**Prioritet: 1**

**Opret nyt svømme-medlem**

**Primary actors:**Klubformand

**preconditions:** Forbindelse til database er aktiv.

1. Klubformand trykker ‘Registrer ny bruger’.
2. System prompter for information om ny bruger.
3. Klubformand indtaster information og trykker ‘Enter’.
4. Information bliver registreret til database.
5. System prompter at medlem er oprettet.

**Prioritet: 7**

**Tilgå kontingentbetaling**

**Primary actors:**Kasserer

**preconditions:** Forbindelse til database er aktiv, program startet.

1. Kasserer trykker ‘Tilgå kontingentbetaling’.
2. System prompter for information vedr. kontingentbetaling.
3. System prompter ajour besked vedr. kontingentbetaling.

**Prioritet: 6**

**Se restance oversigt**

**Primary actors:** Kasserer

**preconditions:** Forbindelse til database er aktiv, program kører.

1. Kasserer trykker ‘Se restance oversigẗ́.
2. System indhenter data fra database.
3. System viser oversigt over medlemmer i restance.

**Prioritet: 2**

**Udtag svømmer til disciplin**

**Primary actors:** Træner

**preconditions:** Forbindelse til database er aktiv, program kører

1. Træneren trykker ‘holdliste’.
2. System viser en liste med medlemmer på givent hold.
3. Træneren trykker ‘udtag til disciplin’ ved valgte svømmer.
4. System prompter for disciplin kategori.
5. Træner vælger kategori og trykker ‘godkend’.
6. System viser liste over udtagne svømmere til alle kategorier.

**Prioritet: 3**

**Registrere træningsresultat**

**Primary actors:** Træner

**preconditions:** Forbindelse til database er aktiv, program kører.

1. Træner trykker ‘Registrer træningsresultat’.
2. System prompter om indtastning af træningsresultat samt dato.
3. Træneren skriver individuelt for hver svømmers træningsresultat samt dato.
4. Information bliver gemt i database.
5. System prompter at informationen er gemt.

**Prioritet: 4**

**Registrere konkurrence resultat**

**Primary actors:** Træner

**preconditions:** Forbindelse til database er aktiv, program kører

1. Træner trykker ‘Registrer konkurrence resultat’.
2. System prompter om indtastning af bruger og resultat.
3. Træner indtaster information.
4. Information bliver gemt i database.
5. System prompter at informationen er gemt.

**Prioritet: 5**

**Tilgå top 5 per disciplin**

**Primary actors:** Træner

**preconditions:** Forbindelse til databaser er aktiv, program kører.

1. Træner vælger ‘Se top 5’.
2. System prompter ‘Vælg kategori’.
3. Træner vælger kategori.
4. System indhenter data fra database.
5. System viser top 5 inden for kategori.

