

Use Case Namn: ConductTournament

Omfattning: Generellt

Intressent(er):

League Owner: Vill ha turneringar i sin liga, för att spelarna skall kunna tillägna sig poäng.

Player: De som ingår i en liga vill spela turneringar för poäng för att tävla i ligan.

Spectator: De vill se pågående matcher i turneringen, och följa ställningen i turneringen och ligan.

Advertiser: De vill nå ut till spelarna och spectators som deltar i turneringar.

Game Developer: De vill att att players ska spela deras spel, och att spectators ska se deras spel och således sälja fler kopior av spelet.

Nivå: Övergripande.

Förutsättningar: Att det finns en turnering, som kan spelas.

Mål med Utförande: Att det skall finnas en vinnare i slutet av turneringen, och att de spelare som deltar skall tilldelas poäng i ligan för deltagandet.

Scenario:

1. Systemet har skapat en turnering.
2. Spelarna spelar sina matcher.
3. Systemet sparar resultaten.
4. Systemet tilldelar nya matcher till spelarna.
5. Upprepa steg 2-4 tills det endast finns en spelare kvar i turneringen vilket är vinnaren av turneringen.
6. Systemet tilldelar poäng i ligan till dom spelare som ska få det.

Extension(s):

Om någon spelare inte kan spela sin match går motståndaren automatiskt vidare.

Öppna Frågor:

Vad skall hända om spelet krashar under en match?

Skall match historiken finnas kvar efter turneringen är avslutad?