

Relaunch beachcup.it

Dok.-Ver.: 1.0

Anforderungen:

- CMS-System mit Backend-Verwaltung selbst definierter Objekte (Spieler usw.)
- dabei soviel Content/Objekt-Pflege wie möglich durch CMS abdecken
- soweit möglich, selbst gestrickte Backend-Verwaltungs-Schnittstellen vermeiden
- editierbare Listen als Möglichkeit der Massенbearbeitung von Objekten (z.B. Spielern)
- Login-Bereich für registrierte Spieler zur Profilbearbeitung und Verwaltung von Anmeldungen zu Turnieren
- Spielresultate (Punkte) werden manuell eingegeben

Datenbank

(siehe Anhang)

- Spielsaison (SEASON) besitzt mehrere Etappen (STAGE)
- Etappe wird von einem Organisator (ORGANIZER) organisiert
- Etappe findet an einem Veranstaltungsort (VENUE) statt
- Etappe besitzt ein oder mehrere Turniere (TOURNAMENT)
- Turnier kann von verschiedenem Typ (TOURNAMENTTYPE) sein (Open, Freizeit, Jugend usw.)
- Spieler (PLAYER) registrieren (REGISTRATION) sich zu Turnieren
- Registrierungen haben eine Statusabfolge: von „offen“ auf „bestätigt“ oder „in Warteliste“
- Spieler haben ein Spieler-Niveau (PLAYERLEVELTYPE)

Use Cases

Noch nicht registrierter Spieler meldet sein Team an Turnier an

1. Spieler registriert sich auf beachcup.it und bestätigt die Anmeldung
2. er gibt seine und die Daten seines Partners ein (inkl. Steuernr.-Check)
3. Partner erhält in der Zwischenzeit ebenso eine Mail mit der Option, ebenso einen Login zu erzeugen
4. Anmeldung zu Turnier erfolgt
5. Alter-Check bei Anmeldung zu Jugendturnieren
6. Ein Spieler darf bei einem Turnier nur mit einem Team antreten
7. Damen dürfen Männerturniere spielen, nicht umgekehrt
8. Anmeldung bleibt solange im Status „offen“, bis Klaus die Spielerprofile auf Vollständigkeit geprüft (ärztl. Zeugnis, Datenschutzerklärung) und die Rechtmäßigkeit der Anmeldung (Profi darf keine Freizeitspiele bestreiten) überprüft hat. Er setzt den Status manuell auf „bestätigt“

oder auf „in Warteliste“, falls Turnier voll ist.

Registrierter Spieler meldet gleiches Team zu weiteren Turnier an

1. Login und analoge Vorgehensweise wie bei vorigem Use Case ab Punkt 4 (allerdings: Check auf gültige Spielerprofile entfällt, da ja bereits bei erster Anmeldung überprüft)

Registrierter Spieler meldet sich mit anderem Partner zu weiterem Turnier an

1. Login
2. Bei Teamzusammenstellung für bevorstehendes Turnier oder in Profildaten („meine Partner“) „neuen Partner“ wählen
3. Daten des neuen Partners eingeben
4. Partner erhält in der Zwischenzeit ebenso eine Mail mit der Option, ebenso einen Login zu erzeugen
5. Anmeldung wie bei erstem Use Case ab Punkt 4 (allerdings: Profil-Check nur bei neuem Partner notwendig)

Partner aus Use Case 1 meldet sich mit anderem Partner zu Turnier an

1. Spieler hat Mail mit optionaler Login-Erstellung nicht mehr und versucht sich zu registrieren
2. Bei Eingabe der E-Mail-Adresse erkennt das System, daß es zu dieser E-Mail bereits einen Eintrag gibt und bietet die erneute Zusendung einer Login-Aktivierungs-Mail an.
3. Spieler bestätigt und bekommt die Mail mit den Anmeldedaten bzw. einem Link zur Eingabe eines Passworts
4. Spieler sieht im Profil unter „meine Partner“ seinen ursprünglichen Partner aus Use Case 1 und legt nun über „neuen Partner“ einen neuen Partner an
5. Dateneingabe und Anmeldung wie bei vorigem Use Case (Profil-Check bei eingebendem Spieler entfällt, da bereits gecheckt)

