*תרחישי שימוש – אורח*

**תרחיש שימוש – רישום אורח למערכת (ע"פ דרישה 2.2):**

שחקן ראשי: אורח

בעלי עניין:

* אורח – מעוניין להירשם למערכת כדי שיוכל להיכנס למערכת כמשתמש מחובר במועד מאוחר יותר.
* ההתאחדות – מעוניינת שאורחים יוכלו להירשם בקלות למערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש הוא אורח (אינו מחובר).

**תנאי סיום:**

* פרטי האורח רשומים במערכת בתור אוהד.
* המשתמש (מנוי) מועבר לדף ההתחברות.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **האורח** נכנס לדף ההרשמה
2. **האורח** ממלא את פרטיו הכוללים שם משתמש, סיסמא, שם מלא, אימייל
3. **האורח** שולח את הטופס ההרשמה
4. **המערכת** מוודאת שהפרטים תקינים
5. **המערכת** מוסיפה מנוי חדש לטבלת המנויים
6. **המערכת** מעבירה את האורח לדף ההתחברות

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 4 של MSS: פרטי ההרשמה אינם תקינים- שם משתמש תפוס/ סיסמא לא תקינה/ מייל לא תקין/שם לא תקין

4א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש  
4א2. חזרה לצעד 2

**תדירות התרחשות:** מדי פעם.

**מבחני קבלה:**

**שם משתמש / סיסמה:**

**חיובי:** האורח מכניס רק אותיות באנגלית ומספרים והמערכת נותנת לו להירשם.  
**שלילי:** האורח מכניס תו שהוא לא אות או מספר(למשל %) והמערכת מקפיצה לו התראה שיש בעיה באחד השדות.

**אימייל:**

**חיובי:** האורח מכניס אימייל תקין( abc@some.com) והמערכת נותנת לו להירשם.  
**שלילי:** האורח מכניס אימייל לא חוקי והמערכת מציגה לו התראה על בעיה.

**תרחיש שימוש - כניסת מנוי למערכת (ע"פ דרישה 2.3):**

**שחקן ראשי:** אורח

**בעלי עניין:**

* אורח – מעוניין להתחבר למערכת.
* ההתאחדות – מעוניינת שאורחים יוכלו להתחבר בקלות למערכת.

**תנאי קדם:** המערכת פועלת.

**תנאי סיום:** המשתמש מועבר לדף הבית..

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **האורח** נכנס לדף התחברות למערכת
2. **האורח** מזין את פרטי ההתחברות שלו.
   1. שם משתמש
   2. סיסמה
3. **האורח** שולח את טופס ההתחברות.
4. **המערכת** מוודאת שהפרטים תקינים.
5. **המערכת** מחברת את האורח
6. **המערכת** מעבירה את המנוי לדף הבית.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 4 של MSS: פרטי ההרשמה אינם תקינים- שילוב שם משתמש/סיסמא לא קיימים במערכת.

4א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש   
4א2. חזרה לצעד 2

**תדירות התרחשות:** מדי פעם.

**מבחני קבלה:**

**שם משתמש / סיסמה:**

**חיובי:** האורח מכניס פרטים של משתמש קיים והמערכת נותנת לו להתחבר.  
**שלילי:** אורח מכניס פרטים של משתמש לא קיים והמערכת מקפיצה לו התראה מתאימה.

**תרחיש שימוש – צפייה במידע (ע"פ דרישה 2.4):**

**שחקן ראשי:** אורח

**בעלי עניין:**

* אורח - מעוניין להגיע למידע בצורה נוחה
* ההתאחדות - מעוניינת שאורחים יוכלו לראות את כל המידע על הליגות/המשחקים

**תנאי קדם:** מערכת פועלת

**תנאי סיום:** המידע המבוקש מוצג לאורח

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **האורח** נכנס לדף הבית של המערכת
2. **האורח** בוחר עבור איזו ליגה/עונה ירצה לראות את המידע
3. **האורח** בוחר איזה מידע להציג (קבוצות, שחקנים, מאמנים…)
4. **המערכת** מציגה את המידע

**תדירות התרחיש:** לעיתים קרובות

**תרחיש שימוש – חיפוש במידע (ע"פ דרישה 2.5):**

**שחקן ראשי:** אורח

**בעלי עניין:**

* אורח - מעוניין לחפש מידע בצורה נוחה
* ההתאחדות - מעוניינת שאורחים יוכלו לחפש מידע על הליגות/המשחקים

**תנאי קדם:** מערכת פועלת

**תנאי סיום:** המידע המבוקש מוצג לאורח.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **האורח** נכנס לדף הבית של המערכת
2. **האורח** מקליד שאילתה במקום החיפוש
3. **האורח** לוחץ על כפתור חיפוש
4. **המערכת** שולפת את המידע הרצוי
5. **המערכת** מציגה את תוצאות החיפוש
6. **האורח** בוחר באיזה פילטרים להשתמש
7. **המערכת** מסננת לפי הפילטרים הנבחרים.
8. **המשתמש** בוחר תוצאה
9. **המערכת** מציגה את המידע עבור אותה תוצאה

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 2 של MSS: המשתמש לא מזין שאילתה (שאילתה ריקה)

2א1. **המערכת** מציגה הודעה למשתמש (הודעת "שאילתה ריקה").  
2א2. **המערכת** לא מחזירה תוצאות כלל.

**תדירות התרחיש:** תדירות בינונית

**מבחני קבלה:**

**חיפוש שאילתה:**

**חיובי:** האורח מכניס שם של עצם שקיים במערכת והמערכת מחזירה אותו.  
**שלילי:** אורח מכניס פרטים של עצם שלא קיים במערכת והמערכת מציגה שאין תוצאות.

*תרחישי שימוש – אוהד*

**תרחיש שימוש – ניתוק אוהד מהמערכת (ע"פ דרישה 3.1):**

שחקן ראשי: אוהד

בעלי עניין:

* אוהד- מעוניין להתנתק מהמערכת בעת עזיבת המחשב
* ההתאחדות- מעוניינת שאוהדים יוכלו להתנתק מהמערכת לאחר חיבורם

**תנאי קדם:** האוהד מחובר למערכת

**תנאי סיום:**

* האוהד לא מחובר למערכת
* המשתמש במערכת הוא אורח

**תרחיש הצלחה ראשי:**

* + - 1. **האוהד** לוחץ על כפתור הlog out
      2. **המערכת** מנתקת את האוהד
      3. **האוהד** מנותק מהמערכת
      4. **המערכת** מעבירה את המנוי לדף הבית

**תדירות התרחשות:** מדי פעם.

**מבחני קבלה:**

**ניתוק:**

**חיובי:** האוהד לוחץ על כפתור הניתוק ומועבר לדף הבית כאורח.

**תרחיש שימוש – רישום אוהד למעקב אחרי דף אישי (ע"פ דרישה 3.2):**

שחקן ראשי: אוהד

בעלי עניין:

* אוהד- מעוניין לעקוב אחרי דף כדי לראות את המידע המועלה
* שחקנים/מאמנים/קבוצות- מעוניינות שאוהדים יעקבו אחריהם

