

System rozgrywek turniejowych

Uniwersalna platforma do tworzenia i śledzenia różnego rodzaju turniejów sportowych i planszowych

Etap 2: Modelowanie przypadków użycia (2-MPU)

Zespół projektowy:

Piotr Maj – Menadżer projektu/Lider techniczny

Bartosz Jędryka – Programista

Aleksandra Kuś – Tester

Wojciech Pędziwiatr – Programista

Adrian Suchenia – Programista

Kontakt (Menadżer projektu): pm311399@student.polsl.pl

Zaprezentowanie diagramu graficznego reprezentującego funkcjonalność systemu oraz interakcje aktorów przy użyciu notacji UML za pomocą diagramu przypadków użycia.



