**Formel usecase af Kampregisterings program**

**Navn:**

Kampregisterings program - OpretHold. KR001

**Afgrænsning**: Systemet er under udvikling

**Niveau:** Brugervenlig.

**Primær aktør:** Ligamanager.

**Interessenter og interesser:**Ligamanager: er interesseret i at oprette et liga, hvor hold kan tilføjes

Håndboldspiller: er interesseret i at vide hvor godt hans hold klarer sig i forhold til andre hold

Håndboldtræner: er interesseret i at have en kamprapport

**Forudsætninger:**

Brugerens oprettede hold må ikke allerede eksistere i systemet.

**Succesgaranti:**

Brugeren har succesfuldt oprettet et nyt hold som ikke eksisterede i forvejen og kan tilføjes til en liga.

**Hovedscenarie:**

1. Ligamanager vil gerne oprette et nyt hold
2. Ligamanager angiver et navn til hold
3. Ligamanager beder systemet om at oprette et nyt hold
4. Systemet undersøger om der er et eksisterende hold med Ligamangerens indtastet navn
5. Der er ikke et eksisterende hold med samme navn og systemet opretter holdet
6. Systemet har nu oprettet holdet og ligamanageren kan se holdet

**Variationer:**

Ligamangeren prøver at oprettet en hold med en eksisterende navn, og derved bliver holdet ikke oprettet.

KRV001:

1. Der er et eksisterende hold med samme navn og systemet giver Ligamanger besked om at navnet allerede eksisterer
2. Systemet henviser brugeren til holdet med det eksisterende navn

**Ikke-funktionelle krav:**

Teknologi og dataformater: Skal kunne arbejde med hsqldb database. Skal kunne virke med java.

Hyppighed: Succes for hovedscenarie er 95%.

**Diverse:** Ikke stor fokus.

**Navn:**

Kampregistering - OpretLiga. KR002

**Afgrænsning:** Systemet er under udvikling

**Niveau:** Brugervenlig.

**Primær aktør:** Ligamanger.

**Interessenter og interesser:**

Ligamanager: er interesseret i at oprette et liga, hvor hold kan tilføjes

Håndboldspiller: er interesseret i at vide hvor godt hans hold klarer sig i forhold til andre hold

Håndboldtræner: er interesseret i at have en kamprapport

**Forudsætninger:**

Brugerens oprettede Liga må ikke allerede eksistere i systemet.

**Succesgaranti:**

Brugeren har succesfuldt oprettet en ny liga som ikke eksisterede i forvejen, og der kan tilføjes hold til ligaen.

**Hovedscenarie:**

1. Ligamanger vil gerne oprette et nyt liga
2. Ligamanager angiver et navn til liga
3. Ligamanger beder systemet om at oprette et nyt liga
4. Systemet undersøger om der er et eksisterende liga med Ligamangerens indtastede navn
5. Der er ikke et eksisterende liga med samme navn og systemet opretter ligaen
6. Systemet har nu oprettet liga og der kan tilføjes hold til den

**Variationer:**

Brugeren prøver at oprettet en liga med en eksisterende navn, og derved bliver ligaen ikke oprettet.

KRV002:

1. Der er et eksisterende liga med samme navn og systemet giver Ligamanger besked om at navnet allerede eksisterer
2. Systemet henviser brugeren til ligaen med det eksisterende navn

**Ikke-funktionelle krav:**

Teknologi og dataformater: Skal kunne arbejde med hsqldb database. Skal kunne virke med java.

Hyppighed: Succes for hovedscenarie er 95%.

**Diverse:** Ikke stor fokus.

**Navn:**

Kampregistering - startKamp. KR003

**Afgrænsning:** Systemet er under udvikling

**Niveau:** Brugervenlig.

**Primær aktør:** Ligamanager.

**Interessenter og interesser:**

Ligamanager: er interesseret i, at kunne starte kampen

Håndboldspiller: er interesseret i, at kunne spille kampen

Håndboldtræner: er interesseret i, at komme i gang med kampen

Ligamanager: er interessert i, at kunne starte kampen, så ligaen kan komme i gang.

**Forudsætninger:**

At hjemme- og udehold er mødt op.

**Succesgaranti:**

Tiden er begyndt er tælle ned.

**Hovedscenarie:**

1. Ligamanager starter for kampen
2. Systemet starter tiden med at tælle op til 60 min.

**Variationer:**

Ingen.

**Ikke-funktionelle krav:**

Teknologi og dataformater: Skal kunne arbejde med hsqldb database. Skal kunne virke med java.

Hyppighed: Succes for hovedscenarie er 90%.

**Diverse:** Ikke stor fokus.

**Navn:**

Kampregistering - TilføjMål. KR004

**Afgrænsning:** Systemet er under udvikling

**Niveau:** Brugervenlig.

**Primær aktør:** Officiel scorer .

**Interessenter og interesser:**

Ligamanager: er interesseret i at oprette et liga, hvor hold kan tilføjes

Håndboldspiller: er interesseret i at vide hvor godt hans hold klarer sig i forhold til andre hold

Håndboldtræner: er interesseret i at have en kamprapport

Officel scorer: er interessert i at noterer de mål der bliver scoret under kampen og sende dataen til ligaens kontor.

**Forudsætninger:**

Kampen skal være gået i gang inden mål kan tilføjes.

**Succesgaranti:**

Målene bliver tilføjet, antal mål på begge sider kan ses og resultatet skal være gemt.

