# Use case specificatie met test case

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Gast bekijken |
| Id | UC1.a |
| Samenvatting | De geregistreerde spelers met naam, adres, postcodeWoonplaats, telefoonnummer, e-mailadres, geboortedatum en geslacht, rating, gewonnenInleggeld en bekendeSpeler bekijken |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op gast |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in gast zoeken 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer 3. De actor kiest de gewenste speler |
| Postcondities | Er is een overzicht van de gezochte(n) gast(en). |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**gast bekijken**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult gast naam in gast zoeken |  | De gegevens van de gast komen tevoorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste speler |  | Succes bij het selecteren van de gewenste speler | De lege velden worden gevuld |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Gast wijzigen |
| Id | UC1.b |
| Samenvatting | De geregistreerde spelers met naam, adres, postcodeWoonplaats, telefoonnummer, e-mailadres, geboortedatum en geslacht, rating, gewonnenInleggeld en bekendeSpeler wijzigen |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op gast |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in gast zoeken 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer 3. De actor kiest de gewenste speler 4. De actor wijzigt wat gewijzigd moet worden 5. De actor klikt op wijzigen 6. Systeem slaat wijziging(en) op |
| Postcondities | Gegevens van een gast is gewijzigd |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**gast wijzigen**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult gast naam in gast zoeken |  | De gegevens van de speler komen tevoorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste speler |  | Succes bij het selecteren van de gewenste speler | De lege velden worden gevuld |  |
| 3) Systeem slaat wijziging(en) op |  | Wijziging is opgeslagen | Systeem geeft melding dat de gast in geupdate. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Gast verwijderen |
| Id | UC1.c |
| Samenvatting | De geregistreerde spelers met naam, adres, postcodeWoonplaats, telefoonnummer, e-mailadres, geboortedatum en geslacht, rating, gewonnenInleggeld en bekendeSpeler verwijderen |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op gast |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in gast zoeken in 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer 3. De actor kiest de gewenste speler 4. Selecteert verwijderen |
| Postcondities | Er is een gast verwijderd |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**gast verwijderen**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) Actor vult gast naam in gast zoeken in |  | De gegevens van de gast komen te voorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) Selecteert verwijderen |  | Succes bij het verwijderen van de gast | Systeem geeft melding dat gast is verwijderd |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Gast Aanmaken |
| Id | UC1.d |
| Samenvatting | De geregistreerde spelers met naam, adres, postcodeWoonplaats, telefoonnummer, e-mailadres, geboortedatum en geslacht, rating, gewonnenInleggeld en bekendeSpeler aanmaken |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op gast |
| Main Flow | 1. De actor vult gegevens in van de gast 2. De werknemer klikt op opslaan. 3. Systeem slaat nieuwe gast op. |
| Postcondities | Er is een nieuwe gast aangemaakt |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**gast aanmaken**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De werknemer voert de gegevens in |  | Succes bij het invoeren van de gegevens | Data is in de database gezet |  |
| 2) De werknemer klikt op opslaan. |  | Succesvol een gast aangemaakt | Het systeem geeft een melding dat de gast is opgeslagen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Toernooi aanmaken |
| Id | UC2.a |
| Samenvatting | Naam, locatie,datum, beginEindTijd, beschrijving, condities, maxInschrijving, inleggeld, uitersteInschrijfDatum en ronde kunnen aanmaken van een toernooi |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer heeft geklikt op toernooi |
| Main Flow | 1. Actor vult toernooi naam in toernooi zoeken 2. Systeem geeft de naam van de gezochte toernooien in de tabel weer 3. De actor kiest het gewenste toernooi |
| Postcondities | Er is een toernooi aangemaakt. |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**Toernooi aan- maken**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1)systeem slaat het nieuwe toernooi op. |  | Succes bij het aanmaken van het toernooi | Systeem geeft melding dat er een toernooi is aangemaakt. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Toernooi wijzigen |
| Id | UC2.b |
| Samenvatting | Naam, locatie,datum, beginEindTijd, beschrijving, condities, maxInschrijving, inleggeld, uitersteInschrijfDatum en ronde kunnen wijzigen van toernooi |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op toernooi |
| Main Flow | 1. De actor vult naam van toernooi in toernooi zoeken 2. De gegevens van de toernooien worden in de tabel weergegeven 3. De actor selecteert de benodigde toernooi 4. De actor wijzigt wat gewijzigd moet worden 5. De actor klikt op wijzigen 6. Systeem slaat wijziging(en) op |
