registrado.	4.a. El Equipo no se encuentra registrado. 4.a.1. Para registrar un nuevo Equipo se llama al caso de uso "Registrar Equipo". 4.a.2. El Equipo se registró. 4.a.2.a. El Equipo no se registró.

	4.a.2.a.1 Se cancela el caso de uso.
5. El UA debe elegir el equipo que será visitante, y el Equipo se encuentra registrado.	5.a. El Equipo no se encuentra registrado. 5.a.1. Para registrar un nuevo Equipo se llama al caso de uso "Registrar Equipo". 5.a.2. El Equipo se registró. 5.a.2.a. El Equipo no se registró. 5.a.2.a.1 Se cancela el caso de uso.
6. El UA debe confirmar los datos ingresados y seleccionados.	
7. El sistema muestra al UA los datos del Partido registrado y se le ofrece la opción de registrar el siguiente Partido si correspondiese, y no acepta.	7.a. El UA acepta registrar los datos del siguiente Partido asociado al Fixture. 7.a.1. Para registrar el Partido se reinicia el caso de uso "Registrar Partido". 7.a.2. El Partido se registra. 7.a.2.a. El Partido no se registra. 7.a.2.a.1. Se cancela el caso de uso.
8. Fin del caso de uso.	
Asociaciones de Extensión: 8. Registrar Equipo, 7. Registrar Partido.	
Asociaciones de Inclusión:	
Caso de Uso donde se Incluye	
Caso de Uso donde se Extiende: 6. Registrar Fixture, 7. Registrar Partido.	
Caso de Uso donde de Generalización	

Para el prototipo de interfaz de este caso de uso, se utilizan los siguientes componentes de Ionic:

ion-datetime: para que el UA elija una fecha y hora correspondiente al Partido.

ion-input, type "text": para que el UA ingrese la sede donde se disputara el Partido.

ion-select: para que el UA elija el Equipo local y visitante que disputaran el Partido y que se encuentran registrados.

ion-nav: para ofrecerle al UA la posibilidad de registrar un nuevo Equipo.

ion-button: para que el UA confirme o cancele los procesos y ofrecer las opciones de registrar el siguiente Partido asociado al Fixture si correspondiese, en el caso de que no corresponda este último botón se deshabilitara.

ion-slides: para informar al UA que el Partido fue registrado correctamente y mostrar su información.

Registrar Partidos

Fecha Feb 19, 1990

Hora 5:43 AM

Sede Centro Deportivo

Elija Equipo Local

Elija Equipo Visitante

 Registrar nuevo Equipo

Cancelar **Confirmar**

Registrar Partidos

Fecha Feb 19, 1990

Hora 5:43 AM

Sede Centro Deportivo

Elija Equipo Local

Elija Equipo Visitante

 Registrar nuevo Equipo

Cancelar **Confirmar**

VICTORIA

REAL MADRID

SAN MARTIN

Registrar Partidos

Fecha Feb 19, 1990

Cancel **Done**

17 1990

Jan 18 1991

Feb 19 1990

Mar 20 1989

Apr 21 1988

Cancelar **Confirmar**

Registrar Partidos

Fecha Feb 19, 1990

Hora 5:43 AM

Cancel **Done**

3 41

4 42

5 43 AM

6 44 PM

7 45

Cancelar **Confirmar**



Partido registrado con éxito!

Fecha Feb 19, 2021

Hora 8:00 PM

Sede Centro Deportivo

Equipo Local VICTORIA

Equipo Visitante SAN MARTIN

Registrar Siguiente Partido

Finalizar

Nivel de Caso de Uso	<input checked="" type="checkbox"/> Negocio	<input type="checkbox"/> Sistema de Información
Nombre del Caso de Uso:	Registrar Equipo	
Prioridad	<input checked="" type="checkbox"/> Alta	<input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja
		Nro. Orden: 8

Complejidad <input type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input checked="" type="checkbox"/> Baja																	
Actor Principal: Usuario Administrador (UA)																	
Actor Secundario: No aplica																	
Tipo de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto																	
Objetivo: Registrar Equipos que serán parte de los Partidos y Tabla de Posiciones.																	
Precondiciones: no aplica																	
Post-Condiciones	Éxito: Se registra Equipo.																
	Fracaso: El UA cancela el registro antes, o el Equipo no se registra correctamente, o la categoría no se registra correctamente.																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Curso Normal</th><th>Curso Alternativo</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. El caso de uso comienza cuando el UA ingresa a la opción para registrar un nuevo Equipo.</td><td></td></tr> <tr> <td>2. El UA debe ingresar el nombre del Equipo.</td><td></td></tr> <tr> <td>3. El UA debe seleccionar la Categoría a la que pertenecerá el Equipo, y la Categoría se encuentra registrada.</td><td>3.a. La Categoría no se encuentra registrada. 3.a.1. Para registrar una nueva Categoría se llama al caso de uso "Registrar Categoría". 3.a.2. La Categoría se registró. 3.a.2.a. La Categoría no se registró. 3.a.2.a.1 Se cancela el caso de uso.</td></tr> <tr> <td>4. El UA debe confirmar los datos ingresados y seleccionados.</td><td></td></tr> <tr> <td>5. Se registran los datos para el Equipo.</td><td></td></tr> <tr> <td>6. El sistema muestra al UA los datos registrados correspondientes al Equipo.</td><td></td></tr> <tr> <td>7. Fin del caso de uso.</td><td></td></tr> </tbody> </table>		Curso Normal	Curso Alternativo	1. El caso de uso comienza cuando el UA ingresa a la opción para registrar un nuevo Equipo.		2. El UA debe ingresar el nombre del Equipo.		3. El UA debe seleccionar la Categoría a la que pertenecerá el Equipo, y la Categoría se encuentra registrada.	3.a. La Categoría no se encuentra registrada. 3.a.1. Para registrar una nueva Categoría se llama al caso de uso "Registrar Categoría". 3.a.2. La Categoría se registró. 3.a.2.a. La Categoría no se registró. 3.a.2.a.1 Se cancela el caso de uso.	4. El UA debe confirmar los datos ingresados y seleccionados.		5. Se registran los datos para el Equipo.		6. El sistema muestra al UA los datos registrados correspondientes al Equipo.		7. Fin del caso de uso.	
Curso Normal	Curso Alternativo																
1. El caso de uso comienza cuando el UA ingresa a la opción para registrar un nuevo Equipo.																	
2. El UA debe ingresar el nombre del Equipo.																	
3. El UA debe seleccionar la Categoría a la que pertenecerá el Equipo, y la Categoría se encuentra registrada.	3.a. La Categoría no se encuentra registrada. 3.a.1. Para registrar una nueva Categoría se llama al caso de uso "Registrar Categoría". 3.a.2. La Categoría se registró. 3.a.2.a. La Categoría no se registró. 3.a.2.a.1 Se cancela el caso de uso.																
4. El UA debe confirmar los datos ingresados y seleccionados.																	
5. Se registran los datos para el Equipo.																	
6. El sistema muestra al UA los datos registrados correspondientes al Equipo.																	
7. Fin del caso de uso.																	
Asociaciones de Extensión: 4. Registrar Categoría.																	
Asociaciones de Inclusión:																	
Caso de Uso donde se Incluye																	
Caso de Uso donde se Extiende: 7. Registrar Partidos.																	
Caso de Uso donde de Generalización																	

Para el prototipo de interfaz de este caso de uso, se utilizan los siguientes componentes de Ionic:

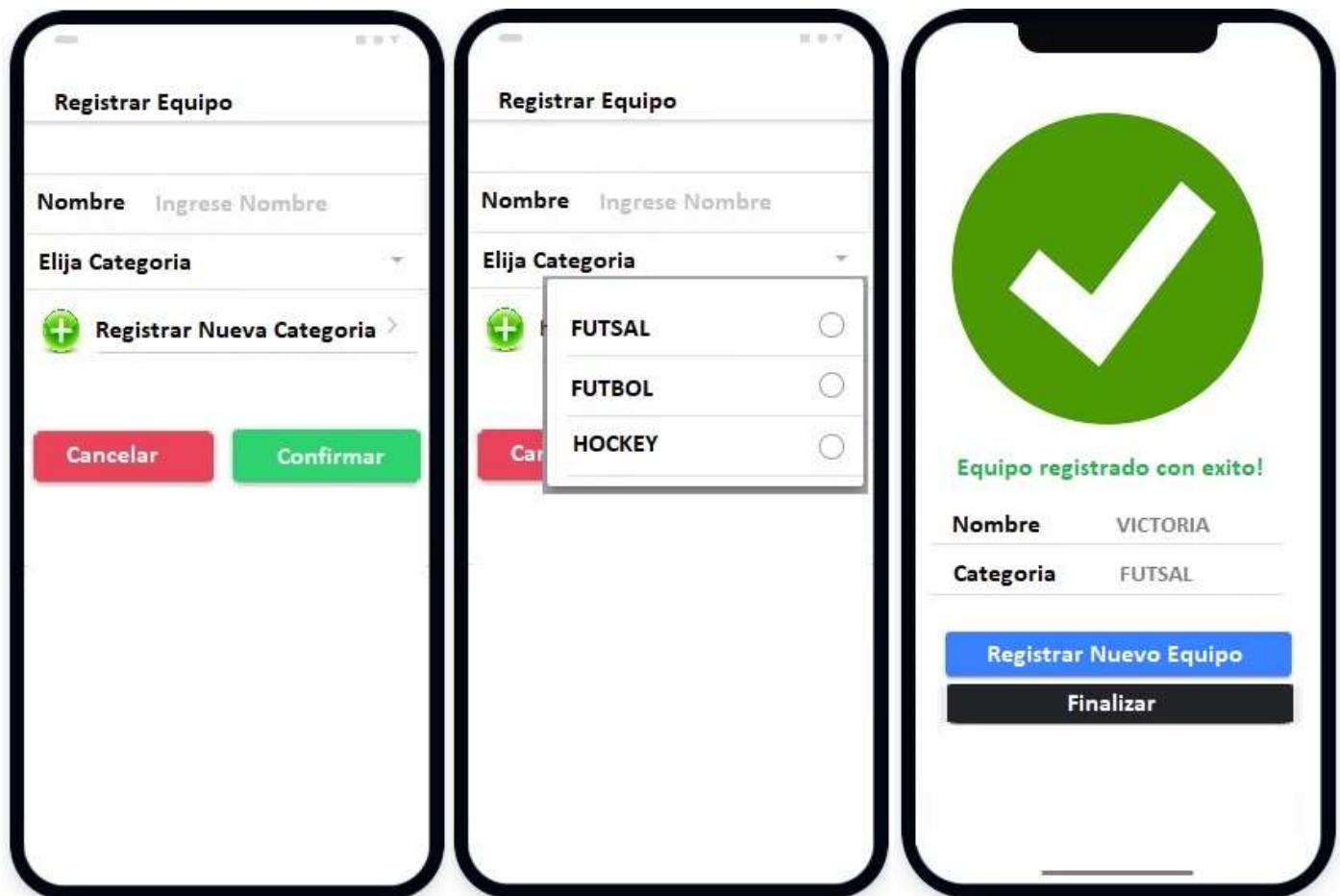
ion-input, type "text": para que el UA ingrese el nombre del Equipo a registrar.

ion-select: para que el UA elija la Categoría correspondiente para el Equipos.

ion-nav: para ofrecerle al UA la posibilidad de registrar una nueva Categoría.

ion-button: para que el UA confirme, finalice o cancele los procesos y ofrecer la opción de registrar un nuevo Equipo.

ion-slides: para informar al UA que la Categoría fue registrada correctamente y mostrar su información.



Nivel de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Negocio <input type="checkbox"/> Sistema de Información	
Nombre del Caso de Uso: Registrar Resultado Partidos Nro. Orden: 9	
Prioridad <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja	
Complejidad <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja	
Actor Principal: Usuario Administrador (UA)	Actor Secundario: No aplica
Tipo de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto	
Objetivo: Registrar resultado a un Partido previamente registrado.	
Precondiciones: Registrar Competición, Registrar Fixture, Registrar Partidos	
Post-Condiciones	Éxito: Se registra resultado (goles) y eventualidades (tarjetas) a un Partido asociado a un Fixture.
	Fracaso: El UA cancela el registro antes o el resultado no se registra correctamente.
<div>Curso Normal</div> <div>Curso Alternativo</div>	
1. El caso de uso comienza cuando el UA ingresa a la opción para registrar un resultado a un partido previamente registrado, el cual estará asociado a un Fixture.	
2. El UA debe elegir una Categoría (serán elegibles solo las Categorías que posean Competiciones, y Partidos asociados a sus respectivos Fixture).	
3. Según la Categoría elegida, el UA debe elegir la Competición asociada, correspondiente al Partido	
4. El UA debe confirmar los datos seleccionados.	
5. Se listaran los Partidos registrados y asociados a la Competición seleccionada por el UA.	
6. El UA debe seleccionar el Partido al que se le registrara el resultado.	
7. El UA debe ingresar la cantidad de goles convertidos por el Equipo local y los convertidos por el Equipo visitante, como así también, la cantidad de tarjetas tanto rojas como amarillas recibidas en ambos equipos	
8. El UA debe confirmar los datos ingresados y el sistema registra los datos del Partido.	

9. El sistema verifica si el Fixture asociado al Partido posee una Tabla de Posiciones asociada, y no posee.	9.a. El Fixture asociado al Partido posee una Tabla de Posiciones asociada. 9.a.1. Se llama al caso de uso "Actualizar Tabla Posiciones".
10. Se llama al caso de uso "Actualizar Ranking PRODE por fecha"	
11. Se llama al caso de uso "Actualizar Ranking PRODE Gral."	
12. El sistema corrobora si se registraron goles en el Partido, y no se registraron.	12.a. Se registraron goles en el Partido. 12.a.1. Se llama al caso de uso "Actualizar Ranking Goleadores".
13. El sistema corrobora si se registraron incidencias (tarjetas) en el Partido, y no se registraron.	13.a. Se registraron incidencias (tarjetas) en el Partido. 13.a.1. Se llama al caso de uso "Actualizar Ranking Tarjetas".
14. El sistema muestra al UA los datos registrados.	
15. Fin del caso de uso.	
Asociaciones de Extensión: 10. Actualizar Tabla Posiciones, 13. Actualizar Ranking Goleadores, 14. Actualizar Ranking Tarjetas	
Asociaciones de Inclusión: 11. Actualizar Ranking PRODE por fecha, 12. Actualizar Ranking PRODE Gral.	
Caso de Uso donde se Incluye	
Caso de Uso donde se Extiende:	
Caso de Uso donde de Generalización	

Para el prototipo de interfaz de este caso de uso, se utilizan los siguientes componentes de Ionic:

ion-select: para que el UA elija la Categoría y Competición asociados al Partido.

ion-button: para que el UA confirme los datos seleccionados y registre el resultado.

ion-nav: para listar los Partidos registrados en la Competición seleccionado por el UA.

ion-input, type "number": para que el UA ingrese la cantidad de goles convertidos por ambos equipos, amonestaciones recibidas (tarjetas amarillas) y expulsiones recibidas (tarjetas rojas).

ion-slides: para informar al UA que el resultado para el Partido fue registrado correctamente y mostrar su información.

Registrar Resultado

Elija Categoria

Elija Competicion

Listar Partidos

Registrar Resultado

Elija Categoria

Elija

FUTSAL

HOCKEY

FUTBOL

Registrar Resultado

Elija Categoria

Elija Competicion

COPA ORO

COPA PLATA

LIGA A

Registrar Resultado

Partidos Registrados

VICTORIA vs PROGRESO

ESC. ARG vs CLUB PARQUE

DEFENSORES vs AUSTRAL FC

UNION vs UOM

Registrar Resultado

Equipo Local: VICTORIA

Goles Convertidos

0

Amonestaciones Recibidas

0

Expulsiones Recibidas

0

Equipo Visitante: PROGRESO

Goles Convertidos

0

Amonestaciones Recibidas

0

Expulsiones Recibidas

0

Guardar Resultado

Volver

Resultado registrado con exito!

VICTORIA 1 vs PROGRESO 0

Amonestaciones: 1 - 2

Expulsiones: 0 - 0

Finalizar

Nivel de Caso de Uso	<input checked="" type="checkbox"/> Negocio	<input type="checkbox"/> Sistema de Información
Nombre del Caso de Uso:	Actualizar Tabla Posiciones	
Nro. Orden:	10	
Prioridad	<input checked="" type="checkbox"/> Alta	<input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja

Complejidad <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja													
Actor Principal: Usuario Administrador (UA)	Actor Secundario: No aplica												
Tipo de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto													
Objetivo: Calcular y actualizar datos de Tabla de Posiciones correspondiente a un Fixture asociado.													
Precondiciones: Registrar Competición, Registrar Fixture, Registrar Partidos, Registrar Resultado Partido													
Post-Condiciones	Éxito: Se calcula y se actualiza los datos de la Tabla de Posiciones correspondiente a un Fixture asociado. Fracaso: El UA cancela el registro antes o la tabla no se actualiza correctamente.												
<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Curso Normal</th> <th style="width: 50%;">Curso Alternativo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. El caso de uso comienza cuando el UA realiza el caso de uso "Registrar Resultado Partido" y registra el resultado de un Partido correspondiente a un Fixture con Tabla de Posiciones asociada.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. El sistema corrobora la cantidad de goles convertidos por ambos Equipos y si el resultado del Partido fue empate o si uno de los dos equipos resulto ganador, y uno resulta ganador.</td> <td> 2.a. El Partido resulto en empate. 2.a.1. El sistema incrementa y registra, para ambos Equipos, los puntos indicados en el Fixture asociado, para partidos empatados (puntos_por_empate), incrementa en 1 y registra la cantidad de partidos jugados y partidos empatados, suma y registra la cantidad de goles convertidos (goles_a_favor) y suma y registra la cantidad de goles recibidos (goles_en_contra). 2.a.2. Fin del caso de uso. </td> </tr> <tr> <td>3. El sistema incrementa y registra, para el Equipo ganador, los puntos indicados en el Fixture asociado, para partidos ganados (puntos_por_ganados), incrementa en 1 y registra la cantidad de partidos jugados y partidos ganados, suma y registra la cantidad de goles convertidos por el ganador (goles_a_favor) y suma y registra la cantidad de goles recibidos (goles_en_contra).</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. El sistema incrementa en 1 y registra la cantidad de partidos jugados y partidos perdidos, para el Equipo perdedor, suma y registra la cantidad de goles convertidos por el mismo (goles_a_favor) y suma y registra la cantidad de goles recibidos (goles_en_contra).</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. Fin del caso de uso.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Curso Normal	Curso Alternativo	1. El caso de uso comienza cuando el UA realiza el caso de uso "Registrar Resultado Partido" y registra el resultado de un Partido correspondiente a un Fixture con Tabla de Posiciones asociada.		2. El sistema corrobora la cantidad de goles convertidos por ambos Equipos y si el resultado del Partido fue empate o si uno de los dos equipos resulto ganador, y uno resulta ganador.	2.a. El Partido resulto en empate. 2.a.1. El sistema incrementa y registra, para ambos Equipos, los puntos indicados en el Fixture asociado, para partidos empatados (puntos_por_empate), incrementa en 1 y registra la cantidad de partidos jugados y partidos empatados, suma y registra la cantidad de goles convertidos (goles_a_favor) y suma y registra la cantidad de goles recibidos (goles_en_contra). 2.a.2. Fin del caso de uso.	3. El sistema incrementa y registra, para el Equipo ganador, los puntos indicados en el Fixture asociado, para partidos ganados (puntos_por_ganados), incrementa en 1 y registra la cantidad de partidos jugados y partidos ganados, suma y registra la cantidad de goles convertidos por el ganador (goles_a_favor) y suma y registra la cantidad de goles recibidos (goles_en_contra).		4. El sistema incrementa en 1 y registra la cantidad de partidos jugados y partidos perdidos, para el Equipo perdedor, suma y registra la cantidad de goles convertidos por el mismo (goles_a_favor) y suma y registra la cantidad de goles recibidos (goles_en_contra).		5. Fin del caso de uso.	
Curso Normal	Curso Alternativo												
1. El caso de uso comienza cuando el UA realiza el caso de uso "Registrar Resultado Partido" y registra el resultado de un Partido correspondiente a un Fixture con Tabla de Posiciones asociada.													
2. El sistema corrobora la cantidad de goles convertidos por ambos Equipos y si el resultado del Partido fue empate o si uno de los dos equipos resulto ganador, y uno resulta ganador.	2.a. El Partido resulto en empate. 2.a.1. El sistema incrementa y registra, para ambos Equipos, los puntos indicados en el Fixture asociado, para partidos empatados (puntos_por_empate), incrementa en 1 y registra la cantidad de partidos jugados y partidos empatados, suma y registra la cantidad de goles convertidos (goles_a_favor) y suma y registra la cantidad de goles recibidos (goles_en_contra). 2.a.2. Fin del caso de uso.												
3. El sistema incrementa y registra, para el Equipo ganador, los puntos indicados en el Fixture asociado, para partidos ganados (puntos_por_ganados), incrementa en 1 y registra la cantidad de partidos jugados y partidos ganados, suma y registra la cantidad de goles convertidos por el ganador (goles_a_favor) y suma y registra la cantidad de goles recibidos (goles_en_contra).													
4. El sistema incrementa en 1 y registra la cantidad de partidos jugados y partidos perdidos, para el Equipo perdedor, suma y registra la cantidad de goles convertidos por el mismo (goles_a_favor) y suma y registra la cantidad de goles recibidos (goles_en_contra).													
5. Fin del caso de uso.													
Asociaciones de Extensión:													
Asociaciones de Inclusión:													
Caso de Uso donde se Incluye													
Caso de Uso donde se Extiende: 9. Registrar Resultado Partido.													
Caso de Uso donde de Generalización													

Este caso de uso hace referencia a un proceso interno del sistema, por lo tanto, no requiere de una interfaz gráfica.

Nivel de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Negocio <input type="checkbox"/> Sistema de Información					
Nombre del Caso de Uso: Actualizar Ranking Goleadores	Nro. Orden: 13				
Prioridad <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja					
Complejidad <input type="checkbox"/> Alta <input checked="" type="checkbox"/> Media <input type="checkbox"/> Baja					
Actor Principal: Usuario Administrador (UA)	Actor Secundario: No aplica				
Tipo de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Concreto <input type="checkbox"/> Abstracto					
Objetivo: Calcular y actualizar datos del Ranking de Goleadores correspondiente a una Competición asociada.					
Precondiciones: Registrar Competición, Registrar Fixture, Registrar Partidos, Registrar Resultado Partido					
Post-Condiciones	Éxito: Se calcula y se actualiza los datos del Ranking de Goleadores correspondiente a una Competición asociada. Fracaso: El UA cancela el registro antes o el Ranking no se actualiza correctamente, o el Jugador no se registra correctamente.				
<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Curso Normal</th> <th style="width: 50%;">Curso Alternativo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. El caso de uso comienza cuando el UA realiza el caso de uso "Registrar Resultado Partido" y registra el resultado de un Partido con goles anotados, correspondiente a un Fixture.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Curso Normal	Curso Alternativo	1. El caso de uso comienza cuando el UA realiza el caso de uso "Registrar Resultado Partido" y registra el resultado de un Partido con goles anotados, correspondiente a un Fixture.	
Curso Normal	Curso Alternativo				
1. El caso de uso comienza cuando el UA realiza el caso de uso "Registrar Resultado Partido" y registra el resultado de un Partido con goles anotados, correspondiente a un Fixture.					

2. El sistema corrobora la cantidad de goles convertidos por ambos Equipos.	.
3. El UA debe seleccionar el Jugador autor de cada uno de los goles convertidos en cada Equipo, y el Jugador se encuentra registrado.	3.a. El Jugador no se encuentra registrado. 3.a.1. Para registrar un nuevo Jugador se llama al caso de uso "Registrar Jugador". 3.a.2. El Jugador se registró. 3.a.2.a. El Jugador no se registró. 3.a.2.a.1 Se cancela el caso de uso.
4. El UA debe confirmar los datos seleccionados.	
5. El sistema corrobora, calcula y actualiza los datos del Ranking de Goleadores correspondiente.	
6. El sistema muestra al UA el Ranking de Goleadores actualizado.	
7. Fin de caso de uso.	
Asociaciones de Extensión: 15. Registrar Jugador.	
Asociaciones de Inclusión:	
Caso de Uso donde se Incluye	
Caso de Uso donde se Extiende: 9. Registrar Resultado Partido.	
Caso de Uso donde de Generalización	

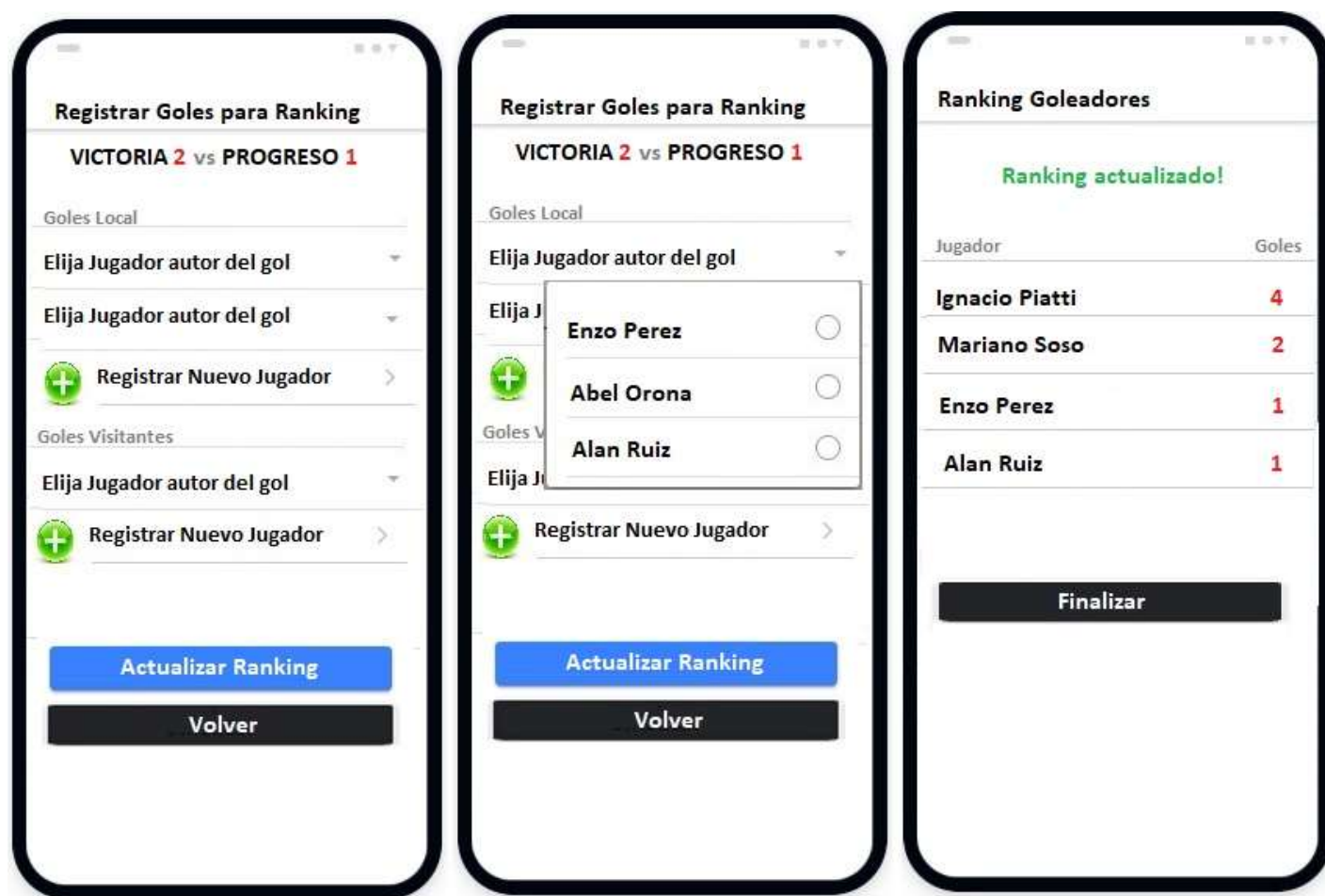
Para el prototipo de interfaz de este caso de uso, se utilizan los siguientes componentes de Ionic:

ion-select: para que el UA elija el/los Jugadores autores de cada gol.

ion-nav: para ofrecerle al UA la opción de registrar un nuevo Jugador asociado al Equipo correspondiente.

ion-button: para que el UA cancele, finalice la operación o confirme los datos seleccionados y actualice el Ranking registrando los datos.

ion-slides: para mostrar al UA el Ranking actualizado.



Nivel de Caso de Uso <input checked="" type="checkbox"/> Negocio	<input type="checkbox"/> Sistema de Información
Nombre del Caso de Uso: Actualizar Ranking Tarjetas	Nro. Orden: 14

Prioridad	<input checked="" type="checkbox"/> Alta	<input type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Baja
Complejidad	<input type="checkbox"/> Alta	<input checked="" type="checkbox"/> Media	<input type="checkbox"/> Baja
Actor Principal:	Usuario Administrador (UA)		Actor Secundario: No aplica
Tipo de Caso de Uso	<input checked="" type="checkbox"/> Concreto		<input type="checkbox"/> Abstracto
Objetivo: Calcular y actualizar datos del Ranking de Tarjetas correspondiente a una Competición asociada.			
Precondiciones: Registrar Competición, Registrar Fixture, Registrar Partidos, Registrar Resultado Partido			
Post-Condiciones	<u>Éxito:</u> Se calcula y se actualiza los datos del Ranking de Tarjetas correspondiente a una Competición asociada.		
	<u>Fracaso:</u> El UA cancela el registro antes o el Ranking no se actualiza correctamente, o el Jugador no se registra correctamente.		
Curso Normal		Curso Alternativo	
1. El caso de uso comienza cuando el UA realiza el caso de uso “Registrar Resultado Partido” y registra el resultado de un Partido con incidencias (tarjetas), correspondiente a un Fixture con Tabla de Posiciones asociada.			
2. El sistema corrobora la cantidad de amonestaciones (tarjetas amarillas) y expulsiones (tarjetas rojas) aplicadas a ambos Equipos (local y visitante).		.	
3. El UA debe seleccionar el Jugador que recibió cada una de las tarjetas, y el Jugador está registrado.		3.a. El Jugador no se encuentra registrado. 3.a.1. Para registrar un nuevo Jugador se llama al caso de uso “Registrar Jugador”. 3.a.2. El Jugador se registró. 3.a.2.a. El Jugador no se registró. 3.a.2.a.1 Se cancela el caso de uso.	
4. El UA debe confirmar los datos seleccionados.			
5. El sistema corrobora, calcula y actualiza los datos del Ranking de Tarjetas correspondientes.			
6. El sistema muestra al UA el Ranking de Tarjetas actualizado.			
7. Fin de caso de uso.			
Asociaciones de Extensión: 15. Registrar Jugador.			
Asociaciones de Inclusión:			
Caso de Uso donde se Incluye			
Caso de Uso donde se Extiende: 9. Registrar Resultado Partido.			
Caso de Uso donde de Generalización			

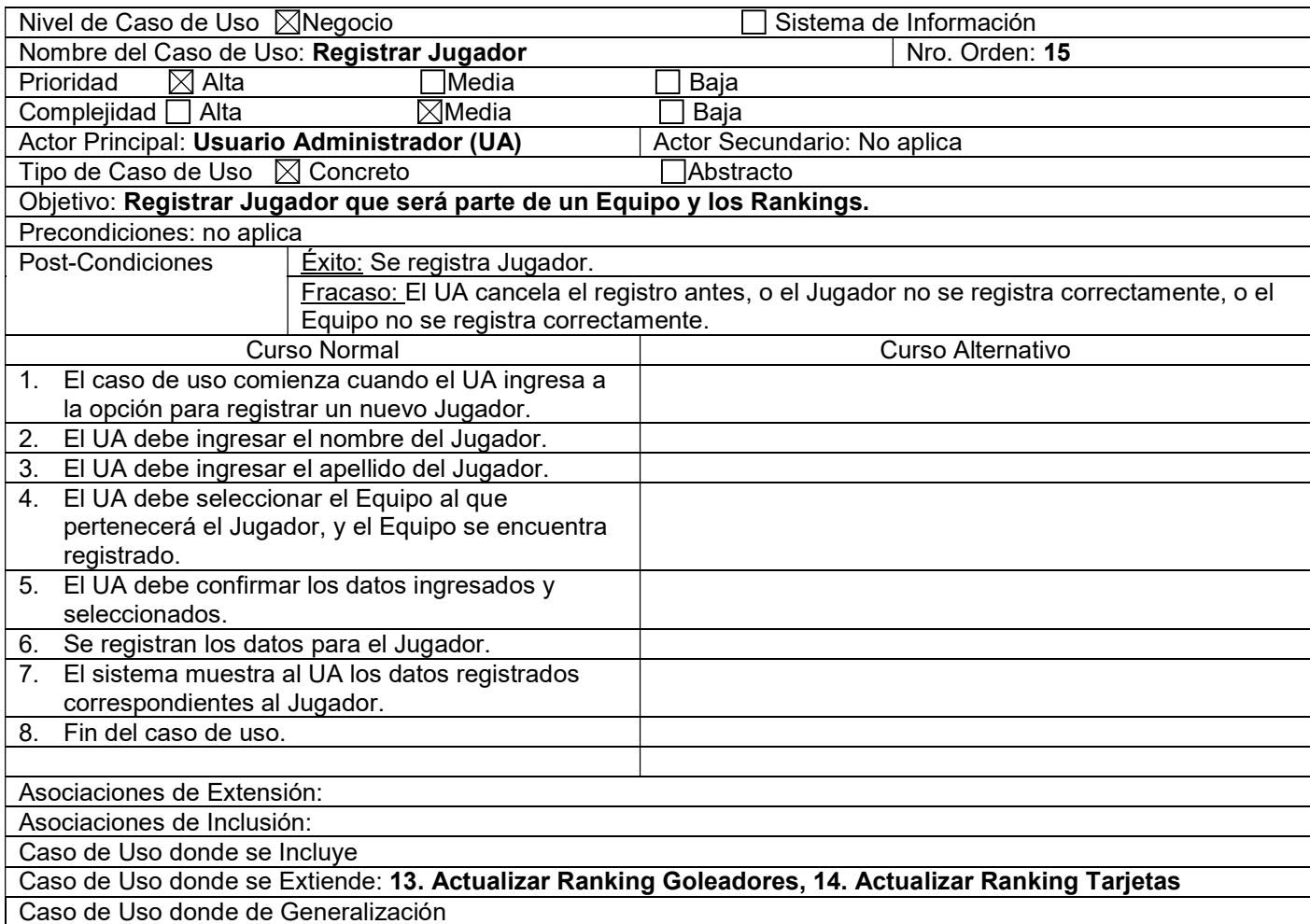
Para el prototipo de interfaz de este caso de uso, se utilizan los siguientes componentes de Ionic:

ion-select: para que el UA elija el/los Jugadores amonestados y expulsados en los Equipos asociados.

ion-nav: para ofrecerle al UA la opción de registrar un nuevo Jugador asociado al Equipo correspondiente.

ion-button: para que el UA cancele, finalice la operación o confirme los datos seleccionados y actualice el Ranking registrando los datos.

ion-slides: para mostrar al UA el Ranking actualizado.



Para el prototipo de interfaz de este caso de uso, se utilizan los siguientes componentes de Ionic:

ion-input, type "text": para que el UA ingrese el nombre y apellido del Jugador a registrar.

ion-select: para que el UA elija el Equipo correspondiente para el Jugador.

ion-button: para que el UA confirme, finalice o cancele los proceso.

ion-slides: para informar al UA que el Jugador fue registrado correctamente y mostrar su información.

