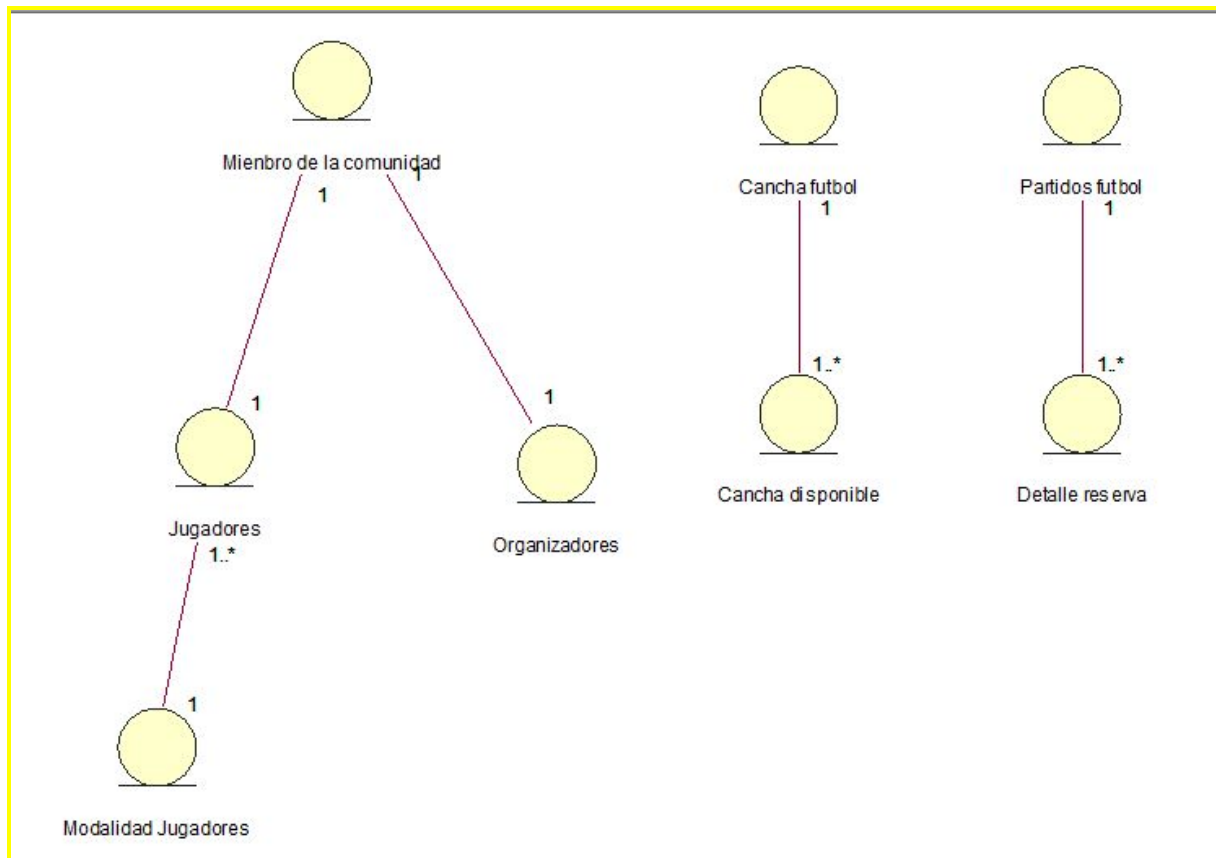


Pregunta 2



Pregunta 3

Especificación de caso de uso: Ingresar al Sistema

1. Ingresar al sistema

1.1. Descripción

Este caso de uso se realiza cuando el usuario se loguea con sus datos para ingresar a la aplicación de “Futbol5”

1.2. Actor(es)

Usuarios

2. Flujo de Eventos

2.1. Flujo Básico

1. El sistema muestra la interfaz del Loguin para ingresar los datos del usuario
2. El usuario ingresa sus datos.
3. El sistema validará los datos del usuario
4. EL sistema le mostrara la pagina principal del “Futbol5”

2.2. Subflujos

Ninguno.

2.3. Flujos Alternativos

En el paso 1 el sistema muestra un mensaje “Crearse cuenta” en caso no ser un miembro de la comunidad de “Futbol5.”

3. Precondiciones

- 3.1. El usuario se encuentra registrado en el sistema.

