



Tourney

Use-Case-Spezifikation

1. Projektübersicht

Tourney

Programm zum erstellen und verwalten von TCG Turnieren

Systemname System

Akteure

Admin	
Spieler	
TO	verwaltet Turniermodul
Anmeldung	Trägt spieler in datenbank ein

Prioritäten

Niedrig: 13 Use Cases

Mittel: keine Use Cases

Hoch: keine Use Cases

Ebenen

Technische Details: keine Use Cases

Benutzersicht: 13 Use Cases

Übersicht: keine Use Cases

3. Use Cases

3.1. Use Cases

1: Event erstellen

Ziel		Es kann mit der Voranmeldung gestartet werden, daher das Event is fertig erstellt mit allen notwendigen Daten	
Akteure		Admin	
Beschreibung:		Es wird das Event erstellt und mit den vorhandenen Daten modifiziert	
Ebene		Benutzersicht	
Priorität		Niedrig	
Normalablauf			
Vorbedingung:		Anwendung wurde gestartet. Anwendung wurde entsperrt, falls nötig.	
1	Admin	Nutzer startet das Erstellen des Events durch Drücken des Buttons "Event erstellen"	
2	System	Öffnet den Dialog für das Erstellen der Events	
3	Admin	Nutzer gibt Startdatum, Enddatum, Titel und öffnet das Fenster um die Turniere hinzuzufügen.	
		Bedingung für Sonderfall Standard Module sind nicht vorhanden.	Alternativablauf 3a
4	System	Erstellt Datenbank für Vorabanmeldung.	
5	System	Öffnet Dialog um Speicherort des Event zu bestimmen.	
6	Admin	Nutzer wählt den Speicherort aus.	
7	System	Speichert das Event an dem vorgegebenen Ort.	
		Bedingung für Sonderfall Ungenügende Berechtigung im Ziel Ordner zu schreiben	Alternativablauf 7a
Nachbedingung:		Vorabanmeldung kann gestartet werden Event wurde gespeichert.	
Alternativablauf 3a			
Vorbedingung:		Standard Module sind nicht vorhanden.	
3a1	System	Gibt eine Meldung aus, dass die Standard Module nicht gefunden wurde und verweist auf das Erstellen eines neuen Turniermoduls	
3a2	Admin	Erstellt ein Turniermodul (siehe Use Case x Turniermodul erstellen)	

		Bedingung für Sonderfall Schließt Dialog ohne ein neues Tuniermodul zu erstellen	Alternativablauf 3a2a
3a3	Admin	Der Nutzer fügt dieses daraufhin dem Event hinzu.	
Nachbedingung:		Das Event enthält nun ein oder mehrere Turniere.	
Alternativablauf 3a2a			
Vorbedingung:		Schließt Dialog ohne ein neues Tuniermodul zu erstellen	
3a2a1	System	Geht in Zustand Y über	
Nachbedingung:		Zustand Y	
Alternativablauf 7a			
Vorbedingung:		Ungenügende Berechtigung im Ziel Ordner zu schreiben	
7a1	System	Gibt eine Warnung aus das die ungenügende Schreibberechtigungen vorhanden sind.	
Nachbedingung:		Nutzer wurde infomiert das er ein neues Speicherziel wählen muss oder seine Änderungen werden nicht gespeichert.	

2: Bestehendes Event laden

Ziel		Bestehendes Event aus dem gespeicherten Zustand laden.
Akteure		Admin
Beschreibung:		Lädt das gespeicherte Event inklusive Tuniermodul Zuständen, Fortschritt im Turnier. Fragt das Passwort ab, falls gesetzt bei der Initialisierung.
Ebene		Benutzersicht
Priorität		Niedrig
Normalablauf		
Vorbedingung:		Programm ist gestartet Anwendung is entsperret falls nötig.
1	Admin	Drückt den 'Event laden' Button
2	System	Öffnet den File Browser
3	Admin	Wählt die zu ladende Date aus der Verzeichnisstruktur aus und drückt laden.
4	System	Lädt den gespeicherten Zustand des Events.
Nachbedingung:		Gespeicherte Zustand des Events ist geladen und benutzbar.

