|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Register |
| **Descripción:**  Permite al usuario ingresar sus datos personales para crear una cuenta en la aplicación | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:** Ninguno | |
| **Flujo de eventos:**   1. El usuario entra en la aplicación y selecciona el botón “Sign up” 2. Se muestra la pantalla de registrar usuario que contiene los campos requeridos para ingresar sus datos 3. Ingresa un nombre de usuario 4. Ingresa un email 5. Ingresa una contraseña 6. Ingresa otra vez la contraseña con el propósito de confirmar 7. Presiona el botón de “Register” 8. Valida que la información: Que el nombre de usuario ni el correo estén registrados, que el correo tenga un formato válido 9. Si tiene algún problema, se informa al usuario 10. Si todo es correcto se agrega la información a la base de datos | |
| **Post-condiciones:** El usuario inicia sesión y la base de datos es actualizada | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Login |
| **Descripción:**  Permite al usuario ingresar a la aplicación ingresando su email y contraseña | |
| **Actores:** | User/Admin/Super Admin |
| **Pre-condiciones:** Tener la cuenta registrada | |
| **Flujo de eventos:**   1. El usuario entra a la aplicación y se muestra la vista de iniciar sesión 2. Ingresa el email. 3. Ingresa la contraseña. 4. Si los datos son inválidos se informa al usuario del error 5. Si los datos son correctos, el usuario inicia sesión y se muestra la pantalla principal | |
| **Post-condiciones:** Guardar token en el dispositivo | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Edit Profile |
| **Descripción:**  Permite al usuario cambiar sus datos personales almacenados | |
| **Actores:** | User/Admin/Super Admin |
| **Pre-condiciones:** Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. En el menú principal el usuario selecciona editar perfil 2. Se muestra la información almacenada perteneciente al usuario 3. El usuario ingresa la nueva información que desea que reemplace la actual en el campo correspondiente. 4. Presiona el botón “save” 5. Si sucede algún problema, se informa al usuario. 6. La base de datos es modificada si no ocurre ningún problema y el usuario es informado | |
| **Post-condiciones:** Actualizar base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Eliminar Cuenta |
| **Descripción:**  Permite al usuario eliminar su cuenta | |
| **Actores:** | User/Admin |
| **Pre-condiciones:** Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. El usuario ingresa a la opción de eliminar cuenta 2. Se despliega la pantalla de eliminar cuenta 3. Ingresa su contraseña 4. En caso que la contraseña sea inválida, se informa al usuario que la acción no ha podido ser realizada. 5. En caso de que la contraseña proporcionada sea válida, se modifica la base de datos y se informa el resultado 6. La aplicación vuelve a la pantalla de ingreso | |
| **Post-condiciones:** Actualizar base de datos eliminando la cuenta | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Assign Sport |
| **Descripción:**  Permite seleccionar un deporte. Una vez seleccionado el deporte, se crea un nuevo grupo asociado a ese deporte. Si se desea, puede crear jugadores o equipos asociados a ese grupo. En el caso que se cree un grupo, se puede asociar jugadores. | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:** Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. El usuario selecciona un deporte de la lista de deportes. 2. Una seleccionado un deporte, se despliega la pantalla de creación de grupo donde el usuario asigna un nombre 3. Si el nombre es valido y no ha sido registrado, se informa que la acción ha sido completada y se modifica la base de datos. 4. Una vez creado el grupo, el usuario puede elegir si crear un jugador o un equipo. 5. En caso de que seleccione crear jugador, se despliega la pantalla de crear jugador    1. Ingresa los datos requeridos en los campos correspondientes: Nombre, tipo, descripción.    2. Presiona el botón “save”    3. Si los datos son válidos, se informa que se ha podido completar la operación y se modifica la base de datos.    4. Si los datos son inválidos, se informa el problema 6. En caso de que se seleccione la opción de crear equipo, se despliega la pantalla de crear equipo.    1. Se ingresa un nombre para el equipo.    2. En caso de que el nombre sea válido, se informa que el equipo ha sido creado y se modifica la base de datos.    3. En caso de que el nombre no sea válido, se informa el error.    4. Una vez creado un equipo, puede añadir jugadores al equipo.    5. Se despliega una lista de los jugadores disponibles | |
| **Post-condiciones:** Actualizar la base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Read Sport Assigned |
| **Descripción:**  Permite ver los grupos y sus deportes asignados | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener deportes asignados | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una lista con los deportes que el usuario ha usado previamente. 2. Una vez seleccionado algún deporte, se despliega una lista de grupos asociados a ese deporte. 3. Cuando un grupo es seleccionado, se visualiza los jugadores del grupo    1. Si se desea, se puede desplegar una lista con los equipos asociados al grupo    2. En caso de que no haya ningún equipo, se informa que no existe equipos asociados al grupo. | |
| **Post-condiciones:** Ninguno | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Update Sport Assigned |
| **Descripción:**  Permite editar y actualizar la información de los deportes asignados por el usuario. Cuando el usuario esté visualizando los grupos de un deporte que haya creado, puede editar la información que haya proporcionado en su momento. Ésto esa posibilidad de edición se extiende a los jugadores, los equipos y los jugadores de los equipos asociados al grupo. | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener deportes asignados | |
| **Flujo de eventos:**   1. En el momento que el usuario se encuentre visualizando la información de un grupo, o sus derivados: Jugadores, equipos y jugadores de un equipo. Puede entrar en la opción de edición. 2. En el modo edición, se muestra la información correspondiente actual junto a los campos que puede editar. 3. Ingresa los datos que se desean cambiar. 4. Oprime el botón de “save” 5. Si los cambios son válidos, se informa que la acción ha sido exitosa y se actualiza la base de datos 6. Si los datos son inválidos, se informa el problema | |
| **Post-condiciones:** Actualizar la información de la base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Delete Sport Assigned |
| **Descripción:**  Permite eliminar asignaciones que el usuario haya hecho. | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener deportes asignados | |
| **Flujo de eventos:**   1. Una vez seleccionado un deporte, el jugador puede eliminar grupos los cuales tengan asignados esos deportes. 2. Cuando se seleccione un grupo que se quiera eliminar, se despliega un mensaje de confirmación    1. En caso que el usuario confirme la acción, la base de datos es actualizada y se informa el usuario. Toda la información asociada al grupo como jugadores y equipos es eliminada    2. En caso que el usuario no confirme la acción, volverá a mostrar la pantalla previa al mensaje 3. En caso que antes de entrar en el modo de eliminación, seleccione un grupo, el usuario tiene la posibilidad de eliminar a los jugadores y los equipos asociados al grupo. 4. Una vez seleccionado el jugador o el equipo que se quiere eliminar, aparecerá un mensaje de confirmación.    1. En caso que el usuario confirme la acción, la base de datos es actualizada y se informa el usuario.    2. En caso que el usuario no confirme la acción, volverá a mostrar la pantalla previa al mensaje 5. Si previamente a entrar en el modo de eliminación, un equipo es seleccionado, el usuario podrá eliminar la asociación del jugador con el equipo 6. Una vez seleccionado el jugador o el equipo que se quiere eliminar, aparecerá un mensaje de confirmación.    1. En caso que el usuario confirme la acción, la base de datos es actualizada y se informa el usuario.    2. En caso que el usuario no confirme la acción, volverá a mostrar la pantalla previa al mensaje | |
| **Post-condiciones:** Actualizar la información de la base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Create Tournament |
| **Descripción:**  Permite crear nuevos torneos. Para la creación de un torneo, se debe seleccionar un grupo y una estructura. El grupo define el deporte del torneo. | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener grupos con deportes asignados. | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega la vista de crear torneo 2. Ingresa los datos solicitados: Nombre del torneo, descripción y si es en grupo o individual 3. Asigna un grupo 4. Asigna una estructura de torneo | |
| **Post-condiciones:** Agregar la información a la base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Read Tournament |
| **Descripción:**  Permite visualizar los torneos que un usuario administra | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener torneos creados | |
| **Flujo de eventos:**   1. Muestra una lista de los torneos que el usuario ha creado y administra. 2. El usuario selecciona el torneo 3. Se visualiza los datos del torneo 4. Ve la información del grupo asociado al torneo. 5. El usuario ve la información de los partidos que conforman el torneo | |
| **Post-condiciones:** Ninguno | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Update Tournament |
| **Descripción:**  Permite editar la información de un torneo creado por el usuario | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener torneos creados | |
| **Flujo de eventos:**   1. El usuario selecciona uno de sus torneos 2. Se visualiza la información del torneo 3. Oprime la opción de editar 4. Ingresa al modo de edición donde se muestran campos correspondientes a la información que se puede modificar 5. El usuario ingresa los datos que quiere que reemplace  los datos original 6. Se muestra la estructura del torneo 7. El usuario hace los cambios que desea 8. Se muestran los partidos del torneo 9. El usuario realiza los cambios que desea 10. El usuario presiona el botón “save” 11. Si los datos son válidos, se muestra un mensaje de confirmación 12. Si los datos son inválidos, se informa el error | |
| **Post-condiciones:** Actualizar base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Delete Tournament |
| **Descripción:**  Permite eliminar un torneo creado por el usuario | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener torneos creados | |
| **Flujo de eventos:**   1. El usuario entra en modo eliminación 2. El usuario selecciona el torneo que desea eliminar 3. Se despliega un mensaje de confirmación    1. Si el usuario confirma la acción, el torneo es eliminado, se actualiza la base de datos y muestra un mensaje de confirmación    2. Si el usuario cancela la acción, vuelve a la lista de torneos | |
| **Post-condiciones:** En caso de que el usuario acepte la acción, la base de datos es actualizada; En caso contrario no hace nada | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Create Sport |
| **Descripción:**  Permite crear nuevos deportes para el uso de los usuarios | |
| **Actores:** | Super Admin |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. Ingresa a la creación de deportes 2. El Super Adminproporciona la información requerida 3. Si los datos son válidos, se actualiza la base de datos y se muestra un mensaje de confirmación 4. Si los datos proporcionados son inválidos, se notifica el error. | |
| **Post-condiciones:** En caso de que los datos ingresados sean válidos, la base de datos es actualizada. De lo contrario, ninguna | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Read Sport |
| **Descripción:**  Permite visualizar los deportes almacenados. | |
| **Actores:** | Super Admin |
| **Pre-condiciones:** Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. El usuario selecciona la opción de ver deportes 2. Se despliega una lista de deportes 3. El usuario selecciona un deporte 4. Se despliega la información relacionada con el deporte seleccionado | |
| **Post-condiciones:** Ninguno | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Update Sport |
| **Descripción:**  Permite editar un deporte. | |
| **Actores:** | Super admin |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener deportes creados | |
| **Flujo de eventos:**   1. El super admin selecciona un deporte de su autoría 2. Se despliega la información relacionada al deporte seleccionado 3. El usuario entra en modo edición 4. Se despliegan campos correspondientes para ingresar datos en los campos de deporte que puedan ser modificados. 5. El super admin ingresa los nuevos datos 6. El usuario oprime el botón “save” 7. Si los datos son válidos, la base de datos es actualizada y se informa el resultado 8. Si los datos son inválidos,si informa el error | |
| **Post-condiciones:** Actualizar base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Delete Sport |
| **Descripción:**  Permite eliminar un deporte creado por el super admin | |
| **Actores:** | Super Admin |
| **Pre-condiciones:**  iniciar sesión  Tener deportes creados | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una lista con los deportes creados por el super admin 2. Selecciona el deporte que desea eliminar 3. Se despliega un mensaje de confirmación    1. Si el super admin acepta, la base de datos es actualizada, eliminando el deporte y se notifica el resultado    2. Si el super admin niega la acción, vuelve a la lista de deportes | |
| **Post-condiciones:** En caso de que el super admin acepte el mensaje de confirmación, la base de datos es actualizada y el deporte eliminado | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Create Admin |
| **Descripción:**  Permite crear un usuario admin | |
| **Actores:** | Super Admin |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. El super admin ingresa a la opción de registrar admin 2. Se despliega los campos que solicitan los datos requeridos para crear un admin 3. El super admin ingresa los datos correspondientes 4. La aplicación valida que los datos sean válidos 5. La aplicación conecta con la base de datos y confirma que no exista un usuario admin igual 6. Si todo es válido, la base de datos registra el nuevo admin y se informa el resultado 7. En caso de un error, se notifica el error | |
| **Post-condiciones:** Actualizar la base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Read Admin |
| **Descripción:**  Permite visualizar la información de un usuario admin | |
| **Actores:** | Super admin |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una lista con todos los usuarios admin 2. El super admin selecciona un admin 3. Se visualiza la información del usuario admin | |
| **Post-condiciones:** Ninguna | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Update Admin |
| **Descripción:**  Permite actualizar la información de un usuario admin | |
| **Actores:** | Super admin |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una lista con los admin 2. El super usuario selecciona un admin 3. Se muestra la información del usuario admin junto a los campos para ingresar los datos que reemplacen los actuales 4. El super admin ingresa los nuevos datos en los campos correspondientes 5. El super admin oprime el botón “save” 6. Si los datos proporcionados son válidos, la base de datos es actualizada y se informa el resultado 7. Si los datos son inválidos, se informa los errores | |
| **Post-condiciones:** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Delete Admin |
| **Descripción:**  Permite eliminar un usuario admin | |
| **Actores:** | Super admin |
| **Pre-condiciones:** iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una lista con los usuarios admin 2. El super admin selecciona un admin 3. Se despliega un mensaje de confirmación    1. Si el super admin acepta el mensaje de confirmación, el usuario admin es eliminado, la base de datos actualizada y se notifica el resultado    2. Si el super admin rechaza la confirmación, vuelve a la lista de admin | |
| **Post-condiciones:** En caso que confirme la acción, la base de datos es actualizada, de lo contrario, ninguna | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Create Sport Structure |
| **Descripción:**  Permite crear una estructura para ser usada en la creación de un torneo | |
| **Actores:** | Admin |
| **Pre-condiciones:** Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega la vista con los campos necesarios para crear la estructura 2. El admin ingresa los datos correspondientes: Nombre, deporte, descripción, etc. 3. El admin crea la estructura. 4. Si la información proporcionada es válida, la base de datos es actualizada y se informa el resultado 5. Si la información proporcionada es inválida se informa el error | |
| **Post-condiciones:** Actualizar base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Read Sport Structure |
| **Descripción:**  Permite visualizar estructuras de deporte | |
| **Actores:** | Admin |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una lista con las estructuras de deportes 2. El admin selecciona una estructura 3. Se visualiza toda la información relacionada a la estructura | |
| **Post-condiciones:** Ninguna | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Update Sport Structure |
| **Descripción:**  Permite editar una estructura de deporte creada por el admin | |
| **Actores:** | Admin |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener estructuras creadas | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una lista con las estructuras creadas por el admin 2. El admin selecciona una 3. Se visualiza toda la información relacionada con la estructura junto a campos para ingresar los nuevos datos 4. El admin ingresa los nuevos datos 5. Se valida los datos 6. Si los datos son válidos, la base de datos es actualizada y se notifica el resultado 7. Si los datos son inválidos, se notifica el error | |
| **Post-condiciones:** Actualizar base de datos | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Delete Sport Structure |
| **Descripción:**  Permite eliminar una estructura de deporte creada por el admin | |
| **Actores:** | Admin |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión  Tener estructuras creadas | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una lista con las estructuras creadas por el admin 2. El admin selecciona una estructura 3. Se despliega un mensaje de confirmación    1. Si el super admin acepta el mensaje de confirmación, el usuario admin es eliminado, la base de datos actualizada y se notifica el resultado    2. Si el super admin rechaza la confirmación, vuelve a la lista de estructuras | |
| **Post-condiciones:** Actualizar la base de datos si confirma el mensaje de confirmación, de lo contrario, ninguna | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Look for Sport |
| **Descripción:**  Permite buscar un deporte | |
| **Actores:** | Admin |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una vista con una barra de búsqueda 2. El admin ingresa el parámetro de búsqueda    1. En caso que encuentre coincidencias, se muestra un listado con las coincidencias    2. Si no encuentra ninguna coincidencia, muestra un letrero que informa que no encontró nada | |
| **Post-condiciones:** Ninguna | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | Read Public Tournament |
| **Descripción:**  Permite visualizar los torneos creados por otro usuario | |
| **Actores:** | User |
| **Pre-condiciones:**  Iniciar sesión | |
| **Flujo de eventos:**   1. Se despliega una lista con los torneos 2. El usuario escoge un torneo 3. Se muestra la información del torneo 4. Puede ver los partidos jugados    1. Si selecciona ver un partido jugado, puede ver el resultado 5. Puede ver los partidos por jugar    1. Si selecciona ver un partido por jugar, puede ver la fecha de programada | |
| **Post-condiciones:** Ninguna | |