**Scenario planning opstelling**

De competitieleider wil een nieuwe match tussen 2 ploegen in de planning zetten. Hij gaat naar de website, drukt op “log in” en voert zijn persoonlijke inloggegevens in. De competitieleider heeft de optie om de wedstrijdplanning aan te passen of een nieuwe match toe te voegen op de website. Hij gaat naar de webpagina waar hij een nieuwe wedstrijd kan toevoegen via de knop “wedstrijd toevoegen”. Vervolgens krijgt hij een overzicht van de beschikbaarheden van de ploegen, plaatsen, tijdstippen, shoutcasters, scheidsrechters. (*Hij ziet een paar velden waar hij de naam van de ploegen, de plaats, het tijdstip, de scheidsrechter en de shoutcasters nodig voor de match kan invullen.)* Hij vult de namen van de 2 ploegen in die hij tegen elkaar wilt laten spelen. Hij selecteert een plaats tussen de mogelijkheden opgeslagen in de database. De competitieleider voegt vervolgens een beschikbaar tijdstip toe, alsook een scheidsrechter uit de database die op het gegeven tijdstip beschikbaar is. De competitieleider wijst ook shouters toe voor de wedstrijd. De competitieleider slaat de nieuwe gegevens op en sluit de website.

**Planning updaten**

1. De competitieleider opent de website
2. De competitieleider drukt op “log in”
3. De competitieleider meldt zich aan met zijn persoonlijke inloggegevens De competitieleider klikt op de knop "wedstrijdplanning aanpassen"
4. De competitieleider klikt op de knop "alle geplande wedstrijden weergeven"
5. De competitieleider klikt op de planning die hij wilt aanpassen
6. De competitieleider klikt op de knop "wijzig ploegnaam"
7. De competitieleider voert de gewijzigde naam van ploeg in in het veld
8. De competitieleider klikt op de knop "wijzigingen opslaan"
9. De competitieleider sluit de competitiewebsite

**Planning wijzigen**

De competitieleider probeert op de planning op de website een timeslot te wijzigen dat al voorbij is:

1. De competitieleider opent de website
2. De competitieleider drukt op “log in”
3. De competitieleider meldt zich aan met zijn persoonlijke inloggegevens
4. De competitieleider klikt op de knop "wedstrijdplanning aanpassen"
5. De competitieleider klikt op de knop "alle geplande wedstrijden weergeven"
6. De competitieleider klikt op de planning die hij wilt aanpassen
7. De competitieleider klikt op de knop "wijzig tijdstip"
8. De competitieleider klikt op een timeslot dat reeds voorbij is.
9. Er opent een waarschuwingsvenster waar opstaat: 'dit timeslot kan niet aangepast worden: datum is al voorbij'.
10. De planning blijft onveranderd.

**Ploeg aanmaken [negatief scenario (speler dubbel toevoegen)]**

Parth Naidu, de coach van ploeg Team SoloMid, wilt Sneaky, een speler van ploeg Cloud 9, toevoegen aan zijn team.

Parth Naidu, de coach van ploeg Team SoloMid, opent de website. Hij klikt op "log in" en logt vervolgens in met zijn persoonlijke inloggegevens. Vervolgens ziet hij een link naar "ploegen beheren", waar hij dan ook op klikt. De site brengt hem dan naar een pagina waar hij zijn ploeg kan beheren, op die pagina staat ook een link om een speler toe te voegen. Hij klinkt op deze link en krijgt vervolgens een formulier dat hij kan invullen om een nieuwe speler aan zijn ploeg toe te voegen. Hij vult de gegevens van Sneaky, een speler van ploeg Cloud 9, in op het formulier. Hij probeert dit ingevulde formulier in te vullen. De website weigert deze verandering door te voeren en laat een waarschuwing zien aan Parth Naidu, waar op staat: "Deze speler speelt al voor een andere ploeg, hij mag niet voor 2 ploegen tegelijk spelen. Hij moet eerst de andere ploeg verlaten vooraleer hij bij een andere ploeg kan toegevoegd worden."