**Hovedscenarie:**

1. Officiel scorer starter kampen inde i systemet.
2. Officiel scorer beder systemet om at tilføje et mål når et hold scorer
3. Systemet tilføjer et mål til det udvalgte hold
4. Når kampen er slut kan scoreren bede systemet om at vise kamprapporten for at få alle detaljerne fra kampen (hvornår blev målet scoret osv.)
5. Systemet viser derefter kamprapporten

**Variationer:**

Ingen.

**Ikke-funktionelle krav:**

Teknologi og dataformater: Skal kunne arbejde med hsqldb database. Skal kunne virke med java.

Hyppighed: Succes for hovedscenarie er 100%.

**Diverse:** Ikke stor fokus.

**Navn:**

Kampregistering - TilføjUdvisning. KR005

**Afgrænsning:** Systemet er under udvikling

**Niveau:** Brugervenlig.

**Primær aktør:** Officiel scorer .

**Interessenter og interesser:**

Ligamanager: er interesseret i at oprette et liga, hvor hold kan tilføjes

Håndboldspiller: er interesseret i at vide hvor godt hans hold klarer sig i forhold til andre hold

Håndboldtræner: er interesseret i at have en kamprapport

Officel scorer: er interessert i at noterer de mål der bliver scoret under kampen og sende dataen til ligaens kontor.

**Forudsætninger:**

Kampen skal være gået i gang inden udvisninger kan tilføjes.

**Succesgaranti:**

Udvisningerne bliver tilføjet, antal udvisninger på begge sider kan ses og resultatet skal være gemt.

**Hovedscenarie:**

1. Officiel scorer starter kampen inde i systemet.
2. Officiel scorer beder systemet om at tilføje en udvisning når et hold får en udvisning
3. Systemet tilføjer et udvisning til det udvalgte hold
4. Når kampen er slut kan scoreren bede systemet om at vise kamprapporten for at få alle detaljerne fra kampen (antal udvisninger.)
5. Systemet viser derefter kamprapporten

**Variationer:**

Ingen.

**Navn:**

Kampregistering - VisHold. KR006

**Afgrænsning:** Systemet er under udvikling

**Niveau:** Brugervenlig.

**Primær aktør:** Ligamanager .

**Interessenter og interesser:**

Ligamanager: er interesseret i at oprette et liga, hvor hold kan tilføjes

Håndboldspiller: er interesseret i at vide hvor godt hans hold klarer sig i forhold til andre hold

Håndboldtræner: er interesseret i at have en kamprapport

Officel scorer: er interessert i at noterer de mål der bliver scoret under kampen og sende dataen til ligaens kontor.

**Forudsætninger:**

Holdet skal eksistere i systemet.

**Succesgaranti:**

De forskellige hold skal kunne ses

**Hovedscenarie:**

1. Ligamanagereren åbner programmet
2. Ligamanagereren beder systemet om at vise eksisterende hold
3. Systemet giver Ligamanagereren en liste over eksisterende hold, som der kan tilføjes til en kamp.

**Variationer:**

Brugeren prøver at finde et hold som ikke eksisterer i systemet KRV003:

1. Holdet som Ligamanagereren leder efter dukker ikke op

**Navn:**

Kampregistering - VisLigastilling. KR007

**Afgrænsning:** Systemet er under udvikling

**Niveau:** Brugervenlig.

**Primær aktør:** Ligamanager .

**Interessenter og interesser:**

Ligamanager: er interesseret i at oprette et liga, hvor hold kan tilføjes

Håndboldspiller: er interesseret i at vide hvor godt hans hold klarer sig i forhold til andre hold

Håndboldtræner: er interesseret i at have en kamprapport

Officel scorer: er interessert i at noterer de mål der bliver scoret under kampen og sende dataen til ligaens kontor.

**Forudsætninger:**

Der skal være en eksisterende liga som har hold tilføjet.

**Succesgaranti:**

De forskellige holds ligestilling i den valgte liga skal kunne ses

**Hovedscenarie:**

1. Ligamanager åbner programmet
2. Ligamanager beder systemet om at vise eksisterende ligaer i systemet
3. Systemet giver Ligamanager en liste over ligaer som han/hun kan vælge
4. Ligamanger vælger et bestemt liga.
5. Systemet giver Ligamanager en liste over de forskellige hold, som er med i ligaen, og de enkelte holds stillinger i den valgte liga.

**Variationer:**

…

**Navn:**

Kampregistering - VisKamprapport. KR008

**Afgrænsning:** Systemet er under udvikling

**Niveau:** Brugervenlig.

**Primær aktør:** Ligamanager .

**Interessenter og interesser:**

Ligamanager: er interesseret i at oprette et liga, hvor hold kan tilføjes

Håndboldspiller: er interesseret i at vide hvor godt hans hold klarer sig i forhold til andre hold

Håndboldtræner: er interesseret i at have en kamprapport

Officel scorer: er interessert i at noterer de mål der bliver scoret under kampen og sende dataen til ligaens kontor.

**Forudsætninger:**

Kampen skal være afsluttet inden den fulde kamprapport kan ses.

**Succesgaranti:**

Kamprapporten skal vise dato, vinder, endelige score, hold, mål og udvisninger

**Hovedscenarie:**

1. Ligamanager åbner programmet
2. Ligamanager vælger holdende som skal spille kampen
3. Ligamanager beder systemet om at starte kampen med de udvalgte hold
4. Systemet starter kampen
5. Ligamanager beder systemet om en kamprapport efter kampen er sluttet.
6. Systemet viser kamprapporten til Ligamanger

**Variationer:**

ingen