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 au- tentiserad.

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: