

Use case name: Play Match

Scope: Play

Stakeholder(s):

- User: Vill spela. Tillstånd ska sparas ner, som t.ex. statistik som har ändrats under spelets gång.
- League Owner: Behöver deltagare i turneringen
- Game Developer: Vill att spelet skall spelas.

Level: Övergripande.

Precondition: Användare är inloggad. Spelet up-to-date. Användaren har anslutits till en turnering

Postconditions: Användare har gjort en korrekt avslutning och statistik från spelet har sparats.

Scenario:

1. Inloggad användare vill spela.
2. Användarna väljer att starta spelet.
3. Användaren väntar på tillgänglig match
4. Användaren spelar match, enligt villkor för Turneringen.
5. Användaren avslutar match på ett korrekt sätt.
6. All statistik från matchen läggs till i den befintliga posten i databasen.

Extension(s):

Open Issues:

How will a client crash be handled?

Referenced By: