### **Use Case 1: Регистрация администратора**

### **Цель:** Владелец клуба заполняет свои персональные данные и регистрирует профиль клуба, становясь администратором системы.

### **Основное действующее лицо:** Владелец клуба

### **Заинтересованные стороны и их интересы:**

### **Владелец клуба:** хочет зарегистрировать в системе новый клуб и ввести персональную информацию.

### **Приложение:** должно поддерживать доступность и устойчивость данных.

### **Предусловия:**

### Владелец клуба имеет доступ к приложению.

### **Гарантии успеха:**

### Персональные данные добавлены, клуб зарегистрирован, владелец клуба становится администратором системы.

### **Основной поток:**

### Владелец клуба заходит в приложение и выбирает опцию “Зарегистрироваться”.

### Владелец клуба вводит персональную информацию: ФИО, E-mail, адрес, контактные данные, дату рождения.

### Владелец клуба создает пароль (от 6 до 8 символов) и подтверждает пароль (Как? Скрины добавить везде).

### Система проверяет корректность введенных данных (Как? Локально? Бэк? Телефон? Что должно происходить при некоректности? Как? Как выглядеть?).

### Владелец клуба переходит к регистрации клуба (а предыдущие данные сохранены? Где? Как? А если он выйдет на этом экране? А если он “назад” нажмет?), вводя информацию о клубе: название, адрес, контактные данные.

### Система проверяет корректность введенных данных (Как? Локально? Бэк? Телефон? Что должно происходить при некоректности? Как? Как выглядеть?).

### Система сохраняет (В случае успеха? А если что-то не корректно? А если нет сети?) введенную информацию в базе данных (Какую? Локальную на телефоне? Облачную?).

### **(Добавлено в бэклог)** Система назначает владельца клуба администратором системы (В случае успеха).

### **(Добавлено в бэклог)** Владелец клуба получает уведомление (Куда? Как? Кем?) об успешной регистрации клуба и его назначении администратором системы.

### **Расширения:**

### **Данные некорректны:**

### 1.1. Система выдает сообщение об ошибке (Скрины).

### 1.2. Владелец клуба исправляет данные и повторяет соответствующие шаги.

### **Макет подтверждения регистрации (добавлено в бэклог):**

### 

### **Экран подтверждения регистрации:**

### **Заголовок:** Регистрация успешна (А если не успешна? Ошибка бэка например или интернета нет?)

### **Текст:** Ваш клуб успешно зарегистрирован. Вы назначены администратором системы.

### **Кнопка:** Перейти к профилю (А если кнопку “Назад” нажмет?)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### 

### **Use Case 2: Изменение персональных данных Администратора**

### **Цель: Изменение персональных данных Администратора**.

### **Основное действующее лицо:** Администратор

### **Заинтересованные стороны и их интересы:**

### Администратор**:** хочет изменить свои персональные данные и данные клуба.

### **Система:** должна поддерживать доступность и устойчивость данных.

### **Предусловия:**

### Администратор зарегистрирован

### **Ожидаемый результат:**

### Персональные данные и данные клуба добавлены, обновлены или изменены.

### **Основной поток** (Изменение данных в личном профиле):

### Владелец клуба открывает вкладку “Администратор” на главном экране системы.

### Владелец клуба выбирает опцию "Редактировать данные" в окне профиля.

### Владелец клуба обновляет персональную информацию: ФИО, E-mail, адрес, дату рождения.

### Владелец клуба может изменить пароль на новый в окне “Смена пароля”, для этого вводит сначала старый пароль, затем новый.

### Владелец клуба нажимает кнопку “Сохранить изменения”.

### Система проверяет корректность и валидность введенных данных.

### Система сохраняет обновленную информацию в базе данных

### **(Добавлено в бэклог)** Владелец клуба получает уведомление об успешном изменении данных в своем личном профиле

### **Основной поток** (Изменение данных в Клуба):

### 8. Владелец клуба выбирает опцию "Редактировать данные клуба" в профиле клуба

### 9. Владелец клуба обновляет информацию о клубе: название, адрес, контактные данные.

### 10. Владелец клуба нажимает кнопку “Сохранить изменения”.

### 11. Система проверяет корректность и валидность введенных данных.

### 12. Система сохраняет обновленную информацию о клубе в базе данных.

13. **(Добавлено в бэклог)** Владелец клуба получает уведомление об успешной изменении данных Клуба

**Расширения:**

### **Данные некорректны:**

### 1.1. Система выдает сообщение об ошибке.

### 1.2. Владелец Клуба исправляет данные и повторяет соответствующие шаги.

### \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### 

### **Use Case 3: Регистрация нового тренера в системе**

**Цель:** Зарегистрировать нового тренера в системе.

**Основное действующее лицо:** Администратор

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* Администратор: хочет успешно зарегистрировать нового тренера в системе.
* Тренер: хочет быть зарегистрированным в системе для получения доступа к клубной команде.

