

Aktör: Personalen

Syfte/Mål: Personalen ska kunna registrera två spelare och simulera en match mellan båda

Förutsättningar: Två medlemmar måste existera

Flöde:

1. Personalen startar programmet
2. Personalen registrerar 2 spelare
3. Personal väljer nummer 2 och startar matchen
4. Båda spelarnas poäng skrivs in separat
5. Vinnare utses

Alternativt flöde:

Personal väljer nummer 3 och avslutar programmet

Personal glömmer att registrera 2 medlemmar