**Use Cases(användningsfall) att göra:**

1. Registrera medlem: KLAR
2. Skapa Cup: KLAR
3. Skapa Match
4. Spela Match
5. Bestäm cupresultat
6. Kanske någon mer så är jag nöjd

**Use Cases(textuella) – Bengans bowlinghall:**

1. **Use case: Skapa medlemskap**

* **AKTÖR:** Besökare
* **HUVUDSCENARIUM:**

1. Besökaren registrerar sig
   1. Besökaren fyller i dagens datum
   2. Besökaren fyller i sitt personnummer
   3. Besökaren fyller i sitt namn
   4. Besökaren fyller i sin adress
   5. Besökaren väljer typ av medlemskap som önskas:
      1. Regular
      2. Premium
   6. Besökaren väljer hur lång tid som önskas binda upp sig:
      1. Utan bindningstid
      2. Ett år
   7. Besökaren fyller i sina bankuppgifter
   8. Besökaren väljer betalningssätt:
      1. Auto-giro
      2. Månadsfaktura
      3. Betala direkt i bowlinghallen
2. Besökaren får ett medlemskort

* **RESULTAT:** Medlem

1. **Use case: Skapa en cup**

* **AKTÖR:** Administratör, Medlemmar
* **HUVUDSCENARIUM:** 
  + - 1. Administratören väljer vad för typ av cup det ska vara:
         1. Nivå på cupen:

Nybörjare

Avancerad

Öppen för alla nivåer

* + - * 1. Längd på cupen:

½ dag

1 dag

2 dagar

* + - * 1. Antal medlemmar som kan delta

Öppet för alla som vill

Begränsat antal

* + - 1. Administratören sätter avgiften på att delta i cupen beroende på typ av medlemskap:
         1. Regular
         2. Golden
         3. Premium
      2. Administratören väljer ett datum för cupen
      3. Administratören bestämmer hur cupresultat ska hanteras:
         1. Se Use case 8
      4. Administratören väljer datum för senast möjliga anmälningen
      5. Administratören sammanställer informationen och skickar det till medlemmarna.
      6. Medlemmarna svarar:
         1. Medlem vill vara med:

Medlemmen betalar

Administratören registrerar det

* + - * 1. Medlem vill inte vara med

1. **Use case: Göra förfrågan om att delta i cup**

* **AKTÖR:** Administratör, Medlemmar
* **HUVUDSCENARIUM:** 
  + - 1. Administratören skickar ett mail till samtliga medlemmar med förfrågan om vilka som vill delta
      2. Medlemmarna svarar:
         1. Vill delta:

Medlemmen betalar tävlingsavgiften

* + - * 1. Vill inte delta
      1. Administratören sammanställer svaren

1. **Use case: Verifiera en medlem till kommande cup**

* **AKTÖR:** Administratör, medlemmar
* **HUVUDSCENARIUM:** 
  + - 1. Administratören verifierar att medlemmen är verifierad för att delta:
         1. Medlemmens nivå:

Nivån stämmer överens med cupens krav:

Nivån är inte accepterad:

Medlemmen meddelas om detta

* + - * 1. Tävlingsavgift från medlemmen:

Medlemmen har betalat:

Administratören skickar ett verifieringsmail till medlemmen

Medlemmen har inte betalat:

Sista dagen för betalning har inte passerat:

Skicka ut påminnelse

Sista dagen för betalning har passerat:

Skicka ut mail för försent betalad avgift

1. **Use case: Sammanställa spelscheman inför tävlingarna**

* **AKTÖR:** Administratör, medlemmar
* **HUVUDSCENARIUM:** 
  + - 1. Administratören räknar ihop hur många medlemmar som blivit verifierade till att delta
      2. Administratören bestämmer hur många olika cuper det ska finnas:
         1. Flera cuper parallellt:

Baserat på medlemmarnas olika nivåer

Baserat på medlemmarnas åldrar

* + - * 1. Det finns bara en cup
      1. Administratören bestämmer komplexiteten för respektive cup (”Vinna eller försvinna” eller ”Gruppspel + Åttondelsfinal + Kvartsfinal + Final”):
         1. Se Use Case 7

1. **Use case: Bestämma komplexiteten för respektive cup:**

* **AKTÖR:** Administratör, medlemmar
* **HUVUDSCENARIUM:** 
  + - 1. Administratören bestämmer cupens typ:
         1. ”Vinna eller försvinna”
         2. Gruppspel + Åttondelsfinal + Kvartsfinal + Final:

Administratören bestämmer hur gruppspelet ska struktureras:

Antal grupper det ska finnas

Antal medlemmar för respektive grupp:

Vilka medlemmar

Administratören bestämmer antal matcher som ska spelas för respektive tävlingsdelmoment:

Minsta antalet matcher alla medlemmar får spela i gruppspelet, oavsett tidigare spelresultat

Antal matcher för respektive final

1. **Use case: Utse vinnare**

* **AKTÖR:** Administratör, SpelareA, SpelareB
* **HUVUDSCENARIUM:** 
  + - 1. Administratören tar reda på vad det är för typ av vinst:
         1. Match
         2. Delfinal
         3. Cup
      2. 2A:
         1. Administratören adderar slutresultatet från respektive serie, 3 stycken, för respektive spelare
         2. Administratören jämför totalsummorna:

SpelareA > SpelareB:

SpelareA utses till vinnare

SpelareA < SpelareB:

SpelareB utses till vinnare

SpelareA = SpelareB:

Oavgjort:

SpelareA och SpelareB får spela en, respektive flera matcher, tills det inte längre står oavgjort

2B:

1. **Use case: Spela en match**

* **AKTÖR:** SpelareA, SpelareB
* **HUVUDSCENARIUM:** 
  + - 1. Båda spelarna ser på spelschemat vilken tid och på vilken bana de ska spela matchen
      2. Båda spelarna går till den angivna banan
      3. Båda spelarna hämtar kloten de vill använda och lägger de i banans klothållare
      4. Båda spelarna ser på tv-skärmen vem som ska börja kasta:
         1. SpelareA:

SpelareA kastar sitt klot

* + - * 1. SpelareB:

SpelareB kastar sitt klot

1. **Use case: Spela en match**

* **AKTÖR:** Medlem
* **HUVUDSCENARIUM:**

1. Besökaren går till receptionen