**Предусловия:**

* Администратор имеет доступ к системе.

**Гарантии успеха:**

* Новый тренер добавлен в базу данных системы.

**Основной поток:**

1. Администратор открывает главный экран системы.
2. Администратор нажимает кнопку “Регистрация тренера”.
3. Администратор отправляет в мессенджер (телеграм/вотсап/вайбер) сгенерированный системой код для регистрации одного или нескольких (до 1000) новых тренеров.
4. Администратор может деактивировать код регистрации, нажав на переключатель рядом с окном, содержащим код регистрации.
5. После подтверждения статуса “Зарегистрирован новый тренер”, система сохраняет данные о новых тренерах в базе данных клуба.
6. Администратор получает доступ к списку тренеров в разделе “Команды” на главном экране.

**Расширения:**

**Отправленный код не валиден:**

* 1. Тренер не может зарегистрироваться в системе (Администратор получает обратную связь от потенциального тренера).
  2. Администратор проверяет код и повторяет шаг 3.

### \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### 

### 

### **Use Case 4: Добавление, редактирование и удаление профиля тренера (сделать 5 разных Use Case)**

**Цель:** Тренер заполняет, редактирует данные или удаляет свой личный аккаунт в системе.

**Основное действующее лицо:** Тренер

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* Тренер: хочет добавить, обновить или удалить личную информацию в своем профиле.
* Система: должна поддерживать доступность и устойчивость данных.

**Предусловия:**

* Тренер зарегистрирован в системе и имеет доступ к своему профилю.

**Гарантии успеха:**

* Профиль тренера добавлен, обновлен или удален.

**Sub Use Case (добавление профиля):**

1. Тренер получает первичный доступ к системе через код, полученный от администратора.
2. Тренер открывает интерфейс управления профилем в системе.
3. Тренер выбирает опцию "Создать профиль".
4. Тренер вводит информацию: фото, ФИО, контактные данные, дата рождения, о себе.
5. Система проверяет корректность введенных данных.
6. Система сохраняет информацию в базе данных.

**Sub Use Case (редактирование профиля):**

1. Тренер открывает интерфейс управления профилем.
2. Тренер выбирает опцию "Профиль".
3. Тренер обновляет информацию: фото, ФИО, контактные данные, о себе.
4. Система проверяет корректность введенных данных.
5. Система сохраняет обновленную информацию в базе данных.

**Sub Use Case (удаление профиля):**

1. Тренер открывает интерфейс управления профилем.
2. Тренер выбирает опцию "Профиль".
3. Система запрашивает подтверждение удаления.
4. Тренер подтверждает удаление профиля.
5. Система удаляет профиль тренера из базы данных.

**Расширения (добавление профиля):**

**Данные некорректны или невалидны:**

* 1. Система выдает сообщение об ошибке при первичном обращении к системе.
  2. Потенциальный тренер обращается к администратору.
  3. Тренер получает сообщение о некорректном вводе персональной информации.
  4. Тренер исправляет данные и повторяет шаг 4.

**Расширения (редактирование профиля):**

**Данные некорректны:**

* 1. Система выдает сообщение об ошибке.
  2. Тренер исправляет данные и повторяет шаг 3.

**Расширения (удаление профиля):**

**Профиль не был удален:**

* 1. Тренер получает сообщение об ошибке удаления.
  2. Тренер повторяет шаг 3.

### \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### 

### **Use Case 5: Создание и управление расписанием тренировок**

**Цель:** Администратор создает и редактирует расписание тренировок клуба.

**Основное действующее лицо:** Администратор

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* Администратор: хочет создать и редактировать расписание тренировок для команды.
* Тренеры и игроки: хотят иметь доступ к актуальному расписанию тренировок.

**Предусловия:**

* Администратор имеет доступ к системе.

**Гарантии успеха:**

* Расписание тренировок добавлено или обновлено.

**Основной поток:**

1. Администратор открывает интерфейс управления расписанием.
2. Администратор выбирает опцию "Создать новое расписание" или "Редактировать существующее расписание".
3. Администратор вводит или обновляет информацию о тренировках: дата, время, место, тренер.
4. Администратор нажимает кнопку "Сохранить".
5. Система проверяет корректность введенных данных.
6. Система сохраняет расписание в базе данных.

