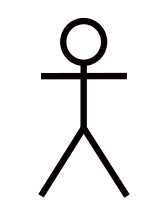
Pregunta 3 (5 puntos)

Casos de uso

|  |  |
| --- | --- |
| **Caso de Uso** | Login de usuario |
| **Actores** | Jugador |
| **Precondición** | Deben haber ingresado a la página de login de la aplicación. |
| **Flujo básico** | El jugador ingresa su nombre de usuario y su password y luego hace click en el botón Login. El sistema verifica si el usuario existe en el sistema y si coincide con su contraseña. El sistema permite ingresar al usuario. |
| **Flujo alterno 1** | Login Incorrecto El jugador ingresa su nombre de usuario y su password y luego hace click en el botón Login. El sistema verifica si el usuario existe en el sistema y si coincide con su contraseña. El sistema muestra un mensaje “Contraseña y/o usuario incorrecto”. |
| **Poscondición** | El usuario ingresa al sistema. |
|  |  |
|  |  |
| **Caso de Uso** | Inscribirse en partido |
| **Actores** | Jugador |
| **Precondición** | Deben haberse logeado a la aplicación |
| **Flujo básico** | El jugador elije a inscribirse a un partido que tiene disponibilidad. Después el jugador es introducido a la lista de jugadores del partido. El administrador es notificado. |
| **Flujo alterno 1** | El jugador se inscribe en un partido lleno. El jugador es puesto en lista solitaria. El administrador es notificado. |
| **Poscondición** | El usuario se inscribió en el partido |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Caso de Uso** | Organizar partido |
| **Actores** | Organizador |
| **Precondición** | Deben haberse logeado a la aplicación |
| **Flujo básico** | Un jugador elije organizar un partido en una cancha disponible. Se abren las inscripciones y se reserva la cancha. |
| **Flujo alterno 1** | Un jugador elije organizar un partido cuando no hay canchas disponibles. Se le indica que no hay disponibilidad para hacer reservas. |
| **Poscondición** | El organizador creó un partido. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Caso de Uso** | Cancelar partido |
| **Actores** | Organizador |
| **Precondición** | Debe haber organizado algún partido |
| **Flujo básico** | El organizador decide cancelar un partido vigente. Se le notifica a todos los jugadores de la cancelación. |
| **Flujo alterno 1** | no hay |
| **Poscondición** | El organizador canceló un partido. |
|  |  |
|  |  |
| **Caso de Uso** | Cerrar inscripción |
| **Actores** | Organizador |
| **Precondición** | Debe haber organizado algún partido |
| **Flujo básico** | El organizador decide cerrar la inscripción de un partido lleno. Se le notificará a todos los jugadores. Se le pedirá al administrador confirmar la reserva. |
| **Flujo alterno 1** | El organizador decide cerrar la inscripción de un partido aún no lleno. Se le notifica que el partido debe estar lleno primero |
| **Poscondición** | El organizador cerró la inscripción. |

Diagrama de casos de uso



Usuario

Pregunta 4 (5 puntos)

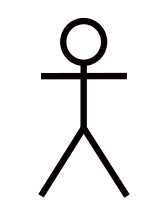
Desarrollar un diagrama de robustez por cada caso de uso.

Login de Usuario

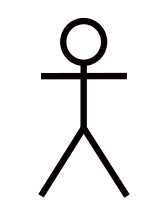
Página de Inicio

Gestor de Inicio de Sesión

Página Inicio de Sesión



Usuario



Usuario

Página de Inicio

Inscribirse en partido

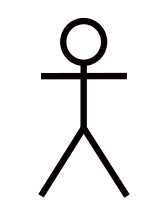
Partidos

Inscribirse en partido

Usuarios

Partidos

Organizar partido



Usuario

Página de Inicio

Canchas

Gestor Reservas

Partidos

Cerrar Inscripción

Gestor de Pago

Cancelar partido

Notificaciones

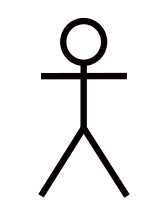
Jugadores

Canchas

Canchas

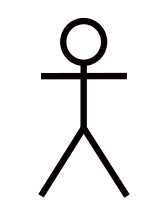
Interfaz de partido

Interfaz de partido



Usuario

Cerrar Inscripción



Usuario

Cancelar partido

Organizar partido