| Postcondities | Er is een toernooi gewijzigd |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**toernooi wijzigen**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult toernooi naam in toernooi zoeken |  | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste toernooi |  | Succes bij het selecteren van het gewenste toernooi | De lege velden worden gevuld |  |
| 3) Systeem slaat wijziging(en) op |  | Wijziging is opgeslagen | Systeem geeft melding dat het toernooi in geupdate. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Toernooi Verwijderen |
| Id | UC2.c |
| Samenvatting | Naam, locatie,datum, beginEindTijd, beschrijving, condities, maxInschrijving, inleggeld, uitersteInschrijfDatum en ronde kunnen verwijderen van toernooi |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op toernooi |
| Main Flow | 1. Actor vult toernooi naam in toernooi zoeken in 2. Systeem geeft de naam van het gezochte toernooi in de tabel weer 3. De actor kiest het gewenste toernooi 4. Selecteert verwijderen |
| Postcondities | Er is een toernooi verwijdert. |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**toernooi verwijderen**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) Actor vult toernooi naam in toernooi zoeken in |  | De gegevens van de toernooien komen te voorschijn | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) Selecteert verwijderen |  | Succes bij het verwijderen van het toernooi | Systeem geeft melding dat toernooi is verwijderd |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Toernooi bekijken |
| Id | UC2.d |
| Samenvatting | Naam, locatie,datum, beginEindTijd, beschrijving, condities, maxInschrijving, inleggeld, uitersteInschrijfDatum en ronde kunnen bekijken van toernooi |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op toernooi |
| Main Flow | 1. Actor vult toernooi naam in toernooi zoeken 2. Systeem geeft de naam van het gezochte toernooi in de tabel weer 3. De actor kiest het gewenste toernooi |
| Postcondities | Er is een overzicht van de toernooien |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**toernooi bekijken**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult toernooi naam in toernooi zoeken |  | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest het gewenste toernooi |  | Succes bij het selecteren van het gewenste toernooi | De lege velden worden gevuld |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Toernooi inschrijven |
| Id | UC2.e |
| Samenvatting | De gast wordt ingeschreven voor een toernooi |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op toernooi |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in gast zoeken 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer 3. De actor kiest de gewenste speler 4. Actor vult toernooi naam in toernooi zoeken 5. Systeem geeft de naam van het gezochte toernooi in de tabel weer 6. De actor kiest het gewenste toernooi 7. De actor voert de rest van de benodigde gegevens in 8. De actor klikt op inschrijven 9. Systeem slaat inschrijving op |
| Postcondities | De gast is ingeschreven voor een toernooi. |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**toernooi inschrijven**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult gast naam in gast zoeken |  | De gegevens van de gast komen te voorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste speler |  | Succes bij het selecteren van de gewenste speler | De lege velden worden gevuld |  |
| 3) De actor vult toernooi naam in toernooi zoeken |  | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 4) De actor kiest het gewenste toernooi |  | Succes bij het selecteren van het gewenste toernooi | De lege velden worden gevuld |  |
| 5) De actor klikt op inschrijven |  | Systeem slaat inschrijving op | Systeem geeft een melding dat de inschrijving is voltooid |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Locatie |
| Id | UC2.f |
| Samenvatting | Locatie van het toernooi wordt opgehaald. |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op toernooi |
| Main Flow | 1. Actor vult toernooi naam in toernooi zoeken 2. Systeem geeft de naam van het gezochte toernooi in de tabel weer 3. De actor kiest het gewenste toernooi 4. Systeem geeft een overzicht van de toernooien met daarin de locaties |
| Postcondities | Er is een overzicht van toernooien met daarin de locaties |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**locatie**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult toernooi naam in toernooi zoeken |  | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest het gewenste toernooi |  | Succes bij het selecteren van het gewenste toernooi | De lege velden worden gevuld  (waar o.a. locatie is te zien) |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Totale inleggeld bekijken |
| Id | UC2.g |
| Samenvatting | Totale inleggeld wordt weergegeven. |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op toernooi |
| Main Flow | 1. De werknemer klikt totaalInleggeld 2. Het systeem geeft het totale inleggeld bij ‘Totaal inlleggeld’ |
| Postcondities | Er is een label in toernooi met daarin het totale inleggeld |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**Totale inleggeld bekijken**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) Het systeem geeft het totale inleggeld bij ‘Totaal inlleggeld’ |  | Het totale inleggeld wordt weergegeven | Het systeem geeft bij ‘Totale inleggeld’ het totale inleggeld als een label weer |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Toernooi uitschrijven |
| Id | UC2.h |
| Samenvatting | Een gast verwijderen van toernooi deelname |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer staat op toernooi |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer 3. De actor kiest de gewenste speler 4. De actor klit op uitschrijven 5. Systeem slaat uitschrijving op |
| Postcondities | De gast is uitgeschreven voor een toernooi. |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**toernooi uitschrijven**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult gast naam in |  | De gegevens van de gast komen tevoorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste speler |  | Succes bij het selecteren van de gewenste speler | De lege velden worden gevuld |  |
| 3)Het systeem slaat uitschrijving op |  | De gast is uitschreven uit toernooi | Systeem geeft melding dat gast is uitgeschreven |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Masterclass aanmaken |
| Id | UC3.a |
| Samenvatting | Masterclass met Naam, datum, beginEindTijd, kosten, Minimale\_rating, bekende\_speler invullen om een masterclass te maken |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer moet staan op masterclass |
| Main Flow | 1. Werknemer vult de gegevens in 2. Werknemer drukt op opslaan 3. Systeem slaat gegevens op |
| Postcondities | Er is een nieuwe Masterclass aangemaakt |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**Masterclass aanmaken**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) Systeem slaat gegevens op |  | Masterclass is met succes aangemaakt | Het systeem geeft een melding dat er masterclass is aangemaakt. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Masterclass verwijderen |
| Id | UC3.b |
| Samenvatting | Masterclass met Naam, datum, beginEindTijd, kosten, Minimale\_rating, bekende\_speler selecteren om te verwijderen |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer moet staan op masterclass |
| Main Flow | 1) actor moet masterclass selecteren  2) Actor klikt op de knop verwijderen  3) Systeem geeft melding dat masterclass is verwijderd. |
| Postcondities | Er is een Masterclass verwijderd. |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**Masterclass verwijdere**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) Actor klikt op de knop verwijderen |  | Masterclass is met succes verwijdert | Het systeem geeft een melding dat de masterclass is verwijderd |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Masterclass bekijken |
| Id | UC3.c |
| Samenvatting | Masterclass met Naam, datum, beginEindTijd, kosten, Minimale\_rating, bekende\_speler selecteren om te bekijken |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer moet staan op masterclass |
| Main Flow | 1. Systeem geeft alle masterclasses weer 2. Actor kiest op een van de masterclasse 3. De velden worden gevuld met de geselecteerde data |
| Postcondities | Systeem geeft een overzicht van de Masterclasses |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**Masterclass bekijken**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) Actor kiest op een van de masterclasse |  | De data in de tabel moet klik baar zijn | Wanneer er 2 keer op gedrukt worden de lege velden gevuld |  |
| 2) De velden worden gevuld met de geselecteerde data |  | Wanneer de actor een veld heeft geselecteerd in de tabel worden de velden automatisch gevuld | De velden worden gevuld. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Masterclass wijzigen |
| Id | UC3.d |
| Samenvatting | Masterclass met Naam, datum, beginEindTijd, kosten, Minimale\_rating, bekende\_speler selecteren om te wijzigen |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer moet staan op masterclass |
| Main Flow | 1. Actor kiest selecteert een rij van de tabel 2. De velden worden gevuld 3. De actor wijzigt een veld 4. actor klikt op opslaan 5. Systeem slaat wijziging(en) op |
| Postcondities | Er is een Masterclass gewijzigd |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**Masterclass wijzigen**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De velden worden gevuld |  | Er wordt gecheckt of er iets is gewijzigd | velden zijn bewerkbaar |  |
| 2) Actor klikt op opslaan |  | Er komt een melding dat er de masterclas is aangepast | Systeem geeft melding dat de masterclas is gewijzigd |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Masterclass inschrijven |
| Id | UC3.e |
| Samenvatting | Gast inschrijven voor Masterclass |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer moet staan op masterclass |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in gast zoeken 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer 3. De actor kiest de gewenste speler 4. Actor vult toernooi naam in toernooi zoeken 5. Systeem geeft de naam van het gezochte toernooi in de tabel weer 6. De actor kiest het gewenste toernooi 7. De actor voert de rest van de benodigde gegevens in 8. De actor klikt op inschrijven 9. Systeem slaat inschrijving op |
