

עבודת הגשה 2 – עיצוב ותיכון

תוכן עניינים:

מילון מונחים	עמ' 2-3
הנחות	עמ' 4
תרשישי שימוש – מערכת	עמ' 5-11
תרשישי שימוש – שחקן	עמ' 12-14
תרשישי שימוש – מאמן	עמ' 15-17
תרשישי שימוש – שופט	עמ' 18-22
תרשישי שימוש – נציג ההתאחדות	עמ' 23-36
תרשישי שימוש – אוהד	עמ' 37-38
תרשישי שימוש – מנהל מערכת	עמ' 39-42
תרשישי שימוש – בעל'מנהל קבוצה	עמ' 43-65
תרשישי שימוש – צפייה במידע במערכת עבור כולם	עמ' 66
תרשים ארכיטקטורה	עמ' 67-68
מודל מחלקות	עמ' 69-70
White Diagram	עמ' 69
Class Diagram	עמ' 70

מילון מונחים

1. **ליגה** – זוהי שיטה העוזרת לארגן תחרויות ספורט שבה כל קבוצה מתחרה לפחות פעם אחת נגד כל הקבוצות האחרות בתקופת זמן של עונה. לכל ליגה מס' עונות.
2. **עונה** – זוהי תקופת זמן אשר בה מתקיימים משחקים בהתאם למדיניות שיבוץ המשחקים שנקבעה במערכת. כל המשחקים הם בין הקבוצות ששייכות לליגה בעונה הנוכחית.
3. **משחק כדורגל** – משחק מתנהל בין שתי קבוצות מאותה הליגה בהתאם ללוח המשחקים שנקבע עפ"י מדיניות שיבוץ משחקים, במשך 90 דק' במגרש מוסכם. מטרתה של כל קבוצה היא להבקיע גול לשער של הקבוצה היריבה ולזכות בניקוד גבוה יותר. לכל משחק ישובצו ארבעה שופטים וביניהם שופט בכיר אחד.
4. **קבוצת כדורגל** – זוהי קבוצה המונה 11 אנשים המשתתפים במשחק נגד קבוצה יריבה דומה. בספורט התחרותי פועלת קבוצת כדורגל קבועה במסגרת מועדון כדורגל.
5. **אורח** – אורח הוא אדם אשר לא קיים עבורו משתמש רשום במערכת, ולכן הוא יכול לבצע במערכת פעולות בסיסיות בלבד והרשאותיו למידע ולפעולות מסוימות מוגבלות.
6. **משתמש רשום** – המערכת מאפשרת לאזרחים ובעלי תפקידים שונים לבצע תהליך של הרשמה למערכת. למשתמשים רשומים ישנן פעולות והרשאות נוספות המותאמות לתפקידם מעבר לפונקציונליות הבסיסית שקיימת עבור משתמשים שאינם רשומים.
7. **שחקן** – אדם ספורטאי אשר משחק כדורגל באופן מקצועי ועוסק בכך בקריירה שלו. השחקן יכול לשחק תחת קבוצה ספציפית. השחקן יכול לשחק בעמדות שונות במגרש כגון בלם, שוער וכדומה בהתאם להכשרתו.
8. **שופט** – זהו אדם אשר עבר הכשרה מתאימה ומקצועית מטעם ההתאחדות לכדורגל, ובאחריותו לדאוג להתנהלות תקינה, חוקית והוגנת של משחק במסגרת חוקי הכדורגל. בכל משחק נוכחים כשלושה עד חמישה שופטים.
9. **שופט ראשי** – בעל תפקיד זה אחראי על ההתנהלות החוקית במשחק והוא הוגדר להיות השופט הבכיר מבין שאר השופטים המשתתפים במשחק, ויש בידי סמכויות רבות יותר.
10. **מאמן** – זהו אדם שתפקידו המקצועי הוא להדריך ולמקצע ספורטאי או קבוצת ספורטאים כאשר הם מתכננים לתחרות ספורטיבית, ולשפר את ביצועיהם על מנת להביאם לנצחונות במשחקי הספורט.
11. **ההתאחדות לכדורגל** – זהו ארגון המאגד את קבוצות הכדורגל במדינה ואחראי על פעילותם של כל הליגות באותה מדינה. בנוסף, ארגון זה אחראי על השופטים ועל הכשרתם.
12. **נציג התאחדות** – זהו אדם אשר עבודתו היא בהתאחדות לכדורגל ובאחריותו לדאוג לניהול התקין של הליגה עליה הוא אחראי.
13. **קובץ לוג** – זהו קובץ הנמצא במערכת והוא מתעד את הפעולות העיקריות המתבצעות במערכת באופן שוטף ושומר אותן בקובץ מסוים על מנת שיתאפשר ביצוע מעקב אחר הפעילות התקינה של המערכת, זיהוי תקלות, אבטחה ובקרה. לרוב קובץ זה יישמש את מנהל המערכת.
14. **נבדל** – חוק מתוך חוקי משחק הכדורגל אשר קיים מ-1863. נבדל הוא מצב הנוצר כאשר מתבצעת מסירה של הכדור משחקן מסוים, ואם השחקן שמקבל את המסירה נמצא מעבר לכל שחקני הקבוצה היריבה חוץ מהשוער בעת ביצוע המסירה, המסירה לא חוקית והשחקן שמקבל את הכדור נמצא בעמדת נבדל.
15. **מנהל מערכת** – בעת הקמה של מערכת מוגדר משתמש במערכת בעל הרשאות מיוחדות והוא רשאי לבצע שינוי ועדכון של כל הפריטים במערכת. מנהל המערכת הינו נציג חיצוני מטעם ההתאחדות שהוכשר לניהול וייצוג המערכת והוא מוודא את תקינותה.
16. **אוהד** – אורח (5) שנרשם למערכת והוא מנוי (16) נחשב לאוהד. אוהדים יכולים להגדיר איזה קבוצה הם אוהדים, איזה שחקן אוהבים, לעקוב אחר דפים ושינויים בליגה ולקבל התראות על משחקים, חדשות, תוצאות וכו'.
17. **מנוי** – משתמש יכול להירשם למערכת ואז הוא הופך למנוי. ישנם סוגי מנויים שונים בעלי הרשאות שונות, כאשר הסוג הנפוץ ביותר הינו אורח(5) שנרשם והופך למנוי במעמד של אוהד(15).

18. **מדיניות שיבוץ משחקים** – מדיניות השיבוץ של משחקים, הצורה בה נציג ההתאחדות יבחר לשבץ את המשחקים (כמות משחקים, מיקום המשחק, וכו').
19. **מדיניות חישוב נקודות והדירוג בליגה** – מדיניות חישוב הנקודות והדירוג בליגה העוסקת בצורה שבה יקבלו הקבוצות נקודות על פי תוצאות המשחקים ששיחקו והצורה שבה ידורגו בליגה.
20. **אירוע** – שער, נבדל, עבירה, כרטיס אדום, כרטיס צהוב, פציעה, חילוף שחקן.
21. **פעילות פיננסית** – כל הכנסה או הוצאה של קבוצה. לעולות פיננסיות כוללות הכנסה ממשחק, תחזוקת מגרש, תשלום משכורת, תשלומים מהעברת שחקן וכו'.
22. **פרטים אישיים** – כל פרט אשר מתאר את מזהה את המשתמש (שם פרטי, שם משפחה, כתובת, מייל, אמצעי תשלום וכו').
23. **בעל קבוצה** – אחראי על התנהלות הקבוצה, כלומר אחראי על ניהול נכסי הקבוצה השונים (25) ועל הפעילות הפיננסית (20) של קבוצתו.
24. **מנהל קבוצה** – אחראי לתפעול השוטף של הקבוצה, רישום הקבוצה לעונה בליגה, לוחות זמנים, דיווח ישיר לבעל הקבוצה על המתרחש, העלאת הצעות לרכישת שחקנים חדשים, הצרכים שעולים בשטח וכו'.
25. **יומן אירועים** – עבור כל משחק יהיה יומן אירועים בו יוזנו כל האירועים (19) שקרו במהלך המשחק, בנוסף יכיל עבור כל משחק תאריך, שעה, דקת משחק ותיאור האירוע.
26. **נכסי הקבוצה** – מנהלי קבוצה, מאמנים, שחקנים, מגרשים.
27. **התראה** – התראה הנשלחת לגורם הרלוונטי כאשר קורה מקרה מסוים, למשל כאשר קבוצה נסגרת או נפתחת – בעלי הקבוצות יקבלו התראה, כאשר יש שינוי מועד או מיקום המשחק השופטים יקבלו התראה, כאשר יש חריגה תקציבים נציגי ההתאחדות יקבלו התראה, וכו'.
27. **ארכיטקטורה של המערכת** – מציג את היחסים השונים בין המרכיבים של המערכת והאילוצים שחלים עליהם.
28. **USE CASE** – טכניקה שעוזרת לנו לנתח ולאסוף דרישות שהן פונקציונליות של המערכת. תרחיש השימוש מורכב מרצף אירועים שמתארים לנו כיצד המערכת שלנו מתקשרת עם המשתמשים שלה, אירועים אלטרנטיביים שיכולים לקרות במהלך ההתקשרות, תנאי קדם להתקשרות ותנאי סיום שמראים לנו אם התרחיש התבצע תקין.
29. **דרישת מערכת** – יכולת שצריכה להתקיים במערכת בכדי לספק חוזה או לסייע למשתמש להשיג מטרה מסוימת. יכולת זו יכולה גם לעזור למשתמש לפתור בעיה כלשהי בעת שימוש במערכת. קיימות שתי אפשרויות לדרישת מערכת, **פונקציונלית** – דרישה אשר מתייחסת לשירותים שהמערכת צריכה לספק, כיצד על המערכת להתנהג במקרים מסוימים ובאיזה אופן עליה לספק דרישה זו למשתמשי המערכת. האפשרות השנייה היא דרישה לא פונקציונלית – מתייחסת לפונקציונליות שהמערכת צריכה לספק למשל פרטוקולים, אבטחה, מהירות וכו'.
30. **בדיקת קבלה** – בדיקות שמבצעים בכדי לראות האם המערכת פועלת כמצופה במקרים מסוימים. לכל תרחיש שימוש יש בדיקה חיובית ושלילית אחת לפחות.

