

Use case name: Organize Tournament

Scope: League

Stakeholder(s):

- ☐ League Owner: Skapare. Vill ha en lyckad turnering med bra och rättvisa matcher.
- ☐ Player: Deltar i *PlayMatch* och *ApplyForTournament*.
- ☐ Game Developer: Vill att sitt spel ska spelas..
- ☐ Spectator: Vill kunna kolla på matcher och följa statistik för turneringen och spelare.
- ☐ Advertiser: Vill att just sin reklam ska synas.

Level: Övergripande

Precondition: Ligan är definierad och aktiv. En League Owner till ligan är identifierad och autentiserad.

Postconditions: League Owner har arkiverat ligan i ARENA-arkivet och poängen till vinnaren har blivit uträknade och lagts till i ligan.

Scenario:

1. En League Owner vill köra en turnering i sin liga.
2. League Owner skapar en turnering, The LeagueOwner skapar en turnering, väljer stil på turneringen, säljer reklamplatser till Advertisers och annonserar sedan ut Turneringen (include use case *AnnounceTournament* & *Handle Tour Style*).
3. Players ansöker om att få spela i turneringen (include use case *ApplyForTournament*).
4. League Owner startar turneringen (include use case *ConductTournament*).
5. Players deltar i en match som planerat och Spectators kollar på matchen (include use case *PlayMatch* & *MonitorMatch*).
6. League Owner deklarerar vem som har vunnit och arkiverar sedan resultat (include use case *ArchiveTournament*).

Extension(s):

Open Issues:

- ☐ Ska League Owner välja sponsorer eller ska han göra turneringen möjlig för advertisers att visa sin reklam i.
- ☐ Är det League Ownern som manuellt accepterar ansökningar från Players och tilldelar dom matcher eller är det automatiserat av systemet? Undersök möjligheten att ha ett use case för *ProcessApplication* efter steg 3.

Referenced By: