

Titel: Skapa en match mellan två spelare.

Syfte/Mål: Personalen på bowlinghallen ska kunna registrera två spelare och simulera en match mellan dessa två och få fram ett resultat.

Aktör: Personalen.

Förutsättningar: Två spelare måste registreras.

Flöde - Happy path:

1. Personalen startar programmet.
2. Personalen väljer från menyn (1) för att starta matchen.
3. Personalen registrerar spelarna med namn.
4. Matchen simuleras och slumpmässiga poäng för båda spelarna genereras.
5. Programmet bestämmer en vinnare.
6. Spelare och deras vinst registreras och programmet frågar om man vill spela igen.

Alternativ Flöde:

Personal skriver in felaktigt kommando och får felmeddelande.

Personal väljer (2) för att se highscore eller (3) för att avsluta programmet.