4. Post condiciones

El usuario al ingresar sus datos el sistema le mostrará la página principal .

5. Puntos de Extensión

No tiene

6. Requerimientos Especiales

Usabilidad

Eficiencia

Seguridad

Especificación de caso de uso: Planificar Partido

1. Planificar Partido

1.1. Descripción

Este caso de uso se realiza cuando el usuario Organizador reserva una cancha disponible

1.2. Actor(es)

Organizador

2. Flujo de Eventos

2.1. Flujo Básico

1. El sistema muestra la interfaz de Crear Partido de Futbol
2. El organizador visualiza las canchas disponible.
3. El organizador selecciona una cancha disponible
4. EL sistema le mostrará los detalles de su reserva

2.2. Subflujos

Ninguno.

2.3. Flujos Alternativos

En el paso 4 si el organizador confirmará la reserva de la cancha de futbol le mostrará la interfaz “modalidad de Pago” ,mostrándole los medios de pago aceptados por el sistema

3. Precondiciones

- 3.1. El organizador tiene una cancha reservada

4. Post condiciones

En los detalles de la reserva saldra que se encuentra confirmada y pagada.

5. Puntos de Extensión

No tiene

6. Requerimientos Especiales

Usabilidad

Eficiencia y Seguridad

Especificación de caso de uso: Seleccionar modalidad de inscripción

1. Seleccionar modalidad de inscripción

1.1. Descripción

Este caso de uso se realiza cuando el jugador al inscribirse en el partido seleccionará una de las modalidades :solidaria,estandar

1.2. Actor(es)

Jugador

2. Flujo de Eventos

2.1. Flujo Básico

1. El sistema muestra la interfaz de Inscripción para registrarse en un partido
2. El jugador seleccionará el partido a registrarse.
3. El jugador selecciona una de las modalidades:”Estándar y solidaria”
4. EL sistema le mostrará que se encuentra correctamente inscrito en el partido

2.2. Subflujos

Ninguno.

2.3. Flujos Alternativos

En el paso 1 el sistema muestra un mensaje “Crearse cuenta” en caso no ser un miembro de la comunidad de “Futbol5.

3. Precondiciones

- 3.1. El usuario se encuentra registrado en el sistema.

4. Post condiciones

El usuario al ingresar sus datos el sistema le mostrará la página principal .

5. Puntos de Extensión

No tiene

6. Requerimientos Especiales

Usabilidad

Eficiencia

Seguridad

Especificación de caso de uso: Consultar lista de jugadores

1. Consultar lista de jugadores

1.1. Descripción

Este caso de uso se realiza cuando el organizador desea verificar si se encuentran los 10 jugadores completos en la lista de participantes de su partido creado.

1.2. Actor(es)

Organizador

2. Flujo de Eventos

2.1. Flujo Básico

El organizador selecciona su partido de futbol creado

.El sistema muestra la interfaz del los partidos de futbol

El organizador seleccionará la opción de visualizar participantes

EL sistema le mostrará la lista de los participantes de su partido creado

2.2. Subflujos

Ninguno.

2.3. Flujos Alternativos

ninguno.

3. Precondiciones

3.1. El organizador reservo una cancha (sin confirmar) e iniciar la planificación del partido

4. Post condiciones

Se habra inscrito como minimo un jugador para que se le pueda mostrar al menos un participante

5. Puntos de Extensión

No tiene

6. Requerimientos Especiales

Usabilidad

Eficiencia y Seguridad

Especificación de caso de uso: Cancelar partido

1. Cancelar Partido

1.1. Descripción

Este caso de uso se realiza cuando el organizador cancela el partido y los jugadores serán notificados.

1.2. Actor(es)

Organizador

Jugadores

2. Flujo de Eventos

2.1. Flujo Básico

1. El organizador seleccionará la opción de Partidos de Futbol
2. El sistema le mostrara la interfaz de los partidos de futbol
3. El organizador seleccionará su partido de futbol
4. El organizador seleccionará la opción de Cancelar partido
5. Los jugadores serán notificados por la cancelación del partido

2.2. Subflujos

Ninguno.