**תנאי קדם:**

* האוהד מחובר למערכת
* הדף קיים
* האוהד נמצא בדף האישי

**תנאי סיום:** האוהד עוקב אחרי הדף

**תרחיש הצלחה ראשי:**

**האוהד** לוחץ על כפתור ה"עקוב"

**המערכת** מוסיפה את הדף לרשימת המעקב של האוהד

**תדירות התרחשות:** מדי פעם

**מבחני קבלה:**

**מעקב:**

**חיובי:** האוהד לוחץ על כפתור ה"עקוב" והדף נוסף לרשימת המעקב שלו.

**תרחיש שימוש – רישום אוהד לקבלת התראות על משחק (ע"פ דרישה 3.3):**

שחקן ראשי: אוהד

בעלי עניין:

* אוהד- מעוניין לקבל התראות על משחק
* ההתאחדות - מעוניינת להעביר התראות על משחקים לאוהדים המתעניינים

**תנאי קדם:**

* האוהד מחובר למערכת
* המשחק קיים
* האוהד נמצא בדף המשחק

**תנאי סיום:**

* האוהד רשום לקבלת התראות מהמשחק
* האוהד מקבל התראה על אירועי המשחק

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **האוהד** לוחץ על כפתור הרישום להתראות
2. **המערכת** מוודאת שהמשחק עוד לא הסתיים
3. **המערכת** מוסיפה את המשחק לרשימת ההתראות של האוהד

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חריגה מצעד 2 של MSS: המשחק הסתיים כבר

2א1. **המערכת** מציגה הודעה למשתמש  
2א2. התרחיש מסתיים.

**תדירות התרחשות:** מדי פעם

**מבחני קבלה:**

**רישום להתרעות:**

**חיובי:** האוהד מנסה לעקוב אחרי משחק שעתיד להתקיים/מתקיים כעת, ומצליח  
**שלילי:** האוהד מנסה לעקוב אחרי משחק שהתקיים בעבר, ומקבל הודעת שגיאה שהמשחק כבר התקיים

**תרחיש שימוש – הגשת תלונה למנהלי המערכת על מידע לא תקין (ע"פ דרישה 3.4):**

שחקן ראשי: אוהד

בעלי עניין:

* אוהד- מעוניין לדווח על מידע לא תקין
* ההתאחדות- מעוניינת לשמור על מידע תקין במערכת
* מנהלי המערכת- מעוניינים לוודא את תקינות המידע

**תנאי קדם:**

* האוהד מחובר למערכת
* האוהד נמצא בכתבה

**תנאי סיום:** תלונה נשלחת למנהלי המערכת לבדיקת המידע

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **האוהד** לוחץ על כפתור הדיווח בכתבה
2. **המערכת** שולחת התראה למנהלי המערכת על התלונה

**תדירות התרחשות:** לעתים רחוקות

**תרחיש שימוש – צפייה בהיסטוריית החיפושים של אוהד (ע"פ דרישה 3.5):**

שחקן ראשי: אוהד

בעלי עניין: **אוהד- מעוניין לצפות בהיסטוריית החיפושים שלו**

**תנאי קדם: האוהד מחובר למערכת**

**תנאי סיום:** מוצגת לאוהד רשימת החיפושים שחיפש המערכת בעבר

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **האוהד** לוחץ על כפתור ההיסטוריה
2. **המערכת** מציגה לאוהד דף עם היסטוריית החיפושים שלו

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות

**תרחיש שימוש – צפייה בפרטי האוהד (ע"פ דרישה 3.6):**

שחקן ראשי: אוהד

בעלי עניין: אוהד- מעוניין לצפות בפרטים המזהים שלו הרשומים במערכת

**תנאי קדם:** האוהד מחובר למערכת

**תנאי סיום:** האוהד מועבר לדף המכיל את פרטיו

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **האוהד** לוחץ על השם
2. **המערכת** מציגה לאוהד דף המכיל את הפרטים שלו

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות

**תרחיש שימוש – עריכת פרטי האוהד (ע"פ דרישה 3.6):**

שחקן ראשי: אוהד

בעלי עניין: אוהד- מעוניין לערוך את פרטיו הרשומים במערכת

**תנאי קדם:**

* האוהד מחובר למערכת
* האוהד נמצא בדף הפרטים המזהים שלו

**תנאי סיום:** פרטי האוהד משתנים

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **האוהד** לוחץ על עריכה
2. **המערכת** מציגה לאוהד טופס עם הפרטים שלו
3. **האוהד** בוחר אילו פרטים לערוך, ועורך אותם
4. **האוהד** לוחץ על שמירת העדכון
5. **המערכת** מוודאת את הפרטים החדשים
6. **המערכת** שומרת את הפרטים החדשים
7. **המערכת** מציגה לאוהד אישור שהעריכה התבצעה
8. **המערכת** מציגה לאוהד דף המכיל את הפרטים החדשים שלו

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 5 של MSS: הפרטים בטופס לא תקינים

5א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש  
5א2. חזרה לצעד 3

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות

**מבחני קבלה:**

**עדכון:**

**חיובי:** האוהד שמר את העדכון, ועבר לדף המכיל את כל הפרטים המעודכנים  
**שלילי:** האוהד שמר פרטים לא תקינים, וקפצה לו הודעת שגיאה על כך.

*תרחישי שימוש – בעל קבוצה*

**תרחיש שימוש – הוספת/הסרת נכס לקבוצה (ע"פ דרישה 6.1):**

**שחקן ראשי:**  בעל קבוצה

**בעלי עניין:**

* בעל קבוצה – מעוניין להסיר/להוסיף לקבוצה נכסים כדי שהמערכת תהיה מעודכנת.
* ההתאחדות – מעוניינת שבעלי קבוצה יוכלו להסיר/להוסיף נכסים לקבוצותיהם בקלות במערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש מחובר בתור בעל קבוצה.
* הקבוצה לא סגורה.

**תנאי סיום:** לקבוצה נוסף/הוסר נכס.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **בעל** **הקבוצה** נכנס לדף של בעלי הקבוצות.
2. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על הוספת/הסרת נכס מהקבוצה.
3. **המערכת** פותחת רשימה של נכסים במערכת/בקבוצה.
4. **בעל** **הקבוצה** בוחר נכסים רלוונטיים.
5. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על  כפתור ביצוע.
6. **המערכת** מוסיפה/מסירה נכסים מהקבוצה בהתאם.
7. **המערכת** מעבירה את בעל הקבוצה לדף של בעלי הקבוצות.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 6 של MSS: בעל הקבוצה לא בחר איזה נכס להוסיף/להסיר לפני שלחץ על ביצוע.

6א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש  
6א2. חזרה לצעד 3

**תדירות התרחשות:** מדי פעם.

**מבחני קבלה:**

**חיובי:** במידה ובעל הקבוצה רוצה להוסיף נכסים אז ברשימה שהמערכת פותחת מופיעים נכסים שנמצאים במערכת אבל לא בקבוצתו ובמידה ובעל הקבוצה רוצה להסיר נכס מהקבוצה, אז יופיעו רק נכסים מהקבוצה.

**שלילי:** במידה ובעל הקבוצה לחץ על ביצוע בלי לסמן שום דבר המערכת תתפוס את זה ותראה הודעה שעליו לסמן משהו על מנת להמשיך.

**תרחיש שימוש – עריכת נכס לקבוצה (ע"פ דרישה 6.1):**

**שחקן ראשי:** בעל קבוצה

**בעלי עניין:**

* בעל קבוצה – מעוניין לערוך נכסים מהקבוצה כדי שהמערכת תהיה מעודכנת.
* ההתאחדות – מעוניינת שבעלי קבוצה יוכלו לערוך נכסים בקבוצותיהם בקלות במערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש מחובר בתור בעל קבוצה.
* הקבוצה לא סגורה.