**Расширения:**

**Данные некорректны:**

* 1. Система выдает сообщение об ошибке.
  2. Администратор исправляет данные и повторяет шаги 3-5.

### 

### 

### **Use Case 6: Отправка уведомлений команде**

**Цель:** Администратор отправляет уведомления членам команды о тренировках, матчах или других событиях.

**Основное действующее лицо:** Администратор

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* Администратор: хочет оперативно уведомлять команду о важных событиях.
* Тренеры и игроки: хотят получать актуальные уведомления.

**Предусловия:**

* Администратор имеет доступ к системе.

**Гарантии успеха:**

* Уведомления отправлены членам команды.

**Основной поток:**

1. Администратор открывает интерфейс управления уведомлениями.
2. Администратор выбирает опцию "Создать новое уведомление".
3. Администратор вводит текст уведомления и выбирает получателей.
4. Администратор нажимает кнопку "Отправить".
5. Система проверяет корректность введенных данных.
6. Система отправляет уведомление выбранным получателям.

**Расширения:**

**Данные некорректны:**

* 1. Система выдает сообщение об ошибке.
  2. Администратор исправляет данные и повторяет шаги 3-5.

### \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### 

### **Use Case 7: Просмотр статистики команды**

**Цель:** Администратор и тренеры просматривают статистику команды и игроков.

**Основное действующее лицо:** Администратор, Тренеры

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* Администратор и тренеры: хотят анализировать статистику для улучшения тренировочного процесса и подготовки к матчам.
* Игроки: хотят видеть свою личную статистику.

**Предусловия:**

* Администратор и тренеры имеют доступ к системе.

**Гарантии успеха:**

* Статистика команды и игроков доступна для просмотра.

**Основной поток:**

1. Администратор или тренер открывает интерфейс управления статистикой.
2. Администратор или тренер выбирает опцию "Просмотр статистики команды" или "Просмотр статистики игроков".
3. Администратор или тренер выбирает нужные параметры (дата, игрок, тип статистики).
4. Система отображает выбранную статистику на экране.

**Расширения:**

**Данные недоступны:**

* 1. Система выдает сообщение об ошибке.
  2. Администратор или тренер повторяет шаги 3-4 с другими параметрами.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### 

### 

### **Use Case 8: Управление доступом пользователей**

**Цель:** Администратор управляет доступом пользователей к системе.

**Основное действующее лицо:** Администратор

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* Администратор: хочет контролировать доступ различных пользователей к системе.
* Пользователи: хотят иметь доступ к функциям системы, соответствующим их ролям.

**Предусловия:**

* Администратор имеет доступ к системе.

**Гарантии успеха:**

* Доступ пользователей успешно настроен.

**Основной поток:**

1. Администратор открывает интерфейс управления пользователями.
2. Администратор выбирает опцию "Настроить доступ".
3. Администратор выбирает пользователя и устанавливает или изменяет его роль.
4. Администратор нажимает кнопку "Сохранить".
5. Система проверяет корректность введенных данных.
6. Система сохраняет изменения в базе данных.

**Расширения:**

**Данные некорректны:**

* 1. Система выдает сообщение об ошибке.
  2. Администратор исправляет данные и повторяет шаги 3-5.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### 

### **Use Case 9: Назначение задания игроку**

**Цель:** Тренер назначает задание игроку и определяет размер сундука за его выполнение.

**Основной действующее лицо:** Тренер

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* **Тренер:** хочет назначить задания игрокам с расчетом на их успешное выполнение.
* **Игрок:** хочет получать выполнимые задания и получать максимальные награды за их выполнение.

**Предусловия:** Тренер имеет доступ к интерфейсу создания заданий.

**Гарантии успеха:** Задание назначено игроку, и он уведомлен о новом задании.

#### **Sub Use Case 1 (создание нового задания):**

1. Тренер открывает главную страницу своего профиля в Системе.
2. Тренер выбирает одну или более команд из перечня команд в разделе “Участники задания”.
3. Тренер выбирает одного, нескольких или всех игроков из списка.
4. Тренер вводит название задания, описание, дату выполнения и нажимает на кнопку “Создать задание”.
5. В появившемся окне Тренер может выбрать вариант “Создать еще одно задание” или “Нет, вернуться к заданиям”.
6. Тренер открывает вкладку “Выбрать награду” и выбирает размер сундука (малый, средний, большой) и нажимает на кнопку “Подтвердить”.
7. Тренер отправляет задание выбранным игрокам, нажав на кнопку “Отправить задание”.