| Postcondities | Er is een gast ingeschreven voor een Masterclass |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**Masterclas inschrijven**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult gast naam in gast zoeken |  | De gegevens van de gast komen te voorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste speler |  | Succes bij het selecteren van de gewenste speler | De lege velden worden gevuld |  |
| 3) De actor vult toernooi naam in toernooi zoeken |  | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn | De gegevens van de toernooien komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 4) De actor kiest het gewenste toernooi |  | Succes bij het selecteren van het gewenste toernooi | De lege velden worden gevuld |  |
| 5) De actor klikt op inschrijven |  | Systeem slaat inschrijving op | Systeem geeft een melding dat de inschrijving is voltooid |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Masterclass uitschrijven |
| Id | UC3.f |
| Samenvatting | Gast uitschrijven voor Masterclass |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer moet staan op masterclass |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer 3. De actor kiest de gewenste speler 4. De actor klit op uitschrijven   Systeem slaat uitschrijving op |
| Postcondities | Er is een gast uitgeschreven van een Masterclass |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**masterclass uitschrijven**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult gast naam in |  | De gegevens van de gast komen tevoorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste speler |  | Succes bij het selecteren van de gewenste speler | De lege velden worden gevuld |  |
| 3)Het systeem slaat uitschrijving op |  | De gast is uitschreven uit toernooi | Systeem geeft melding dat gast is uitgeschreven |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Winnaar geregistreerd |
| Id | UC4.a |
| Samenvatting | Gast registeren als winnaar van een toernooi |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer moet staan op winnaar |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in gast zoeken 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer 3. De actor kiest de gewenste speler 4. Actor vult toernooi naam in toernooi zoeken 5. Systeem geeft de naam van het gezochte toernooi in de tabel weer 6. De actor kiest het gewenste toernooi 7. De actor voert de rest van de benodigde gegevens in 8. De actor klikt op inschrijven   9)Systeem slaat inschrijving op |
| Postcondities | Er is een gast geregisterd als winnaar |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**Winnaar registreren**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult gast naam in |  | De gegevens van de gast komen tevoorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste speler |  | Succes bij het selecteren van de gewenste speler | De lege velden worden gevuld |  |
| 3)Het systeem slaat uitschrijving op |  | De gast is uitschreven uit toernooi | Systeem geeft melding dat gast is uitgeschreven |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Winnaar verwijderen |
| Id | UC4.b |
| Samenvatting | Gast verwijderen als winnaar van een toernooi |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer moet staan op winnaar |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in gast zoeken 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer 3. De actor kiest de gewenste speler 4. Actor vult toernooi naam in toernooi zoeken 5. Systeem geeft de naam van het gezochte toernooi in de tabel weer 6. De actor kiest het gewenste toernooi 7. De actor voert de rest van de benodigde gegevens in 8. De actor klikt op inschrijven   9)Systeem slaat inschrijving op |
| Postcondities | Gast is verwijderd als winnaar |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**Winnaar verwijderen**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult gast naam in |  | De gegevens van de gast komen tevoorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste speler |  | Succes bij het selecteren van de gewenste speler | De lege velden worden gevuld |  |
| 3)Het systeem slaat uitschrijving op |  | De gast is uitschreven uit toernooi | Systeem geeft melding dat gast is uitgeschreven |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Winnaar bekijken |
| Id | UC4.c |
| Samenvatting | De winnaar van een toernooi bekijken |
| Actor | Werknemer |
| Precondities | Werknemer moet staan op winnaar |
| Main Flow | 1. Actor vult gast naam in winnaar zoeken 2. Systeem geeft de naam van de gezochte gast in de tabel weer   De actor kiest de gewenste gast |
| Postcondities | Er is een overzicht van winnaars |
| Alternative Flows | Geen |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEST CASE**  **[**winnaar bekijken**]** |  |  |  |  |
| **Main flow/ actie** | **Uitzonderingen** | **Gewenste resultaat** | **Werkelijke resultaat** | **Opmerkingen** |
| 1) De actor vult gast naam in winnaar zoeken |  | De gegevens van de gast komen tevoorschijn | De gegevens van de gast komen tevoorschijn in de tabel |  |
| 2) De actor kiest de gewenste gast |  | Succes bij het selecteren van de gewenste speler | De lege velden worden gevuld |  |