**תנאי סיום:** פרטי הנכס הנבחר בקבוצה עודכנו.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **בעל הקבוצה** נכנס לדף של בעלי הקבוצות.
2. **בעל הקבוצה** לוחץ על עריכת נכס בקבוצה.
3. **המערכת** פותחת רשימה של נכסים בקבוצה.
4. **בעל הקבוצה** בוחר נכס שאותו הוא רוצה לערוך.
5. **המערכת** פותחת טופס עם פרטי הנכס.
6. **בעל** **הקבוצה** משנה את הפרטים כרצונו.
7. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על כפתור ביצוע.
8. **המערכת** עורכת את פרטי הנכס בקבוצה בהתאם.
9. **המערכת** מעבירה את בעל הקבוצה לדף של בעלי הקבוצות.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 8 של MSS: בעל הקבוצה הזין פרטים לא תקינים/חוקיים לנכס.

8א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש  
8א2. חזרה לצעד 5

**תדירות התרחשות:** מדי פעם.

**מבחני קבלה:**

**שם הנכס:**

**חיובי:** בעל הקבוצה מכניס אותיות באנגלית לשם של הנכס אותו הוא עורך והמערכת נותנת לו לעדכן את הפרטים.  
**שלילי:** בעל הקבוצה מכניס תו שהוא לא אות (למשל %) בשם הנכס והמערכת מקפיצה לו התראה שיש בעיה באחד השדות.

**תרחיש שימוש – מינוי מנוי לבעל קבוצה (ע"פ דרישה 6.2):**

**שחקן** **ראשי:**  בעל קבוצה

**בעלי עניין:**

* בעל קבוצה – מעוניין למנות בעלי קבוצה חדשים כדי שיעזרו לו לנהל את הקבוצה.
* ההתאחדות – מעוניינת שבעלי קבוצה יוכלו למנות בעלי קבוצה לקבוצותיהם בקלות במערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש מחובר בתור בעל קבוצה.
* הקבוצה לא סגורה.

**תנאי סיום:** מונו בעלי קבוצה חדשים לקבוצה.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **בעל** **הקבוצה** נכנס לדף של בעלי הקבוצות.
2. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על הוספת בעל קבוצה חדש לקבוצה.
3. **המערכת** פותחת רשימה של כל המנויים שהם לא בעלי קבוצה.
4. **בעל** **הקבוצה** בוחר את המנויים הרלוונטיים שאותם הוא רוצה להפוך לבעלי קבוצה.
5. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על כפתור ביצוע.
6. **המערכת** הופכת את המנויים שבחר לבעלי קבוצה חדשים.
7. **המערכת** מעבירה את בעל הקבוצה לדף של בעלי הקבוצות.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 6 של MSS: בעל הקבוצה לא בחר מנויים אותם רוצה להפוך לבעלי קבוצה.

6א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש  
6א2. חזרה לצעד 3

**תדירות התרחשות:** מדי פעם.

**מבחני קבלה:**

**חיובי:** המנויים שנבחרו קיבלו הרשאות של בעל קבוצה.  
**שלילי:** במידה ובעל הקבוצה לחץ על ביצוע בלי לסמן שום דבר המערכת תתפוס את זה ותראה הודעה שעליו לסמן משהו על מנת להמשיך.

**תרחיש שימוש – הסרת מינוי של בעל קבוצה (ע"פ דרישה 6.3):**

**שחקן ראשי:**  בעל קבוצה

**בעלי עניין:**

* בעל קבוצה – מעוניין להסיר בעלי קבוצה שמינה כדי שהמערכת תהיה מעודכנת.
* ההתאחדות – מעוניינת שבעלי קבוצה יוכלו להסיר בעלי קבוצה שמינו מקבוצותיהם בקלות במערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש מחובר בתור בעל קבוצה.
* הקבוצה לא סגורה.

**תנאי סיום:** הוסרו בעלי קבוצה מהקבוצה.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **בעל** **הקבוצה** נכנס לדף של בעלי הקבוצות.
2. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על הסרת בעל קבוצה מהקבוצה.
3. **המערכת** פותחת רשימה של כל בעלי הקבוצה שאותם בעל הקבוצה מינה בעבר.
4. **בעל** **הקבוצה** בוחר את בעלי הקבוצה הרלוונטיים שאותם הוא רוצה להסיר.
5. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על כפתור ביצוע.
6. **המערכת** הופכת את בעלי הקבוצה הנבחרים וגם את מיוניהם למנויים רגילים(אוהדים).
7. **המערכת** מעבירה את בעל הקבוצה לדף של בעלי הקבוצות.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 6 של MSS: בעל הקבוצה לא בחר בעלי קבוצה אותם רוצה להסיר.

6א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש  
6א2. חזרה לצעד 3

**תדירות התרחשות:** מדי פעם.

**מבחני קבלה:**

**חיובי:** למנויים שנבחרו הוסרו ההרשאות.  
**שלילי:** במידה ובעל הקבוצה לחץ על ביצוע בלי לסמן שום דבר המערכת תתפוס את זה ותראה הודעה שעליו לסמן משהו על מנת להמשיך.

**תרחיש שימוש – מינוי מנוי למנהל קבוצה (ע"פ דרישה 6.4):**

**שחקן ראשי:**  בעל קבוצה

**בעלי עניין:**

* בעל קבוצה – מעוניין למנות מנהלי קבוצה חדשים כדי שיעזרו לו לנהל את הקבוצה.
* ההתאחדות – מעוניינת שבעלי קבוצה יוכלו למנות מנהלי קבוצה לקבוצותיהם בקלות במערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש מחובר בתור בעל קבוצה.
* הקבוצה לא סגורה.

**תנאי סיום:** מונו מנהלי קבוצה חדשים לקבוצה.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **בעל הקבוצה** נכנס לדף של בעלי הקבוצות.
2. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על הוספת מנהל קבוצה חדש לקבוצה.
3. **המערכת** פותחת רשימה של כל המנויים שהם לא מנהלי/בעלי קבוצה.
4. **בעל** **הקבוצה** בוחר את המנויים הרלוונטיים שאותם הוא רוצה להפוך למנהלי קבוצה.
5. **בעל** **הקבוצה** בוחר עבור כל מנהל קבוצה חדש אילו אפשרויות ניהול יהיו זמינות עבורו.
6. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על כפתור ביצוע.
7. **המערכת** הופכת את המנויים שבחר למנהלי קבוצה חדשים.
8. **המערכת** מעבירה את בעל הקבוצה לדף של בעלי הקבוצות.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 7 של MSS: בעל הקבוצה לא בחר מנויים אותם רוצה להפוך למנהלי קבוצה.

7א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש  
7א2. חזרה לצעד 3

**תדירות התרחשות:** מדי פעם.

**מבחני קבלה:**

**חיובי:** המנויים שנבחרו קיבלו את ההרשאות שבעל הקבוצה נתן להם בעת הפיכתם למנהלי הקבוצה.  
**שלילי:** במידה ובעל הקבוצה לחץ על ביצוע בלי לסמן שום דבר המערכת תתפוס את זה ותראה הודעה שעליו לסמן משהו על מנת להמשיך.

**תרחיש שימוש – הסרת מינוי של מנהל קבוצה (ע"פ דרישה 6.5):**

**שחקן ראשי:**  בעל קבוצה

**בעלי עניין:**

* בעל קבוצה – מעוניין להסיר מנהלי קבוצה שמינה כדי שהמערכת תהיה מעודכנת.
* ההתאחדות – מעוניינת שבעלי קבוצה יוכלו להסיר מנהלי קבוצה שמינו מקבוצותיהם בקלות במערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש מחובר בתור בעל קבוצה.
* הקבוצה לא סגורה.

**תנאי סיום:** הוסרו מנהלי קבוצה מהקבוצה.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. **בעל הקבוצה** נכנס לדף של בעלי הקבוצות.
2. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על הסרת מנהל קבוצה מהקבוצה.
3. **המערכת** פותחת רשימה של כל מנהלי הקבוצה שאותם בעל הקבוצה מינה בעבר.
4. **בעל** **הקבוצה** בוחר את מנהלי הקבוצה הרלוונטיים שאותם הוא רוצה להסיר.
5. **בעל** **הקבוצה** לוחץ על כפתור ביצוע.
6. **המערכת** הופכת את מנהלי הקבוצה הנבחרים למנויים רגילים(אוהדים).
7. **המערכת** מעבירה את בעל הקבוצה לדף של בעלי הקבוצות.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 6 של MSS: בעל הקבוצה לא בחר מנהלי קבוצה אותם רוצה להסיר.

6א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש  
6א2. חזרה לצעד 3

**תדירות** **התרחשות:** מדי פעם.

**מבחני קבלה:**

**חיובי:** למנויים שנבחרו הוסרו ההרשאות.  
**שלילי:** במידה ובעל הקבוצה לחץ על ביצוע בלי לסמן שום דבר המערכת תתפוס את זה ותראה הודעה שעליו לסמן משהו על מנת להמשיך.

**תרחיש שימוש – סגירת קבוצה (ע"פ דרישה 6.6):**

**שחקן ראשי:**  בעל קבוצה

**בעלי עניין:**

* בעל קבוצה – מעוניין לסגור את הקבוצה על מנת לעדכן את המערכת שהיא לא זמינה.
* ההתאחדות – מעוניינת שבעלי קבוצה יוכלו לסגור קבוצה בקלות במערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש מחובר בתור בעל קבוצה.
* הקבוצה לא סגורה.

**תנאי סיום:** הקבוצה נסגרה.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **בעל הקבוצה** נכנס לדף של בעלי הקבוצות.
2. **בעל הקבוצה** לוחץ על סגירת הקבוצה.
3. **המערכת** מקפיצה הודעת אישור.
4. **בעל** **הקבוצה** מאשר.
5. **המערכת** סוגרת את הקבוצה הופכת אותה ל"לא פעילה"
6. **המערכת** שולחת לבעלי/מנהלי הקבוצה ומנהלי המערכת התראה על סגירתה.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חריגה מצעד 6 של MSS: המערכת נתקלה בבעיה בעת שליחת התראות.

6א1. התרחיש הסתיים

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות.

**מבחני קבלה:**

**חיובי:** לאחר הפעולה מנהלי/בעלי הקבוצה לא יכולים לבצע פעולות ניהול על הקבוצה מלבד פתיחת הקבוצה מחדש.  
**שלילי:** מנהל/בעל קבוצה רוצה לסגור קבוצה שהיא כבר סגורה, אז המערכת תראה הודעה בהתאם שאומרת שהקבוצה כבר סגורה.

**תרחיש שימוש – פתיחת קבוצה (ע"פ דרישה 6.6):**

**שחקן ראשי:**  בעל קבוצה

**בעלי עניין:**

* בעל קבוצה – מעוניין לפתוח את הקבוצה על מנת לעדכן את המערכת שהיא זמינה.
* ההתאחדות – מעוניינת שבעלי קבוצה יוכלו לפתוח קבוצה בקלות במערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש מחובר בתור בעל קבוצה.
* הקבוצה סגורה.

**תנאי סיום:** הקבוצה נפתחה.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **בעל הקבוצה** נכנס לדף של בעלי הקבוצות.
2. **בעל הקבוצה** לוחץ על פתיחת הקבוצה.
3. **המערכת** מקפיצה הודעת אישור.
4. **בעל** **הקבוצה** מאשר.
5. **המערכת** פותחת את הקבוצה הופכת אותה ל"פעילה".
6. **המערכת** מציגה רשימה של מנהלי הקבוצה ומבקשת להחליט עבור כל מנהל אילו הרשאות יהיו לו.
7. **המערכת** שולחת לבעלי/מנהלי הקבוצה ומנהלי המערכת התראה על סגירתה.
8. **המערכת** מעבירה את בעל הקבוצה לדף של בעלי הקבוצות.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חריגה מצעד 7 של MSS: המערכת נתקלה בבעיה בעת שליחת התראות.

7א1. התרחיש הסתיים.

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות.

**מבחני קבלה:**

**חיובי:** לאחר הפעולה מנהלי/בעלי הקבוצה יכולים לבצע פעולות ניהול על הקבוצה.

**שלילי:** מנהל/קבוצה רוצה לפתוח קבוצה שהיא כבר פתוחה, אז המערכת תראה הודעה בהתאם שאומרת שהקבוצה כבר פתוחה.

**תרחיש שימוש – דיווח על הכנסה או הוצאה (ע"פ דרישה 6.7):**

**שחקן ראשי:** בעל קבוצה

**בעלי עניין:**

* בעל קבוצה – מעוניין לעדכן את המערכת על הפעילות הפיננסית של קבוצתו.
* ההתאחדות – מעוניינת שבעלי קבוצה יוכלו לדווח על פעילות פיננסית בקלות במערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש מחובר בתור בעל קבוצה.
* הקבוצה לא סגורה.

**תנאי סיום:** הדיווח על הפעילות הפיננסית נשמר במערכת.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **בעל הקבוצה** נכנס לדף של בעלי הקבוצות.
2. **בעל הקבוצה** לוחץ על דיווח פעילות פיננסית.
3. **המערכת** מציגה טופס של דיווח.
4. **בעל הקבוצה** מסמן אם פעילות זו היא הכנסה או הוצאה.
5. **בעל הקבוצה** רושם תיאור של הפעילות.
6. **בעל הקבוצה** רושם מה גובה ההכנסה/הוצאה.
7. **בעל הקבוצה** לוחץ על כפתור ביצוע.
8. **המערכת** מוסיפה את פעילות זו לרשימת הפעולות הפיננסיות של הקבוצה.
9. **המערכת** מעבירה את בעל הקבוצה לדף של בעלי הקבוצות.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 6 של MSS:בעל הקבוצה הכניס משהו שהוא לא מספר בגובה של הוצאה/הכנסה.

6א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה למשתמש  
6א2. חזרה לצעד 3

**תדירות התרחשות:** לעיתים קרובות

**מבחני קבלה:**

**חיובי:** לאחר הפעולה מנהלי/בעלי הקבוצה יכולים לראות את הפעילות הפיננסית שהוסיפו ברשימת כל הפעילויות הפיננסיות שלהם.  
**שלילי:**כאשר מנהל/בעל קבוצה מוסיף דיווח בלי תיאור של הפעילות או עם גובה הכנסה/הוצאה ריקים, אז המערכת תראה הודעה בהתאם שהוא חייב לציין תיאור של הפעילות וגם גובה הכנסה/הוצאה.

