

# Specifikace případů užití

Projekt: Spider

Verze: 2.3 - 14. 5. 2019

Autor: Otto Vodvářka

Edit: D. Bulko

## UC01 - Přihlásit se pomocí kódu turnaje

**Aktéři:** Hráč

**Obrazovky:** W02-01 – W02-03

**Scénář:**

1. Systém zobrazí stránku pro přihlášení
2. Uživatel vyplní požadovaný kód, který získal od pořadatele turnaje a potvrdí jej.
3. IF Systém ověří správnost údajů (kód existuje a je to právě probíhající turnaj)  
THEN Systém pokračuje bodem 4  
ELSE Systém vypíše chybovou hlášku
4. Systém zobrazí výzvu k zadání jména
5. Uživatel zadá jméno, které má v turnaji
6. IF Systém ověří správnost údajů (jméno v tomto turnaji existuje)  
THEN Systém přihlásí hráče a přesměruje ho do zobrazení turnaje  
ELSE Systém vypíše chybovou hlášku

## UC02 - Přihlásit se pomocí QR kódu

**Aktéři:** Hráč

**Obrazovky:** W01-09 (zobrazení kódu), W02-02 – W02-03 (obrazovky hráče)

**Scénář:**

1. Systém zobrazí QR kód pro hráče.
2. Uživatel naskenuje QR kód, který mu poskytne link na stránku.
3. IF kód existuje a je to právě probíhající turnaj  
THEN Systém pokračuje bodem 4  
ELSE Systém vypíše chybovou hlášku
4. Systém zobrazí výzvu k zadání jména
5. Uživatel zadá jméno, které má v turnaji
6. IF Systém ověří že jméno v turnaji existuje  
THEN Systém přihlásí hráče a přesměruje ho do zobrazení turnaje  
ELSE Systém vypíše chybovou hlášku

## UC03 - Zapsat výsledek zápasu

**Aktéři:** Hráč, Pořadatel

**Obrazovky:** W02-03 – W02-04

**Scénář:**

1. Systém zobrazí stránku turnaje.
2. Uživatel vybere zápas, kterému chce zapsat výsledek (nebyl ještě odehrán)
3. Systém zobrazí editovatelný detail zápasu
4. Uživatel zapíše výsledek a potvrdí jej.
5. IF Systém ověří správnost údajů (výsledek dává smysl a určuje vítěze)  
THEN Systém uloží výsledek zápasu a vítěze automaticky posune do další části  
ELSE Systém výsledek zamítne

## UC04 - Sledovat turnaj bez možnosti editace

**Aktéři:** Divák

**Obrazovky:** W01-10, W02-07, W03-01 (zobrazení kódu), W03-01 (obrazovka diváka)

**Scénář:**

1. Systém zobrazí QR kód pro hráče.
2. Uživatel naskenuje QR kód, který mu poskytne link na stránku.
3. IF Systém ověří správnost údajů (kód existuje a je to právě probíhající turnaj)  
THEN Systém zobrazí turnaj  
ELSE Systém vypíše chybovou hlášku

## UC05 - Zobrazit detail zápasu

**Aktéři:** Hráč, Pořadatel

**Obrazovky:** W02-03 – W02-04, nebo W02-05 – W02-06

**Scénář:**

1. Systém zobrazí stránku turnaje.
2. Uživatel vybere požadovaný zápas.
3. Systém zobrazí detail požadovaného zápasu a všechny informace o něm.

## UC06 - Změnit výsledek zápasu pořadatelem

**Aktéři:** Pořadatel

**Podmínka:** Nesmí být odehrán zápas, který závisí na tomto výsledku

**Obrazovky:** W01-07 – W01-08

**Scénář:**

1. Systém zobrazí stránku turnaje.
2. Uživatel vybere požadovaný zápas.

3. Systém zobrazí editovatelný detail zápasu
4. Uživatel upraví požadované hodnoty.
5. IF Systém ověří správnost údajů (výsledek dává smysl a určuje vítěze)  
THEN Systém uloží výsledek zápasu a potvrdí ji uživateli  
ELSE Systém výsledek zamítne

## UC07 - Změnit výsledek zápasu hráčem

**Aktéři:** Hráč

**Podmínky:** Nesmí být odehrán zápas, který závisí na tomto výsledku. Zápas nesmí být již editovaný pořadatelem. Hráč musí být v zápase přítomen.

**Obrazovky:** W02-03 – W02-04

**Scénář:**

1. Systém zobrazí stránku turnaje.
2. Uživatel vybere požadovaný zápas.
3. Systém zobrazí editovatelný detail zápasu
4. Uživatel upraví požadované hodnoty.
5. IF Systém ověří správnost údajů (výsledek dává smysl a určuje vítěze)  
THEN Systém uloží výsledek zápasu a potvrdí ji uživateli  
ELSE Systém výsledek zamítne

## UC08 - Registrovat pořadatele

**Aktéři:** Pořadatel

**Obrazovky:** W02-02 – W02-03

**Scénář:**

1. Systém zobrazí registrační formulář
2. Uživatel vyplní potřebné údaje
3. IF Systém ověří správnost údajů (email musí být unikátní)  
THEN Systém zobrazí potvrzovací text a pošle uživateli potvrzující email  
ELSE Systém opět zobrazí formulář s označenými chybami
4. Uživatel v emailu klikne na link s potvrzením registrace
5. IF Systém ověří správnost linku  
THEN Systém zobrazí přihlašovací stránku  
ELSE Systém vypíše chybovou hlášku

## UC09 - Přihlásit pořadatele

**Aktéři:** Pořadatel

**Obrazovky:** W01-01, W01-04

**Scénář:**

1. Systém zobrazí formulář pro přihlášení pořadatele
2. Uživatel vyplní požadované údaje

3. IF Systém ověří správnost údajů  
THEN Systém uživatele přihlásí a přesměruje na jeho hlavní stránku  
ELSE Systém zobrazí chybovou hlášku

## UC10 - Vytvořit turnaj

**Aktéři:** Pořadatel

**Obrazovky:** W01-05 – W01-06

**Scénář:**

1. Systém zobrazí formulář pro vytvoření turnaje
2. Uživatel vyplní potřebné údaje
3. Systém vygeneruje soutěžního pavouka a přesměruje uživatele na stránku turnaje

## UC11 - Zobrazit QR kód turnaje

**Aktéři:** Pořadatel

**Obrazovky:** W01-06, W01-09 nebo W01-10

**Scénář:**

1. Systém zobrazí stránku turnaje.
2. Uživatel klikne na zobrazení QR kódu turnaje pro hráče nebo pro diváky.
3. Systém zobrazí požadovaný turnajový QR kód, unikátní pro každý turnaj

## UC12 - Přidat poznámky k zápasu

**Aktéři:** Pořadatel

**Obrazovky:** W01-06, W01-08

**Scénář:**

1. Systém zobrazí stránku turnaje.
2. Uživatel vybere požadovaný zápas.
3. Systém zobrazí editovatelný detail zápasu
4. Uživatel vyplní poznámku k zápasu a uloží hodnoty.
5. Systém poznámku uloží.

## Diagram use casů

