

## **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](mailto:pm311399@student.polsl.pl)

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