#### 

#### **Sub Use Case 2 (редактирование заданий):**

1. Тренер открывает главную страницу своего профиля в Системе.
2. Тренер выбирает одну или более Команд из списка команд.
3. Тренер меняет название задания и дату выполнения.
4. Тренер меняет или добавляет игроков, и нажимает на кнопку “Сохранить изменения”.
5. Тренер отправляет задание игрокам, нажав на кнопку “Отправить задание”.

#### **Расширения (создание нового задания):**

1. **Вводимые данные некорректны:**

1.1 Система выдает сообщение об ошибке.

1.2 Тренер исправляет данные и повторяет шаги 3, 4 и 5.

**Расширения (редактирование задания):**

1. **Вводимые данные некорректны:**

1.1 Система выдает сообщение об ошибке.

1.2 Тренер исправляет данные и повторяет шаги 3, 4 и 5.

### 

### **Use Case 10: Выполнение задания игроком**

**Цель:** Игрок выполняет задание и получает награду в виде сундука с карточками.

**Основной действующее лицо:** Игрок

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* **Игрок:** хочет успешно выполнить задание и получить награду.
* **Тренер:** хочет, чтобы игроки выполняли задания разного уровня сложности.

**Предусловия:** Игрок получил уведомление о назначении задания от одного из тренеров.

**Гарантии успеха:** Игрок выполнил задание и получил награду.

#### **Sub Use Case:**

1. Игрок открывает главный экран со списком активных заданий, отсортированных по срочности.
2. Игрок выбирает задание от одного из тренеров.
3. Игрок выполняет задание.
4. Тренер проверяет статус заданий и сортирует игроков на "Выполнено” или “Провалено”.
5. Тренер назначает игрокам, справившимся с заданием, сундук с карточками заданного размера, нажав на кнопку “Наградить”.
6. Игрок открывает сундук и получает карточки.

#### **Расширения:**

1. **Задание не выполнено:**

1.1 Игрок не получает сундук.

1.1.1 Игрок не справился с заданием.

1.1.2. Игрок не смог приступить к выполнению задания.

### 

### **Use Case 11: Создание новой коллекции**

**Цель:** Администратор создает новую коллекцию карточек для нового сезона.

**Основное действующее лицо:** Администратор

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* **Администратор:** хочет добавить новую коллекцию карточек.
* **Игроки:** хотят видеть новые карточки в коллекции.

**Предусловия:** Администратор имеет доступ к Системе.

**Гарантии успеха:** Новая коллекция создана и добавлена в базу данных.

#### **Sub Use Case 1 (создание коллекции):**

1. Администратор открывает главный экран Системы и нажимает "Создать коллекцию".
2. Администратор задает название коллекции, фото обложки, размер, описание и количество карточек в коллекции.
3. Администратор добавляет карточки в коллекцию (от 10 до 100), указывая распределение количества по типам редкости (обычная, необычная, редкая, легендарная).
4. Администратор подтверждает создание новой коллекции, нажав на кнопку “Активировать коллекцию”.

#### 

#### **Sub Use Case 1.1 (создание карточек в новом сезоне):**

1. Администратор выбирает опцию “Создание карточки”.
2. Администратор выбирает обложку для новой карточки, название, описание и нажимает “Создать карточку”.
3. Администратор выбирает опцию “Редактирование карточки”.
4. Администратор меняет обложку для новой карточки, название, описание и нажимает “Сохранить изменения”.

#### **Sub Use Case 1.2 (редактирование, завершение и удаление коллекции):**

1. Администратор выбирает опцию “Редактирование коллекции”.
2. Администратор меняет название коллекции, фото обложки, размер, описание.
3. Администратор добавляет карточки в коллекцию.
4. Администратор меняет статус коллекции на закрытую после завершения каждого сезона и добавляет её в архивную.
5. Администратор может удалить выбранную коллекцию, нажав на “Удалить коллекцию” (удалять можно в любом статусе или только в статусе неактивно?).

#### **Расширения (создание коллекции):**

1. **Активация коллекции не выполнена:**

1.1 Система выдает сообщение: “У вас уже есть активная коллекция, завершите её, чтобы активировать другую коллекцию”.

1.2 Администратор завершает коллекцию либо отменяет активацию.

1.3 Система выдает сообщение: “Не заполнена часть карточек, сначала заполните все карточки, чтобы активировать коллекцию”.

1.4 Администратор заполняет все карточки.

### 

### **Use Case 12: Вскрытие сундука**

**Цель:** Игрок вскрывает сундук и получает карточки из коллекции.

**Основное действующее лицо:** Игрок

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* **Игрок:** хочет получить награду за выполнение задания.
* **Система:** должна корректно распределить количество карточек по определённым сундукам.

**Предусловия:** Игрок имеет доступный сундук.

**Гарантии успеха:** Игрок получил карточки из сундука.

#### **Sub Use Case:**

1. Игрок открывает “Награды”.
2. В разделе “Есть закрытые лутбоксы!” Игрок выбирает, какой сундук открыть (3, 5 или 7).
3. Игрок нажимает на изображение сундука.
4. Игрок раскрывает карточку сразу либо после добавления в коллекцию.
5. Игрок нажимает на кнопку “Получить”.

### **(Добавлено в бэклог)** Для варианта с несколькими сундуками предусмотрен счетчик количества накопленных сундуков, при нажатии на изображение сундука, игрок получает возможность выбора из нескольких сундуков по клику на любой из них.

#### **Расширения:**

1. **Ошибка при вскрытии сундука:**

1.1 Система выдает сообщение об ошибке.

1.2 Игрок повторяет шаги 2 и 3.

### 

### 

### **Use Case 14: Просмотр статистики выполнения заданий**

**Цель:** Тренер просматривает статистику выполнения заданий своей команды.

**Основные действующие лица:** Тренер, Игрок

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* **Тренер:** хочет анализировать эффективность выполнения заданий.
* **Игроки:** хотят видеть свои достижения и прогресс.

**Предусловия:**

* **Тренер:** имеет доступ к командам Клуба.
* **Игрок:** получил награды за выполненные задания.

**Гарантии успеха:** Тренер и игроки получили актуальную статистику выполнения заданий.

#### **Sub Use Case (получение статистики Тренером):**

1. Тренер открывает вкладку “Задания” на главном экране своего профиля.
2. Тренер выбирает команду из списка.
3. Система отображает список игроков и статистику выполнения заданий для каждого игрока (количество выполненных, невыполненных и проваленных заданий).
4. Тренер анализирует статистику и принимает решения о дальнейших заданиях.

#### **Sub Use Case (получение статистики Игроками):**

1. Игрок заходит в раздел “Активная коллекция” своего профиля.
2. Вверху экрана Игрок может видеть общую статистику по количеству собранных карточек.
3. Игрок может детализировать просмотр карточек по количеству и уникальности.
4. Игрок может просматривать каждую карточку в отдельности.

#### **Расширения:**

1. **Статистика недоступна из-за ошибки:**

1.1 Система выдает сообщение об ошибке.

1.2 Тренер повторяет шаг 1 позже.

### 

### **Use Case 15: Создание команды тренером**

**Цель:** Тренер создает новую команду, добавляет игроков через отправку кода регистрации, удаляет игроков и меняет название команды.

**Основное действующее лицо:** Тренер

**Заинтересованные стороны и их интересы:**

* **Тренер:** хочет создать и управлять командой.
* **Игроки:** хотят присоединиться к команде и участвовать в заданиях.

**Предусловия:** Тренер зарегистрирован в системе и имеет доступ к интерфейсу управления командами.

**Гарантии успеха:** Новая команда создана.

#### **Sub Use Case:**

1. Тренер открывает интерфейс управления командами.
2. Тренер выбирает опцию "Создать новую команду".
3. Тренер вводит название команды.
4. Система генерирует уникальный код регистрации для новых игроков команды.
5. Тренер сохраняет код регистрации и отправляет его игрокам.
6. Игроки используют код регистрации для присоединения к команде.
7. Система добавляет игроков в команду после использования кода.
8. Тренер может просматривать список игроков в команде.
9. Тренер может удалить игрока из команды, выбрав его из списка и нажав кнопку "Удалить".
10. Тренер может изменить название команды, введя новое название и подтвердив изменение.

#### **Расширения:**

1. **Название команды некорректно:**

1.1 Система выдает сообщение об ошибке.

1.2 Тренер вводит корректное название команды.

1. **Игрок не может быть удален:**

2.1 Система выдает сообщение об ошибке.

2.2 Тренер повторяет попытку удаления или выбирает другого игрока.

#### **Изменения:**

* В приложении регистрация новых игроков или тренеров в созданную команду происходит в 2 шага:

**На шаге 1:** Через кнопку генерации создается уникальный код пользователя, который можно сохранить через кнопку "сохранить" (вместе с сохраненным кодом будет отображаться количество регистраций по нему и список зарегистрированных лиц).

**На шаге 2:** Через кнопку "поделиться" происходит отправка 12-значного цифрового кода тренерам, если регистрирует администратор, либо игрокам, если регистрирует тренер.