**OPUSC DRUZYNE**

1. uczestniczący aktorzy

- Użytkownik

2. podstawowy ciąg zdarzeń

- Użytkownik wybiera drużynę, w której jest zapisany

- Użytkownik wybiera opuszczenie drużyny

- Aplikacja prosi o potwierdzenie chęci opuszczenia

- Użytkownik zatwierdza

- Użytkownik zostaje usunięty z drużyny

3. alternatywne ciągi zdarzeń

a) Użytkownik rezygnuje klikając przycisk ‘Anuluj’

4. zależności czasowe

a) częstotliwość wykonania: ~0-20 razy miesięcznie

b) przewidywane spiętrzenia: nieokreślone

c) typowy czas realizacji: ~1 min.

d) maksymalny czas realizacji: nieokreślony

5. wartości uzyskiwane przez aktorów po zakończeniu przypadku użycia

- komunikat informujący o powodzeniu lub niepowodzeniu operacji,

- zaktualizowanie profilu drużyny oraz gracza usuwając wpisy o powiązaniu tych dwóch elementów