3: Optionen Sprache anzeigen/ändern

Ziel		Die aktuellen Optionen des Programms wie Sprache zu ändern oder anzuzeigen	
Akteure		Admin	
Beschreibung:			
Ebene		Benutzersicht	
Priorität		Niedrig	
Normalablauf			
Vorbedingung:		Programm wurde gestartet	
1	Admin	Öffnet die Optionen, indem auf den Optionen Button drückt.	
2	System	Öffnet Optionen Fenster, zeigt aktuelle Spracheneinstellung an.	
3	Admin	Wählt andere Sprache aus.	
		Bedingung für Sonderfall Will sich die Optionen nur anzeigen lassen nicht verändern.	Alternativablauf 3a
		Bedingung für Sonderfall Eingestellte Option ist dieselbe Sprache wie die aktuell dargestellte.	Alternativablauf 3b
4	System	Stellt die Sprache auf die ausgewählte Sprache um.	
Nachbedingung:			
Alternativablauf 3a			
Vorbedingung:		Will sich die Optionen nur anzeigen lassen nicht verändern.	
3a1	System	Es wird nichts verändert	
3a2	Admin	Drückt den 'Zurück' Button	
Nachbedingung:			
Alternativablauf 3b			
Vorbedingung:		Eingestellte Option ist dieselbe Sprache wie die aktuell dargestellte.	
3b1	System	Belässt aktuelle Spracheinstellung.	
Nachbedingung:		Programm wird in der eingestellten Sprache angezeigt.	

4: Optionen Passwort ändern

Ziel		Es soll ein neues Passwort gesetzt werden oder ein bestehendes geändert.

Akteure		Admin	
Beschreibung:		Der Nutzer möchte seine Anwendung mit einem Passwort sichern oder das bestehende Passwort ändern.	
Ebene		Benutzersicht	
Priorität		Niedrig	
Normalablauf			
Vorbedingung:		Anwendung ist gestartet. Anwedung ist entsperrt, falls nötig.	
1	Admin	Nutzer drückt den 'Optionen' Button.	
2	System	Öffnet Optionen Fenster.	
3	Admin	Nutzer drückt den 'Passwort ändern" Button.	
4	System	Öffnet Dialog in dem die Passwortänderung vollzogen wird.	
		Bedingung für Sonderfall Es wurde noch kein Passwort gesetzt.	Alternativablauf 4a
5	Admin	Gibt das alte Passwort falls möglich. Danach 2x das neue Passwort.	
6	System	Ändert das Passwort um die Anwendung zu sperren.	
		Bedingung für Sonderfall Nutzer hat das 'Neues Passwort' Feld leer gelassen.	Alternativablauf 6a
Nachbedingung:		Anwendung wird mit dem neuen Passwort nach dem sperren, entsperrt.	
Alternativablauf 4a			
Vorbedingung:		Es wurde noch kein Passwort gesetzt.	
4a1	System	Der Dialog enthält nur die Felder: 'Neues Passwort' ; 'Neues Passwort wiederholen';	
Nachbedingung:		Der Nutzer muss nicht das nicht vorhandene Passwort eingeben.	
Alternativablauf 6a			
Vorbedingung:		Nutzer hat das 'Neues Passwort' Feld leer gelassen.	
6a1	System	Das Passwort wird auf <nichts> gesetzt.	
Nachbedingung:		Nutzer kann Anwendung nicht mehr sperren.	

5: Tuniermodul hinzufügen

Ziel	Der Nutzer will eine Tuniervariante erstellen.

Akteure		Admin
Beschreibung:		Es wird ein neues Turniermodul erstellt das weitgehend frei modifizierbar ist und nachher als Vorlage für andere Events dienen kann.
Ebene		Benutzersicht
Priorität		Niedrig
Normalablauf		
Vorbedingung:		Tourney ist geöffnet. Der Nutzer befindet sich auf der Startseite oder beim erstellen eines Events in der Phase, in der die Turniere hinzugefügt werden.
1	Admin	Nutzer drückt auf den 'Turniervorlage erstellen' Button.
2	System	Es öffnet sich ein Fenster, indem der Nutzer die spezifischen Einstellungen für das Turnier einstellen kann.
3	Admin	Stellt die Einstellung ein und drückt daraufhin auf 'Speichern' Button.
4	System	Das Programm speichert die Einstellungen im Programm Verzeichnis.
		Bedingung für Sonderfall Die Vorlage kann nicht gespeichert werden.
Nachbedingung:		Alternativablauf 4a
Nachbedingung:		Nutzer hat eine neue Vorlage für Turniere erstellt und kann diese in den Events verwenden.
Alternativablauf 4a		
Vorbedingung:		Die Vorlage kann nicht gespeichert werden.
4a1	System	Zeigt eine Warnung an, dass die Änderungen nicht gespeichert werden können.
Nachbedingung:		Der Nutzer weiß das seine Änderung nicht gespeichert wurde

