

Historia de usuario de jugadores:

Requerimiento: crear jugadores

Historia de Usuario:

COMO: administrador/a

QUIERO: dar de alta nuevos jugadores

PARA: registrarlos en la base de datos

Requerimiento: leer jugadores

Historia de Usuario:

COMO: administrador/a

QUIERO: poder acceder a los registros de jugadores

PARA: leer u observar los datos registrados en la base de datos

Requerimiento: actualizar jugadores

Historia de Usuario:

COMO: administrador/a

QUIERO: poder acceder a la base de datos de jugadores

PARA: actualizar datos de un jugador

Requerimiento: eliminar jugadores

Historia de Usuario:

COMO: administrador/a

QUIERO: acceder a la base de datos de jugadores

PARA: poder eliminar jugadores

casos de uso:

x CU01: Iniciar sesión en el sistema

- **Actor Principal: Administrador**
- **Propósito: Acceder al sistema para gestionar jugadores.**
- **Precondición: El administrador debe estar registrado en el sistema.**

Flujo Básico:

1. El Administrador ingresa su usuario y contraseña.
2. El sistema valida las credenciales.
3. El sistema concede acceso al administrador.

Relaciones: Precede a todos los demás casos de uso.

Error: no te pide ingresar la contraseña del administrador cuando vas desde la página de “inicio” pero si te lo pide desde cualquier otra página.

CU02: Acceder al módulo de gestión de jugadores

- **Actor Principal:** Administrador
- **Propósito:** Ingresar a la sección donde se registran y gestionan jugadores.
- **Precondición:** El administrador debe haber iniciado sesión correctamente.

Flujo Básico:

1. El Administrador selecciona la opción "Gestión de jugadores" en el menú.

2. El sistema muestra las opciones disponibles para gestionar jugadores.

Relaciones: Depende de haber iniciado sesión.

CU03: Registrar nuevo jugador

- **Actor Principal:** Administrador
- **Propósito:** Crear un nuevo perfil de jugador en el sistema.
- **Precondición:** El administrador debe tener acceso al módulo de gestión de jugadores.

Flujo Básico:

1. El Administrador selecciona "Registrar nuevo jugador".
2. El sistema solicita los datos del jugador (nombre, email, fecha de nacimiento, etc.).
3. El Administrador ingresa los datos y confirma.
4. El sistema guarda al jugador y muestra confirmación.

Relaciones: Depende de acceder al módulo de gestión de jugadores.

x CU04: Asignar categoría al jugador

- **Actor Principal: Administrador**
- **Propósito: Clasificar al jugador en una categoría según su perfil o experiencia.**
- **Precondición: El jugador debe estar registrado en el sistema.**

Flujo Básico:

1. El Administrador selecciona un jugador de la lista.
2. El sistema muestra las categorías disponibles.
3. El Administrador asigna una categoría y confirma.
4. El sistema actualiza la categoría del jugador.

Relaciones: Extiende a "Registrar nuevo jugador".

CU05: Consultar lista de jugadores

- **Actor Principal: Administrador**

- **Propósito:** Visualizar la lista completa de jugadores registrados.
- **Precondición:** El administrador debe tener acceso al módulo de gestión de jugadores.

Flujo Básico:

1. El Administrador selecciona la opción "Lista de jugadores".
2. El sistema muestra todos los jugadores registrados.

Relaciones: Incluido en el módulo de gestión de jugadores.

x CU06: Buscar jugador por nombre o ID

- **Actor Principal:** Administrador
- **Propósito:** Localizar rápidamente a un jugador específico.
- **Precondición:** Deben existir jugadores registrados en el sistema.

Flujo Básico:

1. El Administrador introduce el nombre o ID en el buscador.

2. El sistema filtra y muestra los resultados coincidentes.

Relaciones: Especialización de "Consultar lista de jugadores".

CU07: Modificar datos de jugador

- **Actor Principal:** Administrador
- **Propósito:** Actualizar información de un jugador ya registrado.
- **Precondición:** El jugador debe existir en el sistema y debe haber sido buscado previamente.

Flujo Básico:

1. El Administrador busca y selecciona un jugador.
2. El sistema muestra sus datos actuales.
3. El Administrador edita los campos necesarios y guarda cambios.
4. El sistema actualiza la información.

Relaciones: Depende de "Buscar jugador por nombre o ID".

CU08: Eliminar jugador

- **Actor Principal: Administrador**
- **Propósito: Remover del sistema a un jugador registrado.**
- **Precondición: El jugador debe existir en el sistema y debe haber sido buscado previamente.**

Flujo Básico:

1. El Administrador busca y selecciona un jugador.
2. El sistema solicita confirmación de eliminación.
3. El Administrador confirma.
4. El sistema elimina al jugador y actualiza la lista.

