**Use cases (textuella) – Bengans bowlinghall**

1. **Use case: Skapa medlemskap**

**AKTÖR:** Besökare

**HUVUDSCENARIUM:**

1. Besökaren går in på registreringssidan
2. Besökaren registrerar sig
   1. Besökaren fyller i sitt personnummer
   2. Besökaren fyller i sitt namn
   3. Besökaren fyller i sin adress
   4. Besökaren fyller i sina bankuppgifter
3. Systemet verifierar att alla fält är ifyllda
4. Systemet registrerar dagens datum
5. Besökaren får medlemskap

**RESULTAT:** Medlem

1. **Use case: Skapa cup**

**AKTÖR:** Administratör

**HUVUDSCENARIUM:**

* + - * 1. Administratören väljer namn på cupen
        2. Administratören väljer start- och slutdatum på cupen

1. **Use case: Skapa match**

**AKTÖR:** Administratör, SpelareA, SpelareB

**HUVUDSCENARIUM:**

* + - * 1. Receptionisten klickar på ”Skapa match”:
        2. Receptionisten registrerar spelarna
        3. Receptionisten väljer bana
        4. Receptionisten frågar om spelarna vill delta i någon cup:

Receptionisten registrerar deras svar:

Ja:

Receptionisten anmäler spelarna till cupen

Nej:

Spelarna svarar:

Ja:

Receptionisten anmäler spelarna till cupen

Nej

1. **Use case:**

**AKTÖR:** Administratör, SpelareA, SpelareB

**HUVUDSCENARIUM:**

* + - * 1. Receptionisten klickar på ”Skapa match”:

1. **Use case: Spela match**

**AKTÖR:** Bansystemet, SpelareA, SpelareB

**HUVUDSCENARIUM:**

* + - * 1. Spelarna registrerar att de vill spela en match
        2. När matchen börjar visas spelarnas namn på monitorn ovanför banan
        3. Spelarna spelar matchen
        4. När matchen är slut visas slutresultatet
        5. Bansystemet sparar slutresultatet

1. **Use case: Bestäm cupresultat**

**AKTÖR:** Receptionisten **HUVUDSCENARIUM:**

* + - * 1. Receptionisten klickar på ”Beräkna cupresultat”
        2. Systemet visar en lista på de spelare som kommit högst i tävlingen
        3. Receptionisten meddelar vinnaren att den vunnit