6: Voranmeldung

Ziel	Die Vorabanmeldung zu erfassen und zu speichern bis zum Event.
Akteure	Admin
Beschreibung:	Der Nutzer hat von verschiedenen Spielern Voranmeldungen erhalten und möchte diese in das Event eintragen.
Ebene	Benutzersicht
Priorität	Niedrig

Normalablauf		
Vorbedingung:		Anwendung wurde gestartet. Der Nutzer hat ein Event erstellt und befindet sich in der Phase Voranmeldung. Die Anwendung ist entsperrt. Der übermittelte Datensatz ist vollständig.
1	Admin	Drückt den 'Spieler eintragen' Button.
2	System	Öffnet die Maske um die Daten einzutragen.
3	Admin	Trägt den Teilnehmer in die Maske ein. (Name, Vorname, optional (Email, Forenname), Turniere an denen er teilnehmen möchte)
4	System	Überprüft ob alle Angaben korrekt sind. Und trägt diese in die Datendank ein.
		Bedingung für Sonderfall Getätigte Eingabe ist inkorrekt.
Nachbedingung:		Teilnehmer ist in Datenbank eingetragen
Alternativablauf 4a		
Vorbedingung:		Getätigte Eingabe ist inkorrekt.
4a1	System	Gibzt eine Fehlermeldung aus. Lässt Nutzer die Eingaben nochmal überprüfen und verändern.
Nachbedingung:		Eingabe ist korrekt.

7: Reguläre Anmeldung

Ziel		Der Spieler soll in Datenbank eingetragen sein und für die einzelnen Turniere
Akteure		Anmeldung , Spieler
Beschreibung:		Spieler meldet sich bei der Anmeldung für verschiedene Turniere an. Dies wird dann in die Datenbank geschrieben.
Ebene		Benutzersicht
Priorität		Niedrig
Normalablauf		
Vorbedingung:		Antworten wurde gestartet Der Admin hat ein Event erstellt. Die Anmeldung hat dieses Event importiert. Anwendung ist entsperrt Das Event befindet sich in der Phase Anmeldung
1	Spieler	Gibt der Anmeldung die erforderlichen Daten zum Anmelden.

2	Anmeldung	Gibt Daten in dafür Vorgesehene Maske ein.
3	System	Trägt die Daten in die Datenbank ein.
Nachbedingung:		Spieler befindet sich in der Event Datenbank.

8: Anwesenheit bestätigen

Ziel		Die Anwesenheit der Vorangemeldeten Spieler zu bestätigen und die Bezahlung der Gebühr abzuwickeln.
Akteure		Spieler, Anmeldung
Beschreibung:		Der Vorangemeldete Spieler gibt seinen Namen/ E-Mail der Anmeldung diese Sucht daraufhin in der Datenbank nach dem Namen und bestätigt ihn, dass dieser hier ist und bezahlt hat.
Ebene		Benutzersicht
Priorität		Niedrig
Normalablauf		
Vorbedingung:		Anwendung muss gestartet sein. Anwendung muss entsperrt sein. Das Event muss erstellt worden sein. Das Event muss sich in der Phase 'Anmeldung' befinden. Das Event muss von der Anmeldung importiert worden sein. Spieler muss in der Datenbank enthalten sein.
1	Spieler	Gibt der Anmeldung Name/ E-Mail.
2	Anmeldung	Drückt den 'Vorabanmeldung verifizieren' Button.
3	System	Öffnet die Maske in der Name/ E-Mail eingegeben wird.
4	Anmeldung	Gibt NameK/ E-Mail ein setzt Häkchen(Anwesenheit, Beahlt) und drückt 'Verifizieren'.
5	System	Ändert Datenbank eintrag des Spielers fügt ihm dem Turnier/eren hinzu.
Nachbedingung:		Spieler ist verifiziert und in den Turnieren hinzugefügt.

9: Turnier Exportieren

Ziel		Turnier wird als Datei exportiert.
Akteure		Admin
Beschreibung:		Das Turnier soll an den TO(Turnierorganisator) weiter gegeben werden, dieser kann das einzelnen Turnier.
Ebene		Benutzersicht

Priorität		Niedrig
Normalablauf		
Vorbedingung:		Anwendung muss gestartet sein Anwendung muss entsperrt sein Ein Event muss erstellt sein Das Event muss in der Phase 'Tuniere Exportieren' sein.
1	Admin	Drückt den Button 'Tunier exportieren'.
2	System	Öffnet das Fenster zum auswählen wohin das Tunier exportiert werden soll.
3	Admin	Exportiert das Tunier.
Nachbedingung:		Tunier muss exportiert

10: TO Tunier importieren

Ziel		Das Tunier zu importieren.
Akteure		TO
Beschreibung:		Der TO bekommt die Datei des Tunieres importiert diese und führt dann das Tunier durch.
Ebene		Benutzersicht
Priorität		Niedrig
Normalablauf		
Vorbedingung:		Die Anwendung muss gestartet sein. Die Anwendung muss entsperrt sein. Das exportierte Tuniermodul muss vorhanden sein. Nutzer muss auf der Startseite sein.
1	TO	Drückt den Button 'Tunier importieren'.
2	System	Öffnet den File Browser um das Tunier zu importieren.
3	TO	Wählt die exportierte Tunier Datei aus.
4	System	Importiert das Tunier.
Nachbedingung:		Das Tunier muss importiert sein.

11: Anwesenheit der Spieler beim Tunierbeginn

Ziel		Anwesenheit der Spieler beim Tunierbegin feststellen.
Akteure		TO
Beschreibung:		Damit der TO die Anwesenheit der einzelnen Spieler zu überprüfen, damit die Paarungen bestimmt werden können.

Ebene		Benutzersicht
Priorität		Niedrig
Normalablauf		
Vorbedingung:		Anwendung muss gestartet sein. Anwendung muss entsperrt sein. Turnier muss geladen sein. Turnier mus in der Phase 'Anwesenheit kontorllieren' sein.
1	System	Zeigt eine Liste von Spielern die an diesem Turnier teilnehmen.
2	TO	Verifiziert die Anwesenheit der einzelnen Spieler.
3	System	Löscht jeden nicht verifizierten Spieler mit einer Warnung.
Nachbedingung:		Nur Spieler die verifiziert sind in der Turnier Datenbank.

12: Spielergebnis eintragen

Ziel		Das Ergebnis einer Paarung eintragen.
Akteure		TO
Beschreibung:		Der TO trägt bei einer Paarung die Punktzahl ein. Und die Sekundär/ Tertiär Wertung ein
Ebene		Benutzersicht
Priorität		Niedrig
Normalablauf		
Vorbedingung:		Die Anwendung ist gestartet. Die Anwendung ist entsperrt. Das Turnier muss in einer Runde sein. Das Turnier muss importiert sein.
1	TO	Der Nutzer wählt die Paarung aus die er bewerten will.
2	System	Zeigt die voreingestellten Ausgangsmöglichkeiten an.
3	TO	Nutzer wählt eine davon aus oder gibt die Wertungen manuell ein.
Nachbedingung:		Paarung muss bewertet sein.

13: Manuell Paarungen ändern

Ziel	Computergenerierte Paarungen von Hand zu ändern.	
Akteure	TO	
Beschreibung:	Der TO kann die Computergenerierten Paarungen auch von Hand ändern.	

Ebene		Benutzersicht
Priorität		Niedrig
Normalablauf		
Vorbedingung:		<p>Die Anwendung muss aktiv sein.</p> <p>Die Anwendung muss entsperrt sein.</p> <p>Das Turnier muss vor einer Runde sein, es darf noch keine Wertung eingetragen sein.</p>
1	TO	TO wählt die zwei zu tauschende Spieler aus und wählt tauschen aus.
2	System	Tauscht die ausgewählten Spieler.
Nachbedingung:		Die getauschten Paarungen sollen gespeichert werden.

4. Use-Case-Diagramme

4.1. Tourney

ucTourney