Relaciones: Depende de "Buscar jugador por nombre o ID".

x CU09: Visualizar historial de actividades del jugador

- **Actor Principal: Administrador**

- **Propósito:** Consultar las interacciones y registros del jugador en el sistema.
- **Precondición:** El jugador debe existir en el sistema y debe haber sido buscado previamente.

Flujo Básico:

1. El Administrador selecciona un jugador de la lista.
2. El sistema muestra el historial de partidas, transacciones u otras actividades.

Relaciones: Extiende "Buscar jugador por nombre o ID".

CU10: Cerrar sesión

- **Actor Principal:** Administrador
- **Propósito:** Salir del sistema de manera segura.
- **Precondición:** El administrador debe haber iniciado sesión.

Flujo Básico:

1. El Administrador selecciona la opción "Cerrar sesión".

2. El sistema cierra la sesión y regresa a la pantalla de inicio.

Relaciones: Puede ocurrir después de cualquiera de los casos de uso.

Casos de prueba

ID	Caso de Uso Relacionad o	Objetivo del Caso de Prueba	Precondicione s	Datos de Entrada	Pasos de Ejecución	Resultado Esperado	Postcondicion es	Estad o
CP -01	Iniciar sesión en el sistema	Verificar inicio de sesión con credenciales válidas	El administrador debe estar registrado	Usuario: admin / Contraseña: correcta123	1. Ingresar usuario y contraseña 2. Hacer clic en "Iniciar sesión"	Acceso concedido y pantalla principal visible	Sesión iniciada correctamente	Éxito

CP -02	Iniciar sesión en el sistema	Verificar rechazo de credenciales incorrectas	El administrador debe estar registrado	Usuario: admin / Contraseña: incorrecta	1. Ingresar usuario y contraseña incorrectos 2. Hacer clic en "Iniciar sesión"	El sistema muestra mensaje de error	No se inicia sesión	Éxito
CP -03	Acceder al módulo de gestión de jugadores	Verificar acceso al módulo de gestión	Haber iniciado sesión	N/A	1. Hacer clic en "Gestión de jugadores"	El sistema muestra el módulo de gestión de jugadores	Módulo de gestión disponible	Éxito
CP -04	Registrar nuevo jugador	Verificar registro exitoso de un jugador	Haber iniciado sesión y estar en el módulo de gestión	Datos completos del jugador	1. Seleccionar "Registrar nuevo jugador" 2. Ingresar datos 3. Confirmar registro	Jugador registrado correctamente y mensaje de éxito	El jugador queda registrado en el sistema	Éxito

CP-05	Asignar categoría al jugador	Verificar asignación de categoría a un jugador registrado	El jugador debe estar registrado	IDcategoría, Jugador: Juan Pérez, Categoría: Avanzado	1. Buscar y seleccionar al jugador 2. Seleccionar categoría 3. Confirmar asignación	Categoría asignada correctamente	Jugador asociado a una categoría específica	Éxito
CP-06	Consultar lista de jugadores	Verificar que la lista de jugadores se muestre correctamente	Debe haber al menos un jugador registrado	N/A	1. Ingresar al módulo de gestión 2. Seleccionar "Lista de jugadores"	Lista completa de jugadores visible	Lista de jugadores actualizada y disponible	Éxito
CP-07	Buscar jugador por nombre o ID	Verificar búsqueda de jugador por nombre	Deben existir jugadores registrados	Nombre: Juan Pérez	1. Ingresar el nombre en el buscador 2. Presionar "Buscar"	Jugador correspondiente visible en los resultados	Jugador correctamente localizado en el sistema	Éxito

CP-08	Modificar datos de jugador	Verificar modificación de datos de jugador	El jugador debe existir y estar buscado	Nuevo Email: juan_nuevo@email.com	1. Buscar al jugador 2. Seleccionar "Editar" 3. Modificar email 4. Guardar cambios	Datos del jugador actualizados correctamente	Datos del jugador modificados y guardados	Éxito
CP-09	Eliminar jugador	Verificar eliminación de jugador	El jugador debe existir y estar buscado	Confirmación de eliminación	1. Buscar al jugador 2. Seleccionar "Eliminar" 3. Confirmar eliminación	Jugador eliminado correctamente	Jugador eliminado del sistema	Éxito
CP-10	Visualizar historial de actividades	Verificar visualización del historial del jugador	El jugador debe existir y estar buscado	N/A	1. Buscar al jugador 2. Seleccionar "Historial de actividades"	Historial del jugador visible	Historial correctamente accesible	Éxito

CP -11	Cerrar sesión	Verificar cierre de sesión exitoso	El administrador debe haber iniciado sesión	N/A	1. Selecciona r "Cerrar sesión"	La sesión se cierra y vuelve a la pantalla de inicio	Sesión finalizada, acceso cerrado	Éxito
-----------	------------------	---	---	-----	--	---	---	-------