2.3. Flujos Alternativos

Ninguno

3. Precondiciones

- 3.1. El organizador tiene un reserva de cancha

4. Post condiciones

Ni los jugadores inscritos ni el Organizador contarán con el partido de futbol cancelado

5. Puntos de Extensión

No tiene

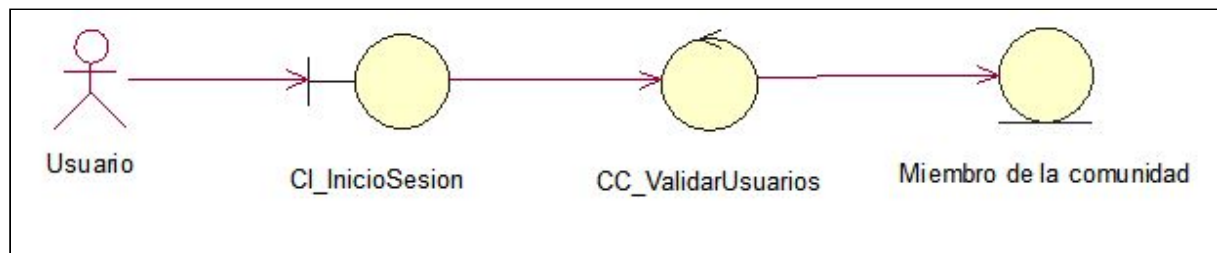
6. Requerimientos Especiales

fiabilidad, Seguridad y Eficiencia

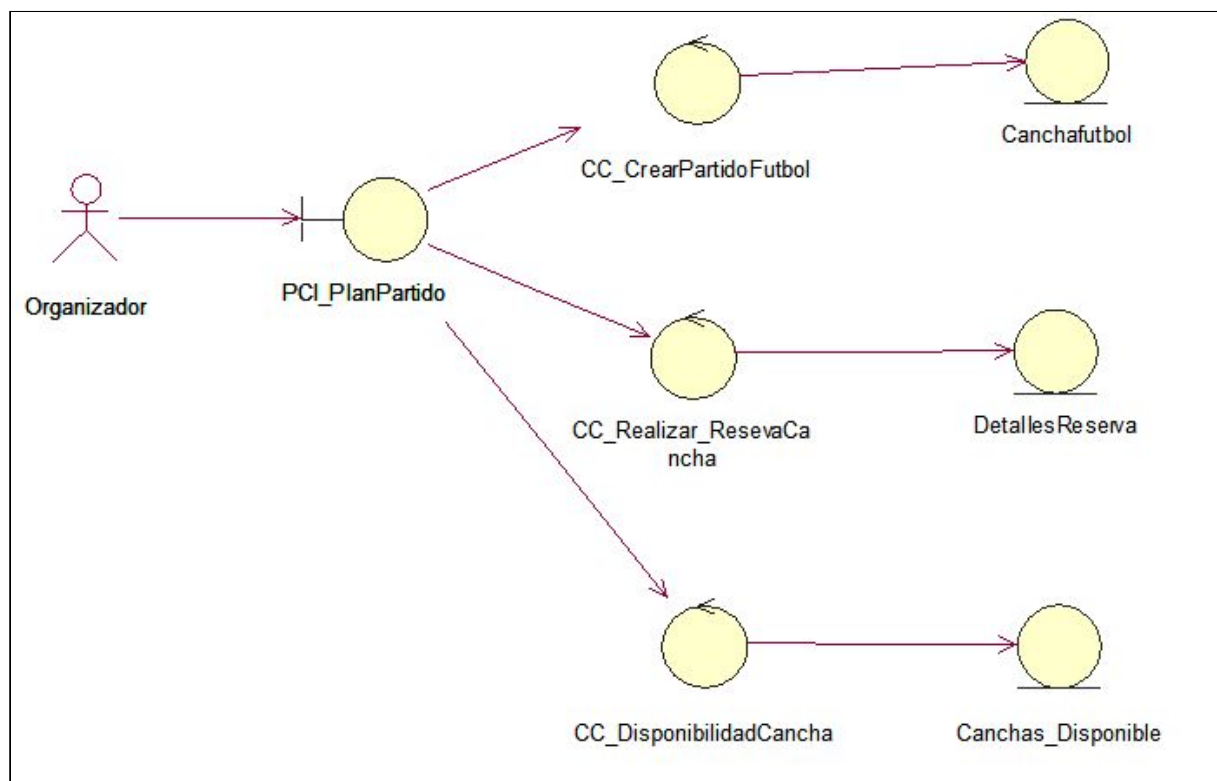
Pregunta 4

Diagrama de robustez

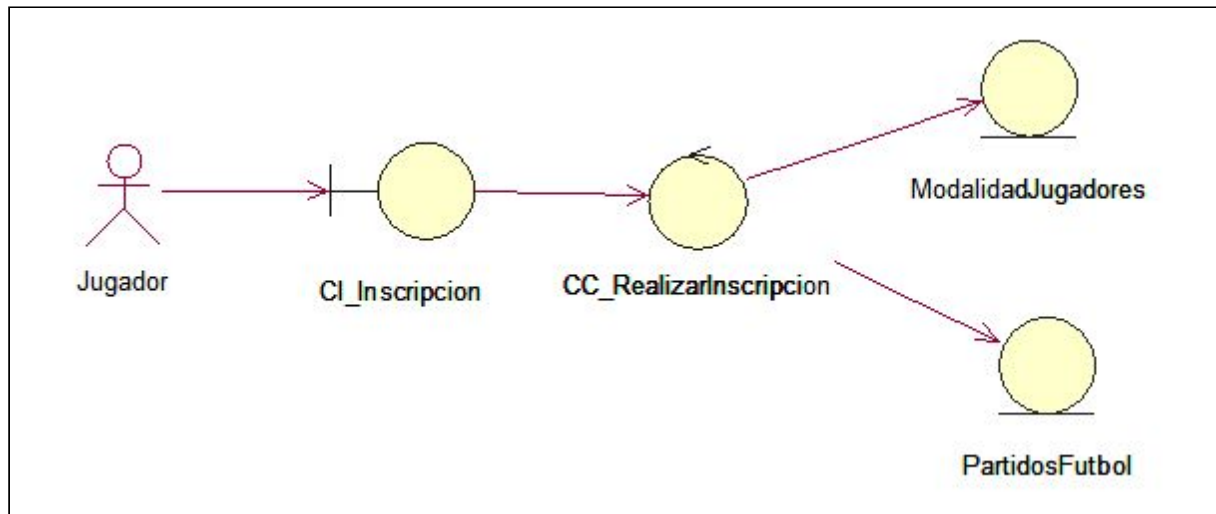
1. Ingresar al sistema



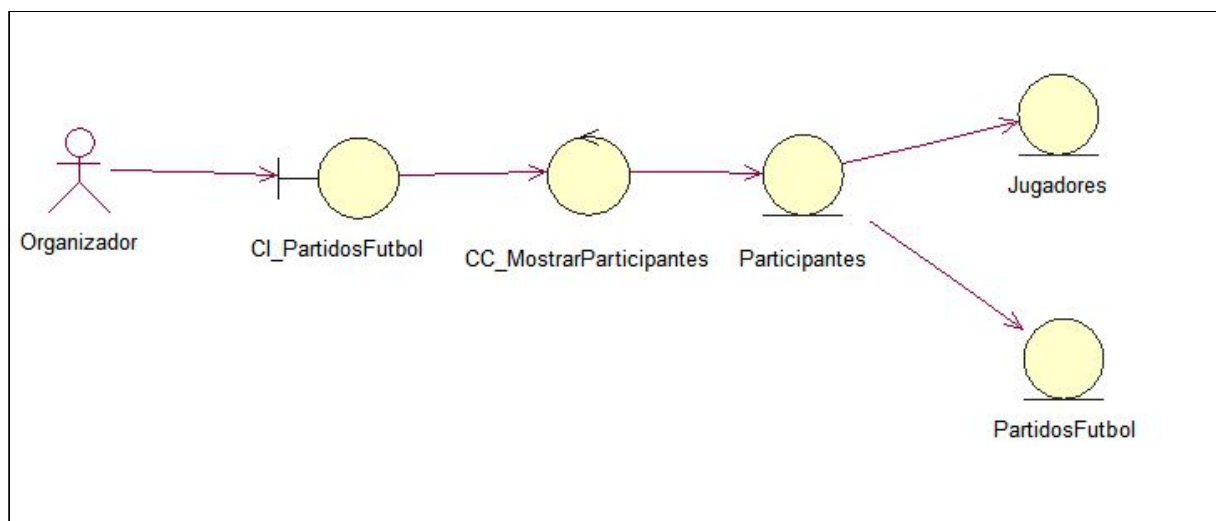
2. Planificar Partido



3. Seleccionar modalidad de inscripción



4. Consultar lista de jugadores



5.Cancelar partido

