

Use case name: Log in

Scope: General

Aktörer:

Användaren: Vill kunna logga in utan problem, om användaren skulle upptäcka några problem så som glömt användarnamn och/eller lösenord så ska detta kunna återhämtas genom angivande utav e-postadress. Om användaren inte har ett giltigt konto redan så ska information om detta ges så att användaren har möjlighet att skapa konto.

Player: Vid lyckad inloggning ska spelaren få upp den vy där användaren kan se spel och kunna starta/använda dessa vid önskemål.

Game developer: Vid inloggning ska den vy anpassad för game developer och dess funktioner komma upp utan problem.

Advertiser: Vid inloggning ska den vy anpassad för Advertiser komma upp där denne kan administrera sin reklam och dylikt utan problem.

Pre conditions: För en lyckad inloggning så måste kontot finnas för att identifiera användaren i samband med inloggningen. Internetåtkomst måste även finnas på användarens dator.

Post conditions: En lyckad inloggning har skett och användaren har tillgång sin vy.

Main scenario:

- 1) Användaren anger användarnamn och lösenord
- 2) Systemet validerar användarens uppgifter
- 3) Systemet visar för användaren sin vy beroende på kontotyp.

Extension's:

1.a) Användaren anger att den glömt lösenord/och eller användarnamn

- 1) Systemet ber användaren ange e-postadress
- 2) Systemet kontrollerar e-postadress mot befintliga konton
 1. E-postadressen hittas inte
 1. Systemet ger information om till användaren om att kontrollera e-postadressen
 2. E-postadressen hittades, skicka användarens kontoinformation till e-postadressen

2.a) Användarnamnet hittas inte

1) Systemet ger information till användaren att antingen skapa konto eller kontrollera om informationen är korrekt.

2.b) Lösenordet stämmer inte

- 1) Systemet ger information till användaren att antingen skapa konto eller kontrollera om informationen är korrekt.

3.a) Användaren är en player

- 1) Returnera vyn för användaren utav typen player

3.b) Användaren är en game developer

- 1) Returnera vyn för användaren utav typen game developer

3.c) Användaren är en advertiser

- 1) Returnera vyn för användaren utav typen advertiser

Open issues:

Vilken typ utav lagring ska användarnas konto information ske i? Hur och vart ifrån skall systemet hämta dessa? Någon form utav kryptering? Är det bara ”vanliga” konton som ska kunna skapas, dvs inte advertiser och game developer konton?