

Use cases:

Scenario Registrering Medlemskap

1. Kunden registrerar sig i kassan för att bli medlem
2. Kassören registrerar kundens personuppgifter i Systemet
3. Kunden betalar medlemsavgiften
4. Informationen skickas till Ekonomiansvarig
5. Ekonomiansvarig registrerar spelaren
6. Ekonomiansvarig sparar fakturaunderlag för medlemskap

Scenario spela match

1. Medlemmen finner en motståndare
2. Medlemmarna anmäler sin match i kassan
3. Medlemmarna startar sin match
4. Vinnaren registreras i Systemet

Alternativ:

2. Medlemmarna har redan mött varandra
3. Medlemmarna får information från Kassören att dom inte får spela matchen

Registrering Cup

1. Medlemmen registrerar sig i kassan för att delta i en Cup
2. Kassören registrerar medlemmens personuppgifter i Systemet
3. Medlemmen betalar medlemsavgiften
4. Informationen skickas till Ekonomiansvarig
5. Ekonomiansvarig registrerar medlemmen

User Stories

Som kund
måste jag betala medlemsavgiften
för kunna spela matcher

Som kund
måste jag betala en tävlingsavgift
för att vara med i en cupen

Som kund
ska jag bara kunna möta samma motståndare en gång per cup

Som kund
måste jag spela minst 10 matcher
för att få en chans att vinna tävlingen

Ägare:

Som ägare
vill jag kunna hämta användarinformation från Systemet
för att se om användaren är en medlem

Som ägare
vill jag kunna registrera en ny medlem i Systemet

Som ägare
ska jag kunna ta fram match resultat
för att visa matchvinnare

Som ägare
ska jag kunna ta fram tävlingsresultat
för att utse cupvinnare

Systemet:

Systemet ska kunna lagra match resultat
Systemet ska kunna lagra tävlingsresultat