*תרחישי שימוש – מנהל מערכת*

**תרחיש שימוש – סגירת קבוצה לצמיתות (ע"פ דרישה 8.1):**

**שחקן ראשי:** מנהל מערכת

**בעלי עניין:**

* מנהל מערכת – רוצה לבצע הסרה של קבוצה מהמערכת בצורה נוחה וקלה.
* בעל הקבוצה- ירצה לדעת אם הקבוצה נסגרה כדי לשחרר את השחקנים/מאמנים/וכו'
* מנהל קבוצה- ירצה לדעת אם הקבוצה נסגרה כדי לדעת שהוא הוסר מתפקידו
* שחקנים- ירצו לדעת שהקבוצה שלהם כבר לא פעילה כדי לדעת שהם משוחררים מהקבוצה
* מאמנים- ירצו לדעת שהקבוצה שלהם כבר לא פעילה כדי לדעת שהם משוחררים מהקבוצה
* אוהדים- ירצו לדעת שהקבוצה שהם אוהדים נסגרה
* שופט- ירצה לדעת אם קבוצה נסגרה בכדי לדעת אם הוא שופט משחק של הקבוצה הזאת אז המשחק כנראה יבוטל
* איגוד ההתאחדות- ירצה לדעת אם הקבוצה נסגרה כדי לעדכן את שאר הדברים המושפעים מסגירת הקבוצה (ביטול משחקים / הסרה מהליגה וכד').

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת
* קיימת קבוצה
* מנהל המערכת מחובר למערכת

**תנאי סיום:**

* הקבוצה נסגרה
* התראות הועברו לבעלי ומנהלי הקבוצה
* כל פעילויות העבר של הקבוצה שמורות במערכת

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **מנהל המערכת** נכנס לדף שלו.
2. **מנהל המערכת** לוחץ על כפתור "מחק קבוצה".
3. **המערכת** תציג רשימה של כל הקבוצות במערכת.
4. **מנהל המערכת** מקליד את שם הקבוצה במקום החיפוש.
5. **מנהל המערכת** לוחץ על כפתור החיפוש או ENTER.
6. **המערכת** שולפת את המידע הרצוי.
7. **המערכת** מציגה את תוצאות החיפוש.
8. **מנהל** **המערכת** בוחר קבוצה.
9. **המערכת** מסירה את הקבוצה.
10. **המערכת** שולחת התראה לבעלי ומנהלי הקבוצה.
11. **המערכת** מסירה את הקבוצה מהמערכת.
12. **המערכת** שולחת הודעה למנהל המערכת כי הקבוצה הוסרה מהמערכת.

**תרחישים אלטרנטיביים:**

חלופה מצעד 4 של MSS: מנהל המערכת מזין שם קבוצה שלא קיימת

4א1. **המערכת** לא מחזירה תוצאות כלל.  
4א2. **המערכת** שולחת את מנהל המערכת לכתוב שנית את שם הקבוצה המלא, לשלב 4.

**תדירות התרחשות:** נמוכה מאוד – נדיר.

**מבחני קבלה:**

**מחיקת קבוצה:**

**חיובי:** מנהל המערכת מוחק קבוצה קיימת, ולא ניתן לגשת לדף הקבוצה יותר. כל מועסקי הקבוצה מאבדים את הרשאותיהם, ומקבלים הודעה עם פירוט על סיבות סגירת הקבוצה.

**שלילי:** מנהל המערכת מכניס שם שלא שייך לאף קבוצה במערכת והמערכת מציגה שאין תוצאות.

**תרחיש שימוש – הסרת מנוי מהמערכת (ע"פ דרישה 8.2):**

**שחקן ראשי:** מנהל מערכת

**בעלי עניין:**

* מנהל המערכת- רוצה להסיר מנוי בצורה קלה ונוחה.
* איגוד ההתאחדות- ירצה לתעד את הסרת המנוי מהמערכת + סיבת הסרה מהמערכת.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת
* קיים מנוי
* מנהל המערכת מחובר למערכת

**תנאי סיום:** המנוי הוסר מהמערכת תוך שמירת אילוצי הנכונות של המערכת

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **מנהל המערכת** נכנס לדף שלו.
2. **מנהל המערכת** לוחץ על כפתור "הסר משתמש"
3. **המערכת** תציג רשימה של כל המשתמשים במערכת
4. **מנהל** **המערכת** מקליד את שם המשתמש במקום החיפוש.
5. **מנהל** **המערכת** לוחץ על כפתור החיפוש או ENTER.
6. **המערכת** שולפת את המידע הרצוי
7. **המערכת** מציגה את תוצאות החיפוש
8. **מנהל** **המערכת** בוחר מנוי (משתמש)
9. **המערכת** מסירה את המנוי

**תרחישים אלטרנטיביים:**

חלופה מצעד 6 של MSS: מנהל המערכת הזין שם משתמש שלא קיים

6א1. **המערכת** לא מחזירה תוצאות כלל.  
6א2. **המערכת** מחזירה את מנהל המערכת לשלב 4 לכתוב שנית את שם המשתמש.

**תדירות התרחשות:** בינונית – מידי פעם.

**מבחני קבלה:**

**מחיקת משתמש:**

**חיובי:** מנהל המערכת מוחק מנוי, הדף האישי של המנוי מוסר מהמערכת ונשלחת לו התראה שהמנוי שלו הוסר.

**שלילי:** מנהל המערכת מכניס שם שלא שייך למשתמש במערכת והמערכת מציגה שאין תוצאות.

**תרחיש שימוש – צפייה בתלונות מנויים (ע"פ דרישה 8.3):**

**שחקן ראשי:** מנהל מערכת

**בעלי עניין:**

* מנהל המערכת- רוצה לדאוג לכך שהמערכת עובדת כראוי בצורה אמינה ונוחה לכלל המשתמשים.
* כל סוגי המנויים- (בעלי קבוצה, מנהלי קבוצה, שופטים, מאמנים, שחקנים, אוהדים וכו' ) : רוצים להשמיע את קולם במקרה הצורך (בקשות מיוחדות, בירורים, תלונות וכו')
* איגוד ההתאחדות- ירצה לתפעל מערכת טובה המשמיעה בקשות מהמשתמשים.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת
* מנהל המערכת מחובר למערכת

**תנאי סיום:** הוצגה התלונה

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **מנהל המערכת** נכנס לדף שלו.
2. **מנהל המערכת** לוחץ על כפתור "תלונות משתמשים"
3. **המערכת** תציג רשימה של כל התלונות הפתוחות במערכת (התלונות שעוד לא טופלו).

**תרחישים אלטרנטיביים:**

חלופה מצעד 3 של MSS: אין תלונות פתוחות (תלונות שעוד לא טופלו) במערכת.

3א1. **המערכת** תציג רשימה ריקה.

3א2. **המערכת** תציג למנהל המערכת הודעה מתאימה.

**תדירות התרחשות:** גבוהה – מספר פעמים ביום.

**מבחני קבלה:**

**צפייה בתלונות:**

**חיובי:** מנהל המערכת בוחר תלונה והתלונה מוצגת עם הפירוט.

**שלילי:** מנהל המערכת לוחץ על כפתור "תלונות המשתמשים" כשאין תלונות במערכת. המערכת תציג רשימה ריקה, עם הודעה מתאימה.

**תרחיש שימוש – תגובה לתלונות מנויים (ע"פ דרישה 8.3):**

**שחקן ראשי:** מנהל מערכת

**בעלי עניין:**

* מנהל המערכת- רוצה לענות למשתמשים שהתלוננו על בעיות בשביל לשמור על אמינות ונכונות המערכת.
* כל סוגי המנויים (בעלי קבוצה, מנהלי קבוצה, שופטים, מאמנים, שחקנים, אוהדים וכו' )- רוצים לקבל יחס אישי ותחושת דאגה לפתרון הבעיות/מענה על תלונות מצד מנהלי המערכת במקרה הצורך.
* איגוד ההתאחדות- ירצה לתפעל מערכת טובה העונה לתלונות/בקשות המשתמשים.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת
* קיימת תלונה
* מנהל המערכת מחובר למערכת
* מנהל המערכת נמצא בחלון התלונות הקיימות

**תנאי סיום:** נשלחה הודעה עם תשובה למנוי שהתלונן

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **מנהל המערכת** לוחץ על אחת מתלונות המשתמשים.
2. **המערכת** מציגה חלון לכתיבת מענה.
3. **מנהל** **המערכת** כותב מענה.
4. **מנהל** **המערכת** לוחץ על כפתור "שלח מענה"
5. **המערכת** מעבירה את ההודעה למנוי שכתב את התלונה.

**תרחישים אלטרנטיביים:**

חלופה מצעד 3 של MSS: מנהל המערכת לא כתב דבר.

3א. **מנהל המערכת** לוחץ "שלח מענה"

3ב. **המערכת** מציגה הודעה למנהל המערכת שאין לשלוח הודעה ריקה.

3ג. **המערכת** מחזירה את מנהל המערכת לחלון כתיבת המענה, שלב 2.

**תדירות התרחשות:** גבוהה – מספר פעמים ביום.

**מבחני קבלה:**

**תגובה לתלונה:**

**חיובי:** מנהל המערכת בחר תלונה, כתב מענה והודעה מתאימה נשלחה למנוי שהתלונן.

**שלילי:** מנהל המערכת ניסה לשלוח תגובה ריקה, המערכת הגיבה עם הודעה מתאימה.

**תרחיש שימוש –** **צפייה במידע על התנהלות מערכת (ע"פ דרישה 8.4):**

**שחקן ראשי:** מנהל מערכת

**בעלי עניין:**

* מנהל המערכת- רוצה לשמור על מערכת מאובטחת ומבוקרת
* איגוד ההתאחדות- ירצה לתפעל מערכת טובה מהימנה ואמינה.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת
* מנהל המערכת מחובר למערכת

**תנאי סיום:** נפתח חלון עם רשימת אירועים ופרטיהם המסודרים על פי סדר כרונולוגי.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **מנהל** **המערכת** נכנס לדף האישי שלו
2. **מנהל** **המערכת** לוחץ על כפתור "הצג קובץ log" .
3. **המערכת** מציגה חלון עם רשימת אירועים ופרטיהם לפי סדר כרונולוגי.

**תרחישים אלטרנטיביים:**

חלופה מצעד 3 של MSS: המערכת אותחלה ואין מידע בחלון שנפתח.

3א1. **מנהל המערכת** מקבל הודעה למסך שאין אירועים.

**תדירות התרחשות:** גבוהה – מספר פעמים ביום.

**מבחני קבלה:**

**צפייה במידע על התנהלות מערכת:**

**חיובי:** מנהל המערכת לוחץ על כפתור "הצג קובץ Log" והוא מוצג למנהל המערכת באופן תקין.

**שלילי:** מנהל המערכת לוחץ על כפתור "הצג קובץ Log", הקובץ ריק ולכן מוקפצת הודעה שהקובץ ריק.

**תרחיש שימוש – בניית מערכת המלצה (ע"פ דרישה 8.5):**

**שחקן ראשי:** מנהל מערכת

**בעלי עניין:**

* מנהל המערכת- רוצה שהמערכת תהיה אטרקטיבית לאוהדים ולבעלי עניין.
* איגוד ההתאחדות- ירצה שהאוהדים יהמרו בנוחות ובביטחון ובנוסף ירצה להרוויח על ההימורים של האוהדים שלא זכו.
* אוהדים- ירצו לנסות לזכות בהימורים באמצעות מערכת ההמלצה.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת
* מנהל המערכת מחובר למערכת

**תנאי סיום:** מערכת המלצה נבנתה והועלתה למערכת.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **מנהל המערכת** נכנס לדף האישי שלו
2. **מנהל המערכת** לוחץ על כפתור "הפעל בניית מודל מערכת המלצה" .
3. **המערכת** מבצעת חישובים לבניית מערכת ההמלצה.
4. **המערכת** מקפיצה הודעה עם התוכן: "מערכת ההמלצה עלתה לאוויר"

**תרחישים אלטרנטיביים:**

חלופה מצעד 4 של MSS: למערכת אין מספיק מידע לבניית מערכת המלצה טובה.

4א1. **מנהל המערכת** מקבל הודעה למסך עם התוכן: "למערכת אין מספיק מידע לבניית מערכת המלצה"

4א2. **מנהל המערכת** מעדכן ומוסיף מידע נוסף לבסיס הנתונים

4א3. **מנהל המערכת** חוזר לשלב 2.

**תדירות התרחשות:** בינונית – פעם בשבוע - שבועיים.

**מבחני קבלה:**

**בניית מערכת המלצה:**

**חיובי:** מנהל המערכת לוחץ על הכפתור ומערכת ההמלצה עולה לאוויר.

**שלילי:** מנהל המערכת לוחץ על הכפתור אך למערכת אין מספיק מידע לבניית מערכת ההמלצה, ומוצגת הודעת שגיאה מתאימה.

*תרחישי שימוש – נציג התאחדות*

**תרחיש שימוש – הוספת ליגה למערכת (ע"פ דרישה 9.1):**

**שחקן ראשי:** נציג ההתאחדות

**בעלי עניין:** נציג ההתאחדות- מעוניין להוסיף ליגות חדשות למערכת בצורה נוחה.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש הוא מנוי מסוג נציג ההתאחדות.

**תנאי סיום:** נוספה ליגה חדשה למערכת

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **נציג** **ההתאחדות** נכנס לדף האישי שלו.
2. **נציג** **ההתאחדות** לוחץ על כפתור הוספת ליגה.
3. **נציג ההתאחדות** בוחר את שם הליגה.
4. **המערכת** מוודאת כי לא קיימת ליגה בשם שבחר הנציג.
5. **המערכת** שומרת את הליגה
6. **המערכת** מחזירה את נציג ההתאחדות לדף האישי שלו.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה: מצעד 4 של MSS: שם הליגה שהוזן כבר נמצא במערכת.

4א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה לנציג ההתאחדות.  
4א2. חזרה לצעד 3.

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות

**מבחני קבלה:**

**שם ליגה:**

**חיובי:** נציג ההתאחדות מכניס שם ליגה שאינו קיים במערכת.  
**שלילי:** נציג ההתאחדות מכניס שם ליגה שכבר קיים במערכת.

**תרחיש שימוש – הוספת עונה לליגה (ע"פ דרישה 9.2):**

**שחקן ראשי:** נציג ההתאחדות

**בעלי עניין:** נציג ההתאחדות- מעוניין להוסיף עונות לליגה.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש הוא מנוי מסוג נציג ההתאחדות.
* קיימת ליגה במערכת.

**תנאי סיום:** נוספה עונה חדשה לליגה.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **נציג ההתאחדות** נכנס לדף האישי שלו.
2. **נציג ההתאחדות** לוחץ על כפתור הוספת עונה.
3. **נציג ההתאחדות** בוחר את הליגה אליה תתווסף העונה.
4. **נציג ההתאחדות** בוחר את השנה של העונה.
5. **המערכת** מוודאת שעונה בשנה זו לא קיימת בליגה.
6. **המערכת** מוסיפה את העונה החדשה לליגה
7. **המערכת** מחזירה את נציג ההתאחדות לדף האישי שלו.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 5 של MSS: בליגה כבר קיימת עונה באותה שנה.

4א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה לנציג ההתאחדות.  
4א2. חזרה לצעד 3.

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות

**מבחני קבלה:**

**שנה:**

חיובי: נציג ההתאחדות בוחר שנה עבורה לא קיימת עונה בליגה.  
שלילי: נציג ההתאחדות בוחר שנה עבורה קיימת עונה בליגה.

**תרחיש שימוש – מינוי שופטים (ע"פ דרישה 9.3):**

**שחקן ראשי:** נציג ההתאחדות

**בעלי עניין:**

* נציג ההתאחדות- מעוניין למנות שופטים.
* שופט- מעוניין שהתחברותו למערכת תהיה נוחה ושיהיה מעודכן במערכת שהוא שופט.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש הוא מנוי מסוג נציג ההתאחדות.

**תנאי סיום:**

* התווסף שופט למערכת.
* נשלח מייל אל השופט עם פרטי ההתחברות שלו.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **נציג ההתאחדות** נכנס לדף האישי שלו.
2. **נציג ההתאחדות** לוחץ על כפתור הוספת שופט.
3. **נציג ההתאחדות** מכניס את פרטי השופט.
   1. כתובת מייל של השופט
   2. שם השופט
4. **המערכת** מוודאת שפרטי השופט תקינים.
5. **המערכת** יוצרת שם משתמש וסיסמא עבור השופט.
6. **המערכת** שולחת לשופט מייל עם פרטי ההתחברות והוראות התחברות.
7. **המערכת** מוסיפה את השופט לטבלת השופטים.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

תחלופה מצעד 4 ב MSS: פרטי השופט אינם תקינים – מייל/שם לא תקין.

4א1. **המערכת** מציגה הודעת שגיאה מתאימה לנציג ההתאחדות.  
4א2. חזרה לצעד 3.

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות

**מבחני קבלה:**

**אימייל:**

**חיובי:** האורח מכניס אימייל תקין ( abc@some.com) והמערכת נותנת לו להירשם. **שלילי:** האורח מכניס אימייל לא חוקי והמערכת מציגה לו התראת שגיאה.

**תרחיש שימוש – הסרת שופטים (ע"פ דרישה 9.3):**

**שחקן ראשי:** נציג ההתאחדות

**בעלי עניין:** נציג ההתאחדות- מעוניין להסיר שופטים.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש הוא מנוי מסוג נציג ההתאחדות.
* קיימים שופטים במערכת.

**תנאי סיום:** הוסר שופט מהמערכת.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **נציג ההתאחדות** נכנס לדף האישי שלו.
2. **נציג ההתאחדות** לוחץ על כפתור הסרת שופט.
3. **נציג ההתאחדות** בוחר את השופטים שברצונו להסיר.
4. **המערכת** מציגה הודעה כדי לאשר את הסרת השופטים.
5. **נציג** **ההתאחדות** מאשר את ההסרה.
6. **המערכת** מסירה את השופטים שנבחרו מטבלת השופטים.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

תחלופה מצעד 5 ב MSS: נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור ביטול.

5א1. **הודעת** אישור ההסרה נעלמת.  
5א2. חזרה לצעד 3.

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות.

**מבחני קבלה:**

**הסרת שופט:**

**חיובי:** האורח לחץ על כפתור הסרת השופט, חוזר לדף האישי שלו, כאשר נכנס לשיבוץ שופטים בליגה השופט לא נמצא יותר ברשימה.

**תרחיש שימוש – שיבוץ שופטים בעונה בליגה (ע"פ דרישה 9.4):**

**שחקן ראשי:** נציג ההתאחדות

**בעלי עניין:**

* נציג ההתאחדות- מעוניין לשבץ שופטים בעונה.
* שופט- מעוניין שישבצו אותו לעונות.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש הוא מנוי מסוג נציג ההתאחדות.
* קיימים שופטים במערכת.
* קיימות ליגות במערכת.

**תנאי סיום:** שופטים משובצים בעונה מסוימת.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **נציג ההתאחדות** נכנס לדף האישי שלו.
2. **נציג ההתאחדות** לוחץ על כפתור שיבוץ שופטים.
3. **נציג ההתאחדות** בוחר את השופטים אותם ברצונו לשבץ.
4. **נציג ההתאחדות** בוחר את הליגה בה ישובצו השופטים.
5. **נציג ההתאחדות** בוחר את העונה בליגה בה ישובצו השופטים.
6. **נציג ההתאחדות** מאשר את השיבוצים.
7. **המערכת** מוסיפה את השופטים לעונה אותה בחר נציג ההתאחדות.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חריגה מצעד 6 ב MSS: נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור ביטול.

6א1. **נציג ההתאחדות** מוחזר לדף האישי שלו.  
6א2. סיום תרחיש.

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות.

**תרחיש שימוש – הגדרת מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה (ע"פ דרישה 9.5):**

**שחקן ראשי:** נציג ההתאחדות

**בעלי עניין:** נציג ההתאחדות- מעוניין להגדיר את מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש הוא מנוי מסוג נציג ההתאחדות.
* קיימות ליגות במערכת.

**תנאי סיום:** הגדרת מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה השתנתה.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **נציג ההתאחדות** נכנס לדף האישי שלו.
2. **נציג ההתאחדות** לוחץ על כפתור הגדרת מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה.
3. **נציג ההתאחדות** בוחר הליגה אותה ברצונו לערוך.
4. **נציג ההתאחדות** בוחר את מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה החדשה.
5. **נציג ההתאחדות** מאשר את בחירתו.
   1. **המערכת** בודקת אם קיימת עונה שהתחילה ולא הסתיימה
   2. אם כן:
      1. **המערכת** תציג הודעה המבקשת מנציג ההתאחדות לאשר כי השינוי במדיניות יחול רק על עונות שעדיין לא החלו.
      2. **נציג ההתאחדות** מאשר.
6. **המערכת** משנה את מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה עבור כל העונות בליגה שלא החלו עדיין.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חריגה מצעד 5 ב MSS: נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור ביטול.

5א1. **נציג ההתאחדות** מוחזר לדף האישי שלו.  
5א2. סיום תרחיש.

תחלופה מצעד 5.2.2 ב MSS: נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור ביטול.

5.2.2א1. הודעת האישור נעלמת.  
5.2.2א2. חזרה לצעד 3.

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות.

**מבחני קבלה:**

**עדכון מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה:**

**חיובי:** נציג ההתאחדות בוחר את מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה החדשה, חוזר אל דף הבית ושם רואה כי מדיניות חישוב הניקוד השתנת אל המדיניות שבחר.

**תרחיש שימוש – הגדרת מדיניות שיבוץ משחקים (ע"פ דרישה 9.6):**

**שחקן ראשי:** נציג ההתאחדות

**בעלי עניין:** נציג ההתאחדות מעוניין להגדיר את מדיניות שיבוץ המשחקים.

**תנאי קדם:**

* המערכת פועלת.
* המשתמש הוא מנוי מסוג נציג ההתאחדות.
* קיימות ליגות במערכת.

**תנאי סיום:** הגדרת מדיניות שיבוץ משחקים בליגה השתנתה.

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **נציג ההתאחדות** נכנס לדף האישי שלו.
2. **נציג ההתאחדות** לוחץ על כפתור הגדרת מדיניות שיבוץ משחקים בליגה.
3. **נציג ההתאחדות** בוחר בליגה אותה ברצונו לערוך.
4. **נציג ההתאחדות** בוחר את מדיניות שיבוץ המשחקים החדשה.
5. **נציג ההתאחדות** מאשר את בחירתו.
6. **המערכת** משנה את מדיניות שיבוץ המשחקים בליגה שנבחרה.

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חריגה: מצעד 5 ב MSS: נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור ביטול.

5א1. **המערכת** מחזירה את נציג ההתאחדות לדף האישי שלו.  
5א2. סיום תרחיש.

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות.

**מבחני קבלה:**

**עדכון מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה:**

**חיובי:** נציג ההתאחדות בוחר את מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה החדשה, חוזר אל דף הבית ושם רואה כי מדיניות חישוב הניקוד השתנת אל המדיניות שבחר.

*תרחישי שימוש - שופט*

תרחיש שימוש – עדכון פרטי השופט (ע"פ דרישה 10.1)

**שחקן ראשי:**  שופט

**בעלי עניין:** שופטים – מעוניינים לשמור על פרטיהם מעודכנים

**תנאי קדם:** השופט ביצע התחברות בהצלחה

**תנאי סיום:** הפרטים עברו שינוי ועדכון במערכת

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **השופט** נכנס לדף הבית
2. **השופט** לוחץ על "ערוך פרטים"
3. **המערכת** מציגה חלון (או עוברת לדף) ייעודי עבור שינוי הפרטים
4. **השופט** מעדכן את פרטיו
5. **השופט** לוחץ על "שמור שינויים"
6. **המערכת** שומרת את המידע המעודכן
7. **המערכת** מציגה הודעה כי הפרטים נשמרו

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 5 – השופט לחץ על "בטל"

5א1. **השופט** לחץ על "בטל"  
5א2. **המערכת** מחזירה את השופט לדף הבית ללא שמירת הפרטים

**תדירות התרחשות:** לעיתים רחוקות

**מבחני קבלה:**

**שינוי פרטים:**

**חיובי:** שופט מנסה להזין שינויים חוקיים בפרטים ומצליח  
**שלילי:** שופט מנסה להזין שינויים לא חוקיים (לדוגמה: שם פרטי המכיל סיפרה) ולא מצליח

**תרחיש שימוש – צפיית השופט במשחקיו (ע"פ דרישה 10.2):**

**שחקן ראשי:** שופט

**בעלי עניין:** שופט - מעקב על הביצועים שלו

**תנאי קדם:** השופט ביצע התחברות למערכת בהצלחה

**תנאי סיום:** השופט צפה באחד המשחקים אליו שובץ

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **השופט** נכנס לדף הבית
2. **השופט** נכנס ל"צפייה במשחקים"
3. **המערכת** מציגה את רשימת המשחקים בהם השופט שובץ(הזמינים לצפייה ובסדר כרונולוגי)
4. **השופט** בוחר משחק
5. **השופט** לוחץ על "צפה"
6. **המערכת** פותחת חלון לצפייה במשחק

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 4 של MSS: השופט לא בוחר משחק

4א1. **השופט** לוחץ על "חזור"  
4א2. **המערכת** מחזירה את השופט לדף הבית

**תדירות התרחשות:** תדירות נמוכה

**מבחני קבלה:**

**צפייה במשחק:**

**חיובי:** שופט מנסה לצפות במשחק בסטטוס "on going" ומצליח  
**שלילי:** שופט מנסה לצפות במשחק בסטטוס "pending" או "ended" ולא מצליח

תרחיש שימוש – עדכון אירועים במשחק (ע"פ דרישה 10.3):

**שחקן ראשי:** שופט

**בעלי עניין:**

* שופט – מעוניין לתקן את פרטי האירועים במהלך המשחק
* בעל קבוצה/ מנהל קבוצה/ נציג התאחדות – מעוניינים שיומני האירועים במערכת יהיו מדויקים

**תנאי קדם:**

* השופט ביצע התחברות למערכת בהצלחה
* המשחק יהיה בסטטוס "on going"

**תנאי סיום:** עודכן אירוע הקיים במערכת

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **השופט** נכנס לדף הבית
2. **השופט** נכנס ל"עדכון אירועים"
3. **המערכת** מציגה לשופט את רשימת האירועים במשחק (בסדר כרונולוגי)
4. **השופט** בוחר אירוע
5. **השופט** לוחץ על "ערוך"
6. **המערכת** פותחת חלון להזנת פרטי אירוע
7. **השופט** מזין את הפרטים
8. **השופט** לוחץ "שמור"
9. **המערכת** מעדכנת את פרטי האירוע

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חריגה מצעד 4 של MSS: השופט לא בוחר אירוע

4א1. **השופט** לוחץ על "חזור"  
4א2. סיום תרחיש.

**תדירות התרחשות:** תדירות נמוכה

**מבחני קבלה:**

**עדכון אירוע במשחק:**

**חיובי:** שופט מנסה לערוך אירוע במשחק בסטטוס "on going" ומצליח  
**שלילי:** שופט (שאינו שופט ראשי) מנסה לערוך אירוע במשחק בסטטוס "ended" ולא מצליח

תרחיש שימוש – עריכת אירועים לאחר סיום המשחק (ע"פ דרישה 10.4):

**שחקן ראשי:** שופט

**בעלי עניין:**

* שופט – מעוניין לתקן את פרטי האירועים במשחק לאחר מעשה
* בעל קבוצה/ מנהל קבוצה/ נציג התאחדות – מעוניינים שיומני האירועים במערכת יהיה מדויקים

**תנאי קדם:**

* השופט ביצע התחברות למערכת בהצלחה
* השופט הוא שופט ראשי
* המשחק יהיה בסטטוס "ended"

**תנאי סיום:** עודכן אירוע הקיים במערכת

**תרחיש הצלחה ראשי:**

1. **השופט** נכנס לדף הבית
2. **השופט** נכנס ל"צפייה במשחקים"
3. **המערכת** מציגה את רשימת המשחקים בהם השופט שובץ(הזמינים לצפייה ובסדר כרונולוגי)
4. **השופט** בוחר משחק
5. **השופט** לוחץ על "תיעוד"
6. **המערכת** מציגה לשופט את רשימת האירועים במשחק (בסדר כרונולוגי)
7. **השופט** בוחר אירוע
8. **השופט** לוחץ על "ערוך"
9. **המערכת** פותחת חלון להזנת פרטי אירוע
10. **השופט** מזין את הפרטים
11. **השופט** לוחץ "שמור"
12. **המערכת** מעדכנת את פרטי האירוע
13. **המערכת** מציגה לשופט את רשימת האירועים במשחק (בסדר כרונולוגי) (חזרה לשלב 6)

**תרחיש אלטרנטיבי:**

חלופה מצעד 7 של MSS: השופט לא בוחר אירוע

7א1. **השופט** לוחץ על "חזור"  
7א2. **המערכת** מציגה לשופט את רשימת האירועים במשחק (בסדר כרונולוגי) (חזרה לשלב 6)

**תדירות התרחשות:** תדירות נמוכה

מבחני קבלה:

עריכת אירועים לאחר סיום המשחק

**חיובי:** שופט ראשי מנסה לערוך אירוע במשחק בסטטוס "ended" ומצליח  
**שלילי:** שופט "לא ראשי" מנסה לערוך אירוע במשחק בסטטוס "ended" ולא מצליח