הנחות – מידול המערכת

1. מנהל מערכת הינו בעל עניין בכל אחד מתרחישי המערכת שכתבנו. לכן, ניתן להניח כי הוא מופיע בכלל תרחישי המערכת.
מנהל המערכת מעוניין לעקוב אחרי התעבורה במערכת, לוודא את התנהלותה השוטפת והתקינה של המערכת, לוודא שיש לכל משתמש את האפשרות לבצע את הפעולה בצורה תקינה ולאסוף נתונים על חיפושים מבוקשים לטובת אופטימיזציה של המערכת.
2. בעל קבוצה ומנהל קבוצה רשאים להוסיף למערכת את כלל בעלי התפקידים כולל בעלי קבוצה ומנהל קבוצה במערכת (במידה ויש להם הרשאות מתאימות).
3. בעל קבוצה הינו התפקיד הגבוה ביותר מבחינה היררכית במערכת ולכן מנהל קבוצה אינו רשאי להסיר בעל קבוצה.
4. באותו תרחיש השימוש של הוספת בעל תפקיד (למשל הוספה של שחקן או מאמן) ע"י בעל קבוצה או ע"י מנהל קבוצה, הוא יבצע בו זמנית גם רישום למערכת של אותו בעל תפקיד. בסיום הפעולה המערכת תשלח הזמנה לבעל התפקיד הרלוונטי עם פרטי המשתמש שלו שיצר בעל הקבוצה או מנהל הקבוצה.

תרחישי שימוש

1. רישום למערכת – מעבר מפרופיל אורח לפרופיל אוהד

- שחקן ראשי – אורח
- בעלי עניין ואינטרסים:
 - ✦ אורח – מעוניין לבצע תהליך רישום למערכת בצורה קלה ונוחה.
- תנאי קדם :
 - ✦ הלקוח אינו רשום למערכת.
- תנאי סיום :
 - ✦ רישום האורח בוצע בהצלחה ותועד במערכת.
 - ✦ תיעוד ההרשמה התווסף לקובץ הלוג.
 - ✦ ניתנו למשתמש ההרשאות המתאימות לאוהד.
- תרחיש הצלחה ראשי:
 1. האורח בוחר באפשרות של "רישום למערכת".
 2. המערכת מציגה לאורח שדות מידע שעליו למלא לצורך ביצוע הרישום.
 3. המשתמש ממלא את כל פרטיו בהתאם לשדות הרלוונטיים.
 4. המערכת מעבדת את הנתונים ומאמתת אותם בכדי לבדוק את תקינותם.
 5. המערכת שומרת את פרטי המשתמש.
 6. המערכת רושמת את התיעוד של ביצוע ההרשמה בקובץ הלוג.
 7. המערכת מעניקה למשתמש הרשאות אוהד.
 8. המערכת מציגה למשתמש הודעה כי הרישום בוצע בהצלחה.
 9. המערכת מעבירה את המשתמש חזרה למסך הראשי.
- תרחיש אלטרנטיבי:

חלופה מצעד 4 של תרחיש ההצלחה הראשי: פרטי ההרשמה שהמשתמש הזין אינם תקינים.

 - 4.1. המערכת מציגה הודעה לאורח כי הפרטים שהזין אינם תקינים עליו לתקן את השדות בהתאם.
 - 4.2. האורח ממלא שוב את השדות המתאימים מחדש .
 - 4.3. המערכת חוזרת לשלב 4 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה- UAT1

1.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ אורח בוחר באופציה של הרשמה למערכת.
- ❖ האורח מזין פרטים Username=Ayelet, Password=12345

תוצאות:

- ❖ המערכת שומרת את פרטי המשתמש.
- ❖ המערכת כותבת את הפעולה לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת מציגה למשתמש הודעה כי ההרשמה בוצעה בהצלחה.

1.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ אורח בוחר באופציה של הרשמה למערכת.
- ❖ האורח מזין פרטים " Username= Ayelet, Password="

תוצאות:

המערכת מציגה לאורח הודעה שהסיסמא אינה נכונה.

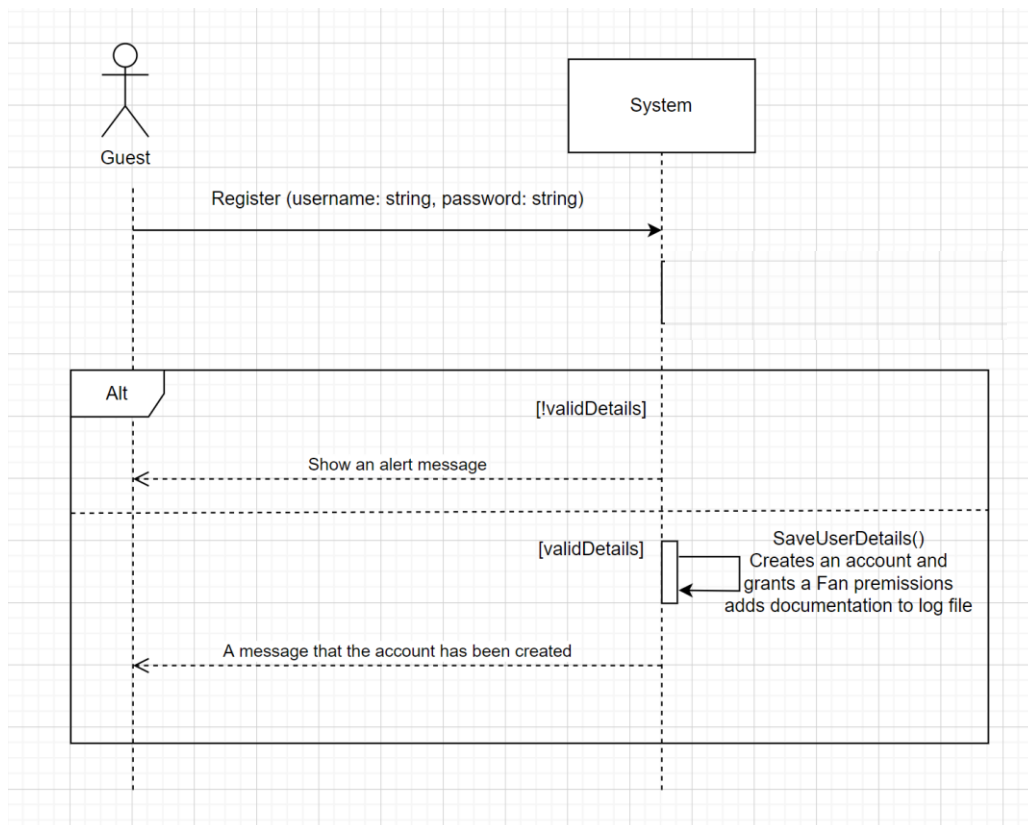
2. חיפוש במערכת

- שחקן ראשי – כל משתמש (אורח ומשתמשים רשומים)
- בעלי עניין ואינטרסים :
 - ✦ המשתמש שמבצע את הפעולה – מעוניין לצפות בפרטי מידע על קבוצות, שחקנים ומאמנים.
- תנאי קדם :
 - ✦ ללא

- **תנאי סיום :**
 - ✦ מוצגת רשימת התוצאות בהתאם לבקשת המשתמש.
- **תרחיש הצלחה ראשי – חיפוש לפי מלל שמוזן ע"י המשתמש (שם/מילות מפתח) :**
 1. המשתמש בוחר באופציה של חיפוש במערכת.
 2. המערכת מציגה למשתמש חלון בו עליו לבחור אחת מבין שתי אופציות חיפוש אפשריות – חיפוש לפי מלל שיזין (שם\מילות מפתח) או חיפוש לפי קטגוריה קיימת (קבוצות, שחקנים, מאמנים).
 3. המשתמש בוחר באופציית החיפוש עפ"י מלל (שם\מילות מפתח).
 4. המערכת מציגה למשתמש חלון עם שדה בו עליו להזין את החיפוש המבוקש.
 5. המשתמש מזין את פרטי החיפוש הרצוי.
 6. המערכת מציגה למשתמש חלון עם כלל התוצאות שנמצאו תואמות לשאילתה שהוזנה, כפתור סינון ומיון לבחירה.
- **תרחיש אלטרנטיבי – חיפוש לפי קטגוריה נבחרת:**

חלופה מצעד 3 של תרחיש הצלחה ראשי: המשתמש בוחר לבצע את החיפוש לפי קטגוריה קיימת.

 - 3.1. המערכת מציגה למשתמש קטגוריות חיפוש לבחירה: קבוצות, שחקנים או מאמנים.
 - 3.2. המשתמש בוחר בקטגוריה המבוקשת.
 - 3.3. המערכת מציגה למשתמש חלון עם כל התוצאות ששייכות לקטגוריה שעליה ביצע את החיפוש.
 - 3.4. המערכת חוזרת לשלב 6 בתרחיש ההצלחה הראשי.



בדיקות קבלה – UAT2

2.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ המשתמש לוחץ על כפתור חיפוש
- ❖ המשתמש בוחר באופציית החיפוש המבוקשת
- ❖ המשתמש מזין את מילת החיפוש "Ronaldo"

תוצאות:

המערכת מציגה למשתמש את כלל התוצאות שהוחזרו.

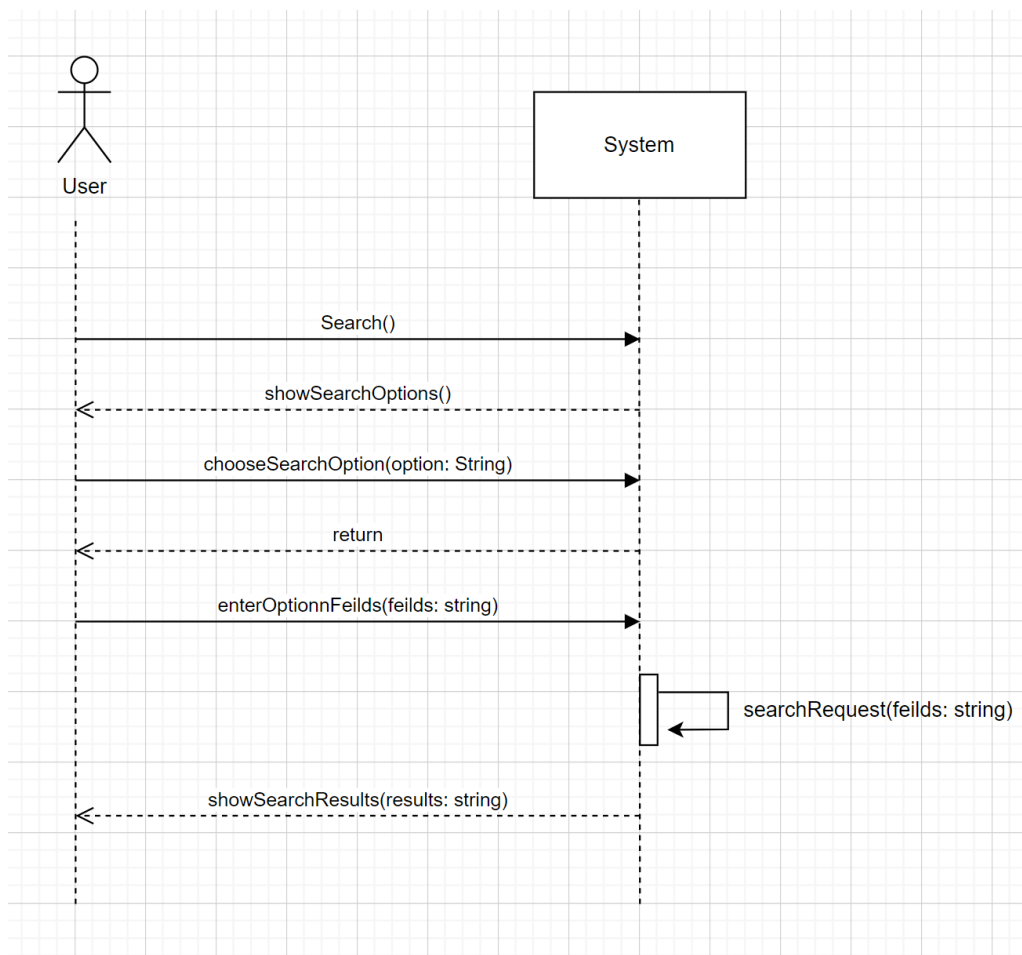
2.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ המשתמש לוחץ על כפתור חיפוש
- ❖ המשתמש בוחר באופציית החיפוש המבוקשת
- ❖ המשתמש מזין את מילת החיפוש "zzzzzzz"

תוצאות:

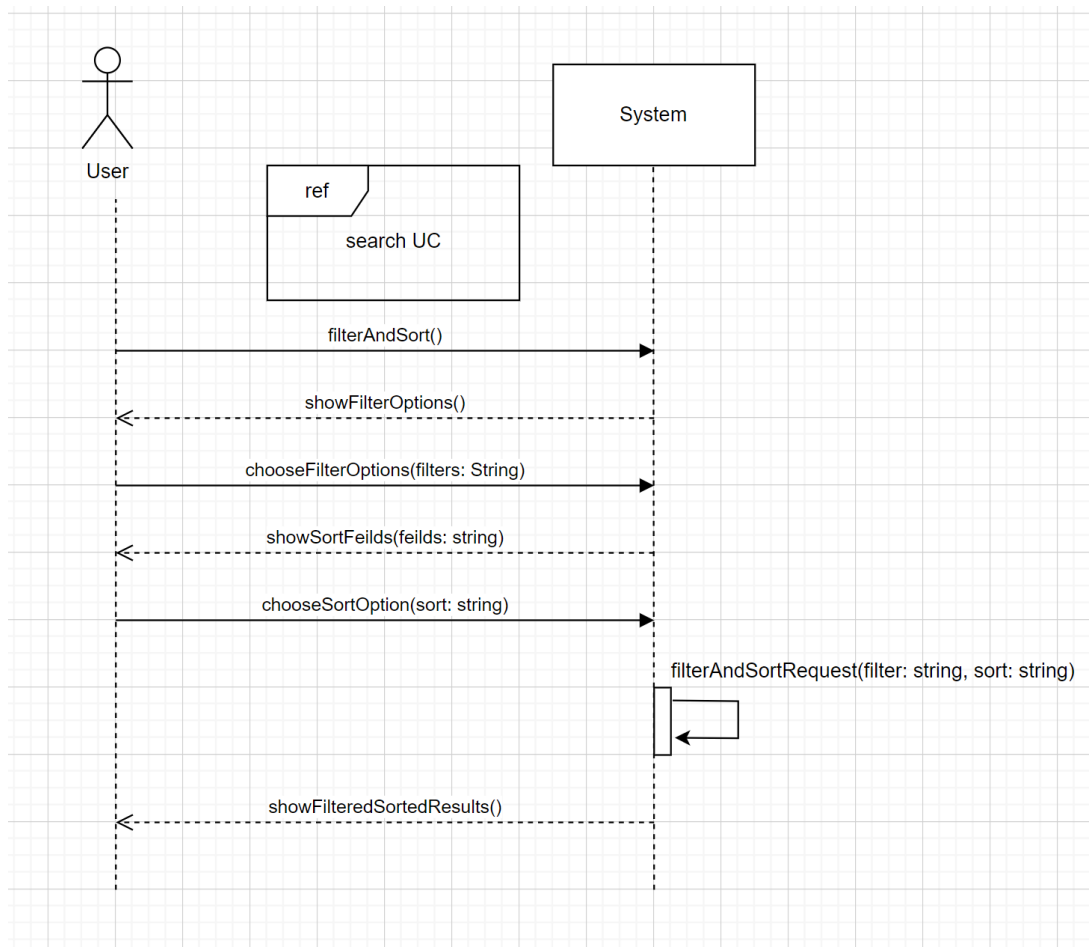
המערכת מציגה למשתמש הודעה כי לא נמצאו תוצאות מתאימות עבור החיפוש שלו.



3. **סינון ומיון תוצאות חיפוש – כל סוגי המשתמשים**
- **שחקן ראשי – כל סוג משתמש (אורח\משתמשים רשומים)**
 - **בעלי עניין ואינטרסים:**
 - ✦ **המשתמש שמבצע את הפעולה – מעוניין לצפות בפרטי מידע על קבוצות, שחקנים ומאמנים עפ"י סינון ספציפי יותר או מיון מבוקש.**
 - **תנאי קדם :**
 - ✦ **תרחיש ההצלחה "חיפוש" בוצע בהצלחה.**
 - **תנאי סוף :**
 - ✦ **רשימת התוצאות שהוחזרה למשתמש סווגה ומוינה בהתאם לדרישותיו.**
 - **תרחיש הצלחה ראשי – סינון ומיון עבור תוצאות חיפוש לפי מלל שמוזן ע"י המשתמש - תרחיש הצלחה "חיפוש":**
 1. המשתמש בוחר באופציה של סינון ומיון.
 2. המערכת מציגה למשתמש חלון עם תפריט סינון לבחירה בהתאם לתוצאות שהוחזרו: שחקן, מאמן, שופט, מנהל קבוצה, ליגה, קבוצה, עונה.
 3. המשתמש מסמן את המאפיינים שברצונו לבצע עליהם סינון.
 4. המערכת מציגה למשתמש את כל התוצאות הרלוונטיות לאחר ביצוע הסינון המבוקש.
 5. המערכת מציגה למשתמש שתי אופציות למיון – לקסיקוגרפי או סדר יורד (Descending).
 6. המשתמש בוחר סדר המיון הרצוי לו.
 7. המערכת מחזירה למשתמש את התוצאות עפ"י המיון המבוקש שנבחר.
 - **תרחיש אלטרנטיבי – סינון ומיון עבור תוצאות חיפוש קטגוריאל תרחיש אלטרנטיבי UC חיפוש:**

חלופה מצעד 5 של תרחיש הצלחה ראשי: המערכת מציגה למשתמש אופציות מיון עבור חיפוש הקטגוריה שנבחרה בהתאם.

 - 5.1. המערכת מציגה למשתמש אופציות מיון מותאמות עבור חיפוש הקטגוריה שנבחרה. לדוגמה - חיפוש שבוצע עבור קטגוריית שחקנים יציג את כלל השדות שיש לשחקן, תינתן האופציה למיין עפ"י רמת השחקן, שם השחקן, תפקיד.
 - 5.2. המשתמש בוחר בתכונה המבוקשת לפיה יתבצע המיון, וסדר עולה/יורד.
 - 5.3. המערכת מציגה למשתמש חלון עם כלל התוצאות ששייכות לקטגוריה, לפי המיון הנבחר.
- בדיקות קבלה – UAT3**
- 3.1 חיובי:**
- צעדים:**
- ❖ המשתמש לוחץ על כפתור סינון ומיון.
 - ❖ המשתמש בוחר באופציות הסינון המבוקשות : filter = Player, Team, Manager\Coach
 - ❖ המשתמש בוחר במיון לקסיקוגרפי עולה : sort = ascendingSort
- תוצאות:**
- המערכת מציגה למשתמש את כלל התוצאות הממוינות עפ"י הסינון והמיון.
- 3.2 שלילי:**
- צעדים:**
- ❖ המשתמש לוחץ על כפתור סינון ומיון לאחר שלא הוחזרו תוצאות חיפוש.
- תוצאות:**
- המערכת מציגה למשתמש הודעת שגיאה מתאימה.



4. התחברות למערכת – כל משתמש

- שחקן ראשי – משתמש רשום למערכת
- בעלי עניין ואינטרסים :
 - ✦ משתמש רשום – משתמש המעוניין לבצע תהליך התחברות למערכת בצורה קלה, מהירה ונוחה.
- תנאי קדם :
 - ✦ המשתמש רשום למערכת.
- תנאי סיום:
 - ✦ התחברות המשתמש בוצעה בהצלחה.
 - ✦ תיעוד ההתחברות נרשם לקובץ הלוג.
- תרחיש הצלחה ראשי:
 1. המשתמש בוחר באפשרות של כניסה למערכת.
 2. המערכת מציגה לאורח שדות למילוי של שם משתמש והסיסמה שלו.
 3. המשתמש ממלא את פרטיו בהתאם.
 4. המערכת מבצעת וידוא ואימות של שם המשתמש והסיסמה.
 5. המערכת רושמת תיעוד של ההתחברות לקובץ הלוג.
 6. המערכת מציגה למשתמש הודעה כי ההתחברות בוצעה בהצלחה.
 7. המערכת משנה את סטטוס המשתמש למחובר.
 8. המערכת מעבירה את המשתמש חזרה למסך הראשי.

- **תרחיש אלטרנטיבי 1:**
חלופה מצעד 4 של תרחיש הצלחה ראשי: פרטי ההתחברות שהוזנו אינם תקינים.
4.1. המערכת מציגה הודעה כי הפרטים שהוזנו אינם תקינים.
4.2. האורח ממלא את השדות המתאימים מחדש.
4.3. המערכת חוזרת לשלב 4 בתרחיש ההצלחה הראשי.
- **תרחיש אלטרנטיבי 2:**
חלופה מצעד 3 של תרחיש הצלחה ראשי ומצעד 4.2 של תרחיש אלטרנטיבי 1:
המשתמש מתחרט ואינו מעוניין להתחבר למערכת.
3.1. המשתמש לוחץ על כפתור "ביטול".
3.2. המערכת מחזירה את המשתמש בתור משתמש אורח למסך הראשי.

בדיקות קבלה – UAT4

4.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ המשתמש בוחר באפשרות של "כניסה למערכת".
- ❖ המשתמש מזין את הפרטים: userName=natalia, password=12345

תוצאות:

- ❖ המערכת מוסיפה את תיעוד ההתחברות לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת מציגה הודעה למשתמש כי הכניסה למערכת בוצעה בהצלחה.
- ❖ המשתמש מחובר למערכת ויכול להשתמש בה לפי הרשאותיו.

4.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ המשתמש בוחר באופציה של "כניסה למערכת".
- ❖ המשתמש מזין את הפרטים: userName=notRegistered, password=12345

תוצאות:

המערכת מציגה למשתמש הודעת שגיאה כי הפרטים אינם מזוהים במערכת.

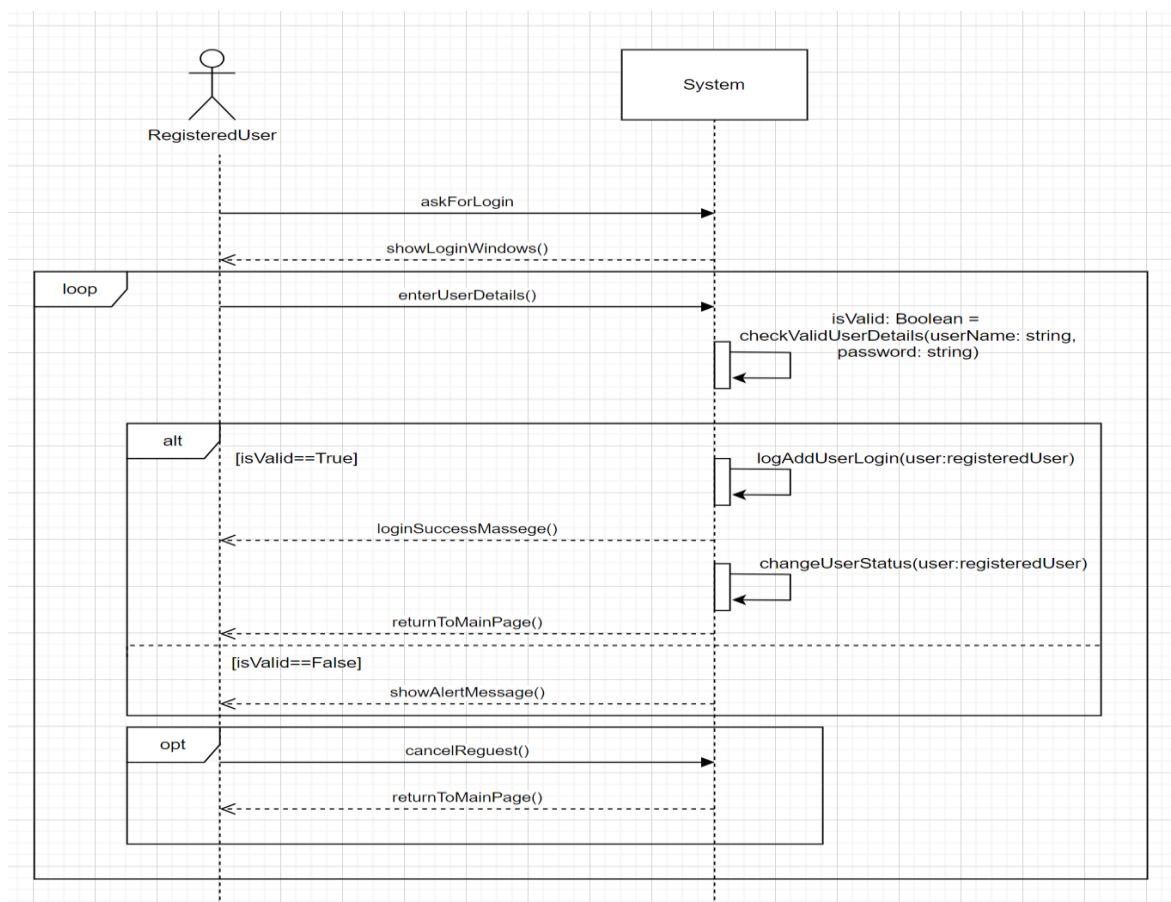
4.3 שלילי:

צעדים:

- ❖ המשתמש בוחר באופציה של "כניסה למערכת".
- ❖ המשתמש מזין את הפרטים: userName=John, password=abcd

תוצאות:

המערכת מדפיסה הודעת שגיאה כי המשתמש כבר מחובר למערכת.



5. התנתקות מהמערכת

- שחקן ראשי – כל משתמש מחובר למערכת
- בעלי עניין ואינטרסים :
 - ✦ משתמש מחובר – מעוניין לבצע תהליך ההתנתקות מהמערכת בצורה קלה ונוחה.
- תנאי קדם :
 - ✦ המשתמש מחובר למערכת.
- תנאי סיום:
 - ✦ התנתקות המשתמש בוצעה בהצלחה.
 - ✦ תיעוד ההתנתקות נרשם לקובץ הלוג.
- תרחיש הצלחה ראשי –
 9. המשתמש בוחר באפשרות של "יציאה מהמערכת".
 10. המערכת מציגה למשתמש הודעה האם הוא בטוח שברצונו לצאת מהמערכת.
 11. המשתמש מאשר את הבקשה ליציאה מהמערכת.
 12. המערכת משנה את סטטוס המשתמש ללא מחובר.
 13. המערכת רושמת תיעוד של ההתנתקות לקובץ הלוג.
 14. המערכת מציגה למשתמש הודעה כי היציאה מהמערכת בוצעה בהצלחה.
 15. המערכת מעבירה את המשתמש חזרה למסך הראשי.
- תרחיש אלטרנטיבי :

חלופה מצעד 2 של תרחיש הצלחה ראשי: המשתמש מתחרט ורוצה להישאר מחובר למערכת.

 - 2.1. המערכת מחזירה את המשתמש לדף האחרון בו הוא היה לפני הלחיצה על "יציאה מהמערכת".

בדיקות קבלה – UAT5

5.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ המשתמש בוחר באופציה של "יציאה מהמערכת".
- ❖ המשתמש לוחץ על כפתור "אישור" ובכך מאשר את הבקשה ליציאה מהמערכת.

תוצאות:

- ❖ המערכת מוסיפה את תיעוד היציאה מהמערכת לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת מציגה הודעה למשתמש כי היציאה מהמערכת בוצעה בהצלחה.
- ❖ המשתמש לא מחובר למערכת.

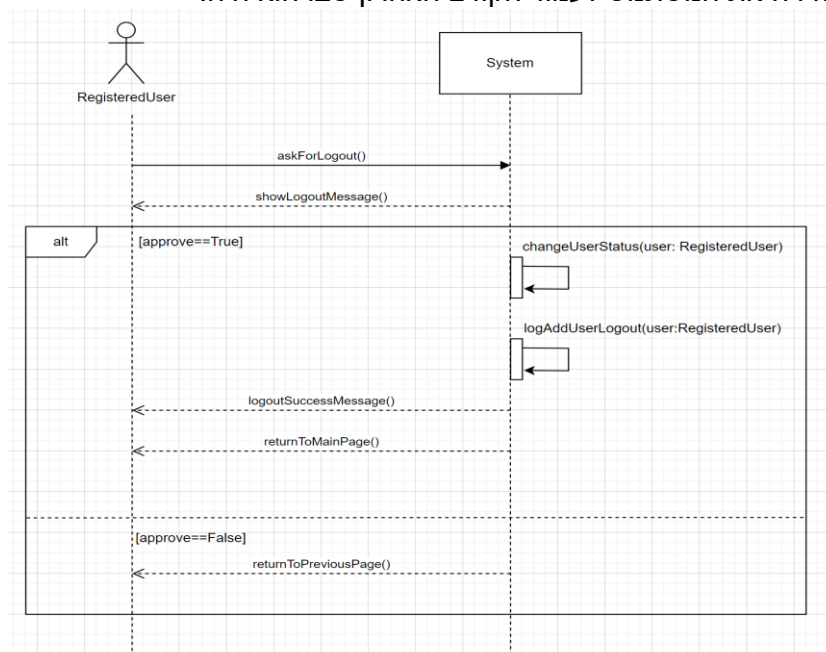
5.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ המשתמש בוחר באופציה של "יציאה מהמערכת".
- ❖ המשתמש לוחץ על כפתור "ביטול" ובכך מבטל את הבקשה לצאת מהמערכת.

תוצאות:

המערכת מחזירה את המשתמש לעמוד הקודם האחרון שבו הוא היה.



6. ניהול שחקן - עדכון פרטי שחקן בדף האישי

שחקן ראשי: שחקן.

בעלי עניין ואינטרסים:

+ שחקן: מעוניין לעדכן את פרטיו.

תנאי קדם:

+ השחקן קיים ומחובר למערכת על המשתמש האישי שלו.

+ לשחקן קיים דף אישי במערכת.

תנאי סיום:

+ פרטיו של השחקן שונו והתעדכנו בהתאם לשינויים בהצלחה.

+ נוסף רישום אודות שינוי פרטי השחקן בקובץ הלוג במערכת.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. השחקן לוחץ על האזור האישי שלו על מנת לעדכן את הפרטים האישיים שלו.
2. המערכת מעבירה את השחקן לדף האישי שלו.
3. השחקן לוחץ על כפתור "עריכת פרטים אישיים".
4. המערכת מציגה לשחקן את השדות שביכולות לעדכן.
5. השחקן מזין פרטים חדשים שברצונו לעדכן לשדות הרלוונטיים ולוחץ על כפתור "שמור".
6. המערכת מוודאת שהשדות מולאו באופן תקין.
7. המערכת מבצעת שמירה לפרטים החדשים שעודכנו.
8. המערכת שומרת את עדכון פרטיו של השחקן בקובץ הלוג.
9. המערכת מציגה לשחקן הודעה כי פרטיו עודכנו בהצלחה.

תרחיש אלטרנטיבי:

חלופה מצעד 5 של תרחיש ההצלחה הראשי: השחקן הזין פרטים שאינם תקינים במהלך ביצוע

העדכון

5.1 המערכת תציג לשחקן הודעה כי הפרטים שהזין הינם שגויים.

5.2 המערכת חוזרת לשלב 5 מתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT6:

6.1 חיובי:

צעדים:

❖ השחקן בוחר באפשרות של "עדכון פרטים אישיים".

❖ השחקן מעדכן את שמו במערכת מ- "tyrion" ל- "Hugor"

תוצאה:

❖ המערכת מעדכנת את פרטי השחקן ושומרת אותם.

❖ המערכת מוסיפה את ביצוע הפעולה לקובץ הלוג.

❖ המערכת מציגה לשחקן הודעה כי עדכון פרטים בוצע בהצלחה.

6.2 שלילי:

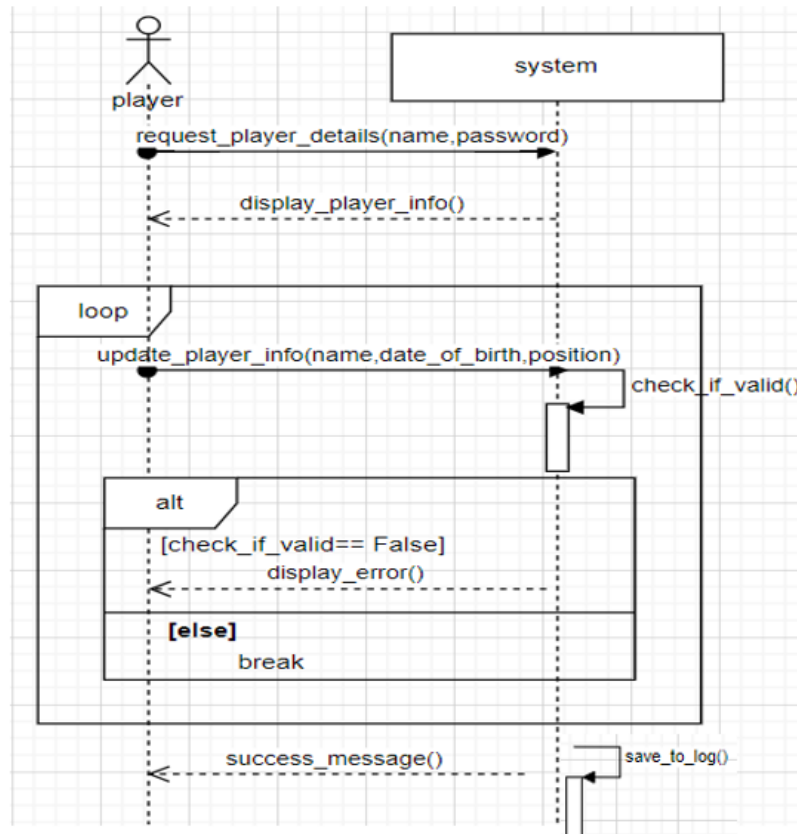
צעדים:

❖ השחקן בוחר באפשרות של "עדכון פרטים אישיים".

❖ השחקן מעדכן את שמו ל "Hugor hill 99xx"

תוצאה :

המערכת מציגה הודעה ששם אינו יכול להכיל ספרות.



7. העלאת תוכן לדף האישי של שחקן

שחקן ראשי: שחקן.

בעלי עניין ואינטרסים:

✦ שחקן: מעוניין להעלות תוכן לדף האישי שלו.

תנאי קדם:

✦ השחקן קיים במערכת.

✦ השחקן מחובר למערכת.

תנאי סיום:

✦ השחקן העלה את התוכן שהוא רצה לדף שלו.

✦ נשמר בקובץ לוג התוכן שהשחקן העלה.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. השחקן לוחץ על האזור האישי שלו על מנת להעלות תוכן לדף האישי.
2. המערכת מציגה לשחקן את הדף האישי ונותנת לו אפשרות להעלות תוכן חדש.
3. השחקן לוחץ על כפתור "העלאת תוכן חדש".
4. השחקן בוחר את התוכן שהוא מעוניין להעלות ולוחץ על כפתור "העלה תוכן".
5. המערכת מוודא שהשחקן הזין תוכן תקין.
6. המערכת שומרת את דף האישי של השחקן אחרי שהעלה את התוכן.
7. המערכת שומרת את התוכן שהשחקן העלה ושומרת אותו בקובץ לוג.
8. המערכת תעדכן את השחקן כי העלה תוכן בהצלחה.

תרחישים אלטרנטיביים:

חלופה מצעד 4 של תרחיש ההצלחה הראשי: השחקן הזין פרטים שאינם תקינים במהלך העלאת התוכן

4.1 המערכת תציג לשחקן הודעה כי הזין פרטים שגויים.

4.2 המערכת חוזרת לשלב 4 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT7:

7.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ השחקן Jamie מחובר למערכת.
- ❖ Jamie בוחר באפשרות של "העלאת תוכן חדש".
- ❖ Jamie מעדכן במערכת שהוא נפצע ביד ימין.

תוצאה:

- ❖ המערכת מעדכנת את תוכן השחקן ושומרת אותו.
- ❖ המערכת מוסיפה את העדכון לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת תעדכן את השחקן כי העלה תוכן בהצלחה.

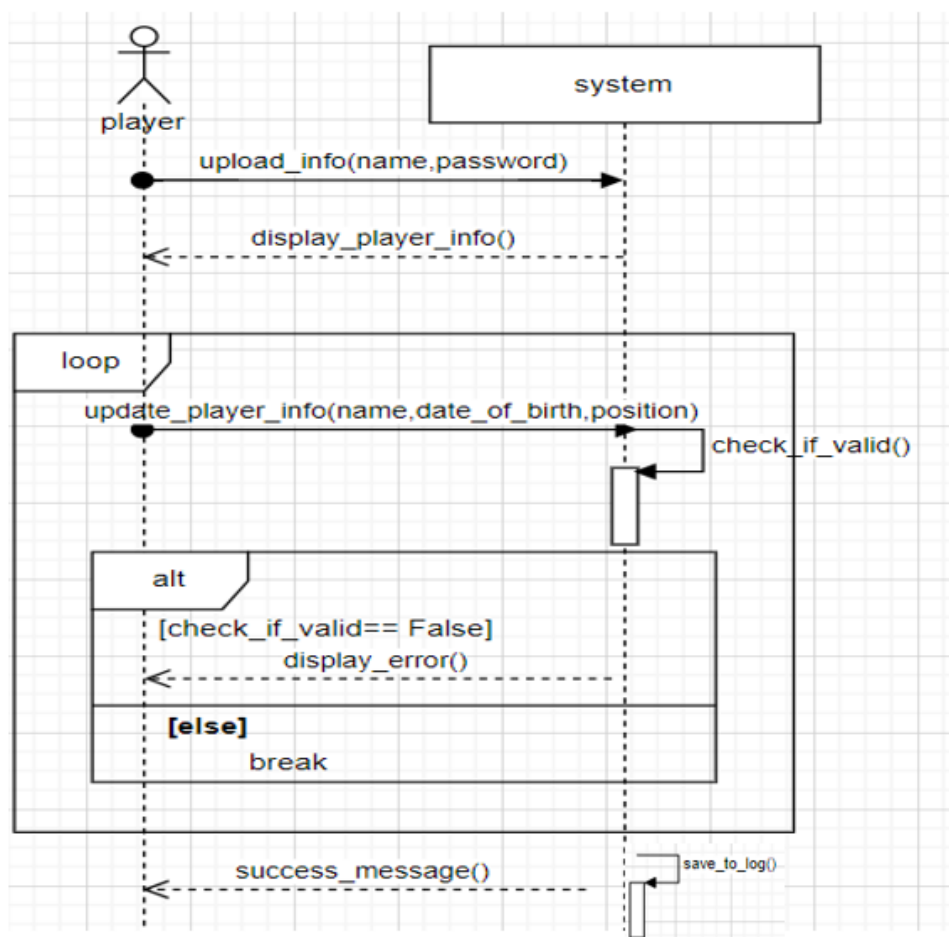
7.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ השחקן Jamie מחובר למערכת.
- ❖ Jamie בוחר באפשרות של "העלאת תוכן חדש".
- ❖ Jamie מעדכן שזכה בגביע המלך.

תוצאה :

המערכת תציג הודעה שהעדכון לא הצליח כי המידע שנמסר לא תואם למידע שבמערכת.



8. עדכון פרטי מאמן

שחקן ראשי: מאמן.

בעלי עניין ואינטרסים:

- + בעל קבוצה: מעוניין לדעת מה הפרטים הכי מעודכנים של המאמן.
- + מנהל קבוצה: מעוניין לדעת מה הפרטים הכי מעודכנים של המאמן.
- + מאמן: מעוניין לעדכן את הפרטים שלו.

תנאי קדם:

- + המאמן קיים במערכת.
- + המאמן מחובר במערכת.

תנאי סיום:

- + פרטיו של המאמן שונו והתעדכנו בהתאם לשינויים בהצלחה.
- + נוסף רישום אודות שינוי פרטי השחקן בקובץ הלוג במערכת.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. המאמן לוחץ על האזור האישי שלו על מנת לעדכן את הפרטים האישיים שלו.
2. המערכת מעבירה את המאמן לדף האישי שלו.
3. המאמן לוחץ על כפתור "עריכת פרטים אישיים".
4. המערכת מציגה למאמן את השדות שביכולת לעדכן.
5. המאמן מזין פרטים חדשים שברצונו לעדכן לשדות הרלוונטיים ולוחץ על כפתור "שמור".
6. המערכת מוודאת שהשדות מולאו באופן תקין.
7. המערכת מבצעת שמירה לפרטים החדשים שעודכנו.
8. המערכת שומרת את עדכון פרטיו של המאמן בקובץ הלוג.
9. המערכת מציגה למאמן הודעה כי פרטיו עודכנו בהצלחה.

תרחיש אלטרנטיבי:

חלופה מצעד 5 של תרחיש ההצלחה הראשי: המאמן הזין פרטים שאינם תקינים במהלך ביצוע העדכון

- 5.1 המערכת תציג למאמן הודעה כי הפרטים שהזין הינם שגויים.
- 5.2 המערכת חוזרת לשלב 5 מתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT8:

8.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ המאמן בוחר באפשרות של "עדכון פרטים אישיים".
- ❖ המאמן מעדכן את שמו במערכת - "Sandor" ל- "Hound"

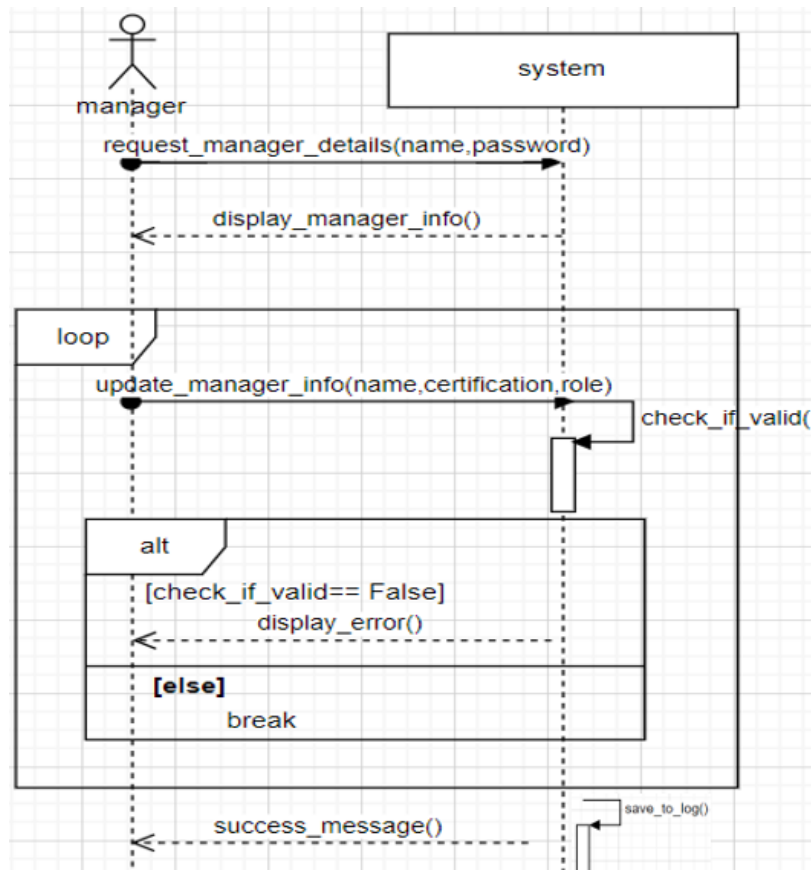
תוצאה:

- ❖ המערכת מעדכנת את פרטי המאמן ושומרת אותם.
- ❖ המערכת מוסיפה את ביצוע הפעולה לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת מציגה למאמן הודעה כי עדכון פרטים בוצע בהצלחה.

8.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ המאמן בוחר באפשרות של "עדכון פרטים אישיים".
- ❖ המאמן מעדכן את שמו ל "Sir gregor clegane12"
- תוצאה : המערכת מציגה הודעה ששם אינו יכול להכיל ספרות.



9. העלאת תוכן לדף האישי של מאמן

שחקן ראשי: מאמן.

בעלי עניין ואינטרסים:

✦ מאמן: מעוניין להעלות תוכן לדף האישי שלו.

תנאי קדם:

✦ המאמן קיים במערכת.

✦ המאמן מחובר למערכת.

תנאי סיום:

✦ המאמן העלה את התוכן שהוא רצה לדף שלו.

✦ נשמר בקובץ לוג התוכן שהמאמן העלה.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. המאמן לוחץ על האזור האישי שלו על מנת להעלות תוכן לדף האישי.
2. המערכת מציגה למאמן את הדף האישי ונותנת לו אפשרות להעלות תוכן חדש.
3. המאמן לוחץ על כפתור "העלאת תוכן חדש".
4. המאמן בוחר את התוכן שהוא מעוניין להעלות ולוחץ על כפתור "העלה תוכן".
5. המערכת מוודא שהמאמן הזין תוכן תקין.
6. המערכת שומרת את דף האישי של המאמן אחרי שהעלה את התוכן.
7. המערכת שומרת את התוכן שהמאמן העלה ושומרת אותו בקובץ לוג.
8. המערכת תעדכן את המאמן כי העלה תוכן בהצלחה.

תרחישים אלטרנטיביים:

חלופה מצעד 4 של תרחיש ההצלחה הראשי: המאמן הזין פרטים שאינם תקינים במהלך העלאת התוכן

4.3 המערכת תציג למאמן הודעה כי הזין פרטים שגויים.

4.4 המערכת חוזרת לשלב 4 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT9:

9.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ המאמן Brandon מחובר למערכת.
- ❖ Brandon בוחר באפשרות של "העלאת תוכן חדש".
- ❖ Brandon מעדכן במערכת שאימן את הקבוצה "The north".

תוצאה:

- ❖ המערכת מעדכנת את תוכן המאמן ושומרת אותו.
- ❖ המערכת מוסיפה את העדכון לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת תעדכן את המאמן כי העלה תוכן בהצלחה.

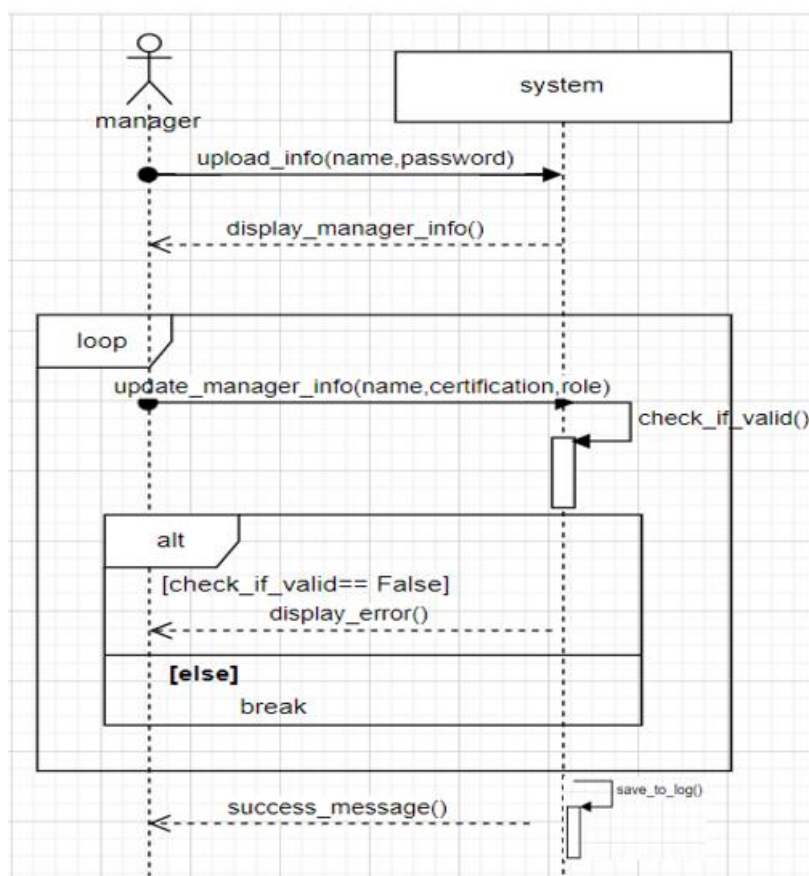
9.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ המאמן Stannis מחובר למערכת.
- ❖ Stannis בוחר באפשרות של "העלאת תוכן חדש".
- ❖ Stannis מעדכן שזכה בגביע "westeros".

תוצאה :

המערכת תציג הודעה שהעדכון לא הצליח כי המידע שנמסר לא תואם למידע שבמערכת.



10. עריכת תוצאות למשחקים שהתקיימו:

- **שם:** עריכת אירועים למשחק שהתקיים.
- **שחקן ראשי:** שופט.
- **בעלי עניין ואינטרסים:**
 - ✦ שופט - מעוניין לערוך ולהפיק דוח על אירועי המשחק בו שפט.
 - ✦ מנהל קבוצה - מעוניין לעקוב אחר אירועים שהתקיימו בהם קבוצותיהם השתתפו.
 - ✦ אוהד - מעוניין לעקוב אחר האירועים שהתקיימו של קבוצות המעניינות אותם.
 - ✦ נציג התאחדות - מעוניין לבצע מעקב אחר התנהלות המשחקים השונים.
- **תנאי קדם:**
 1. השופט פעיל ומחובר למערכת.
 2. השופט אכן שופט ראשי במערכת.
 3. טרם עברו 5 שעות מסיום המשחק.
- **תנאי סיום:**
 1. דוח האירועים של המשחק עודכן בהצלחה.
 2. מוצגת הודעת הצלחת הפעולה לשופט.
 3. נוסף רישום אודות עריכת התוצאות לקובץ הלוג במערכת.
- **תרחיש הצלחה ראשי:**
 1. המערכת מציגה לשופט הראשי את המשחק בו שפט.
 2. השופט לוחץ על כפתור "עריכת אירועים".
 3. המערכת מציגה לשופט את האירועים של המשחק בו שפט ומאפשרת לו לערוך אותם.
 4. השופט עורך אירועי המשחק.
 5. המערכת שומרת את עריכת האירוע בקובץ הלוג.
 6. המערכת מציגה לשופט הודעת הצלחת פעולה.
- **תרחישים אלטרנטיביים:**
- **חלופה מצעד 5 : המערכת מזהה שהשופט הזין אירוע שאינו תקין. חלופה:**
 - 5.1 המערכת מציגה הודעה כי האירוע אינו תקין להוספה.
 - 5.2 חזרה לשלב 3 ובחירת הוספת אירוע.

בדיקות קבלה UAT10:

10.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת בתור מנוי.
- ❖ לחיצה על המשחק myGame.
- ❖ המערכת מציגה לשופט את אירועי המשחק.
- ❖ לחיצה על כפתור "עריכת אירועים".
- ❖ מתבצע הוספת אירוע עבור המשחק myGame.

תוצאה:

- ❖ קבלת אישור על הצלחת עדכון האירועים.
- ❖ המערכת מוסיפה את ביצוע הפעולה לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת מציגה לשופט הודעה כי עריכת התוצאות בוצעה בהצלחה.

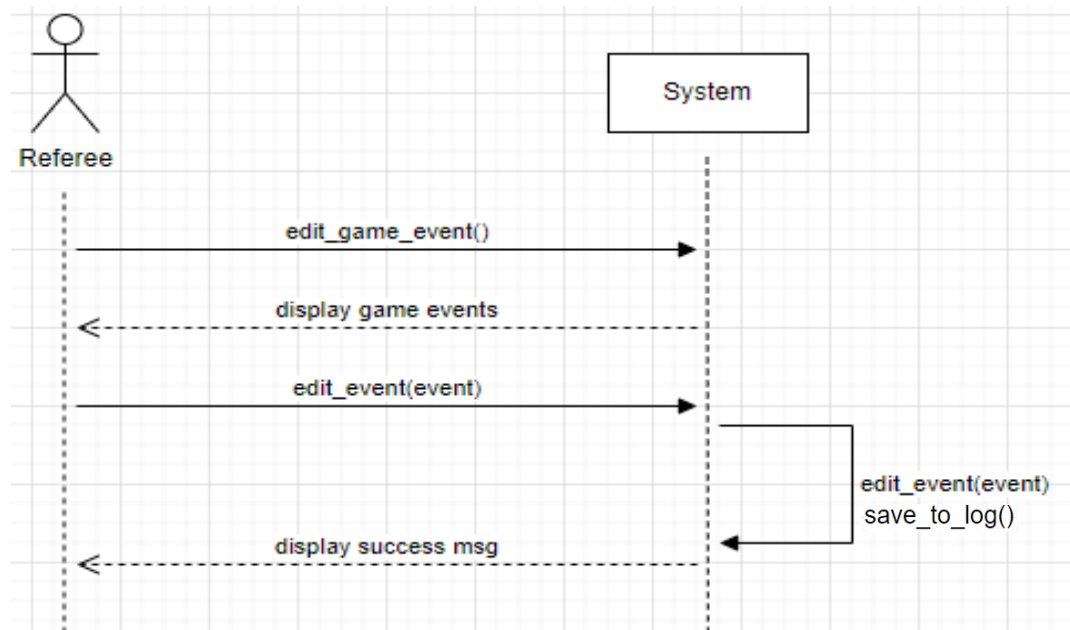
10.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת בתור מנוי.
- ❖ לחיצה על המשחק myGame.
- ❖ המערכת מציגה לשופט את אירועי המשחק.
- ❖ השופט מזין אירוע שאינו תקין.

תוצאה:

- ❖ הצגת הודעה למשתמש כי האירוע שהוזן אינו תקין להוספה.



11. הוספת אירוע ליומן אירועים

שחקן ראשי: שופט המשחק

בעלי העניין:

- + שופט המשחק – מעוניין להוסיף אירוע למשחק כדי לתעד את מהלך המשחק ולבצע את עבודתו.
- + מאמני הקבוצות – מעוניינים לעקוב אחר המשחקים כדי לנהל את המשחק ולדעת את מהלך המשחק.
- + שחקני הקבוצות – מעוניינים לדעת מתי הם משחקים ומתי המתחרים שלהם משחקים.
- + אוהדי הקבוצות – מעוניינים להתעדכן באירועי המשחק של הקבוצה אותה הם אוהדים.

תנאי קדם:

- + השופט מחובר למערכת.
- + קיימות הרשאות המתאימות לשופט המתאימות להוספת אירוע.
- + המשחק המתועד במערכת מתקיים.

תנאי סיום:

- + האירוע נוסף ליומן האירועים של הקבוצות המשתתפות באירוע.
- + הפעולה תועדה במערכת ונשלחו התראות לכל הגורמים הרלוונטיים.
- + פעולת הוספת האירוע נוספה לקובץ הלוג של המערכת.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. שופט המשחק מחובר למערכת.
2. השופט בוחר באפשרות של הוספת אירוע ליומן אירועים.
3. המערכת מציגה לשופט חלון בו מוצג המשחק אותו הוא שופט בזמן הנוכחי.
4. המערכת מציגה לשופט תפריט אירועים אפשריים למשחק.
5. השופט בוחר סוג אירוע.
6. המערכת מציגה לשופט את פרטי האירוע וכפתור "הוסף אירוע".
7. השופט מזין את הפרטים ולוחץ על הכפתור "הוסף אירוע".
8. המערכת מציגה לשופט הודעה כי האירוע נוסף בהצלחה.
9. המערכת שולחת התראות לעל כל בעלי התפקידים המשתתפים במשחק.
10. המערכת מוסיפה את הפעולה לקובץ הלוג

תרחישים אלטרנטיביים :

חלופה מצעד 3 של תרחיש ההצלחה הראשי: בזמן הנוכחי אין משחק בו השופט שופט כרגע

3.1 תוצג הודעה "לא מתקיים כעת משחק"

3.2 חזרה לשלב 1

מבחני קבלה UAT11

11.1 חיובי:

- ❖ השופט לוחץ על כפתור "הוסף אירוע".
- ❖ השופט מזין את פרטי האירוע : סוג אירוע: נבדל
- ❖ תיאור האירוע: פסילת שער עקב נבדל

תוצאות:

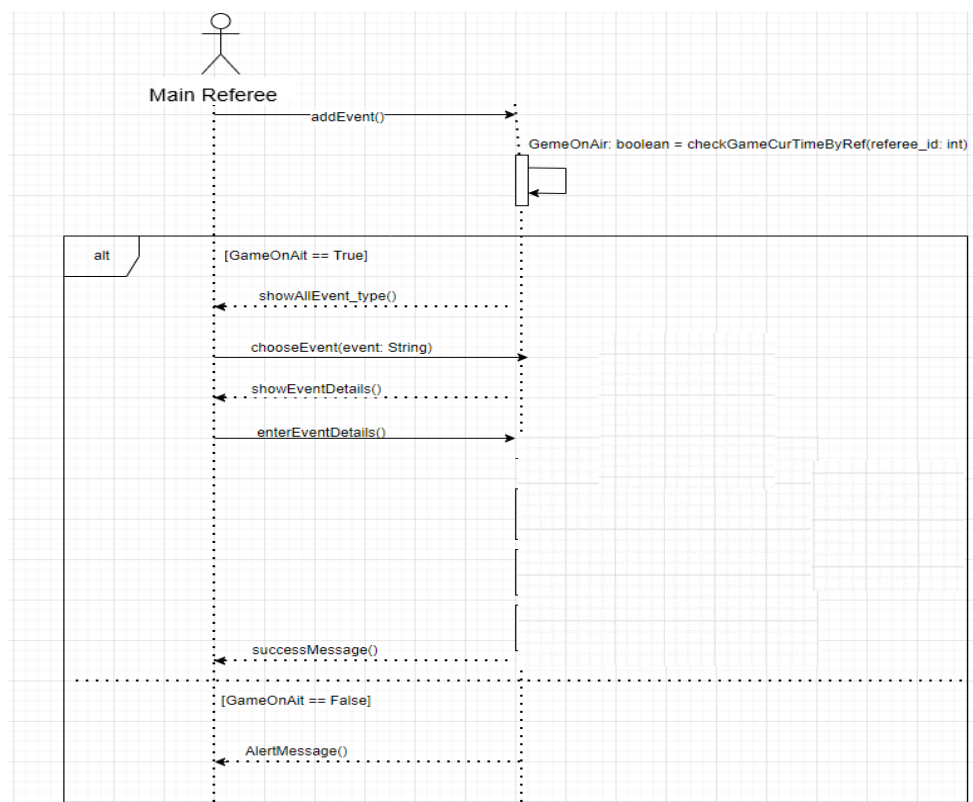
- ❖ המערכת מוסיפה את האירוע ליומן האירועים של המשחק.
- ❖ המערכת מציגה לשופט הודעה כי האירוע נוסף בהצלחה.
- ❖ המערכת מוסיפה את הפעולה לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת שולחת התראות לבעלי התפקידים הרלוונטיים על האירוע.

11.2 שלילי:

- ❖ השופט לוחץ על כפתור "הוסף אירוע"

תוצאות:

המערכת מציגה לשופט הודעת שגיאה כי לא מתקיים כעת משחק בו הוא שופט.



12. עריכת אירוע ביומן אירועים:

שחקנים: שופט ראשי

בעלי עניין:

שופט ראשי, מעוניין לערוך את האירועים במשחק לאחר שהסתיים כדי להפיק דו"ח משחק. אמני הקבוצות, מעוניינים לעקוב אחר האירועים במשחקים של הקבוצה אותה הם מאמנים. אוהדי הקבוצות, מעוניינים להתעדכן באירועים שהתרחשו במשחק של הקבוצה אותה הם אוהדים.

תנאי קדם:

- ✦ השופט מחובר למערכת.
- ✦ קיימות הרשאות המתאימות לשופט המתאימות להוספת אירוע.
- ✦ המשחק המתועד במערכת מתקיים.

תנאי סיום:

- ✦ עריכת האירוע בוצעה בהצלחה.
- ✦ הפעולה תועדה במערכת ונשלחו התראות לכל הגורמים הרלוונטיים.
- ✦ פעולת עריכת האירוע נוספה לקובץ הלוג של המערכת.

תרחיש הצלחה עיקרי:

1. שופט המשחק מחובר למערכת.
2. השופט לוחץ על כפתור "עריכת אירוע".
3. המערכת מוודאת שהשופט מוגדר כשופט ראשי.
4. המערכת מציגה לשופט את המשחקים בהם שפט ב-5 שעות האחרונות.
5. השופט בוחר את המשחק בו מתקיים האירוע אותו הוא מעוניין לערוך.
6. המערכת מציגה לשופט את יומן האירועים במשחק.
7. השופט לוחץ על האירוע אותו הוא מעוניין לערוך.
8. המערכת מציגה לשופט את פרטי האירוע אשר יכול לערוך.
9. השופט עורך את פרטי האירוע ולוחץ על שמור.
10. המערכת מעדכנת את פרטי האירוע.
11. המערכת מציגה הודעה כי העריכה בוצעה בהצלחה.
12. המערכת שולחת התראות לכל בעלי התפקידים על עדכון האירוע.
13. המערכת מוסיפה לקובץ לוג את פעולת העריכה.

תרחישים אלטרנטיביים:

חלופה מצעד 2: השופט אינו מוגדר כשופט ראשי

2.2 המערכת מציגה הודעה כי אין לו הרשאות לבצע את העריכה וחזרה לשלב 2

מבחני קבלה UAT12:

12.1 חיובי:

- ❖ השופט הראשי לוחץ על "עריכת אירוע"
- ❖ השופט הראשי בוחר את יומן האירועים של המשחק המבוקש
- ❖ השופט בוחר את האירוע שברצונו לעדכן
- ❖ השופט הראשי עורך את פרטי האירוע:
- סוג אירוע: נבדל
- תיאור האירוע: פסילת שער עקב נבדל של מילימטר

תוצאות:

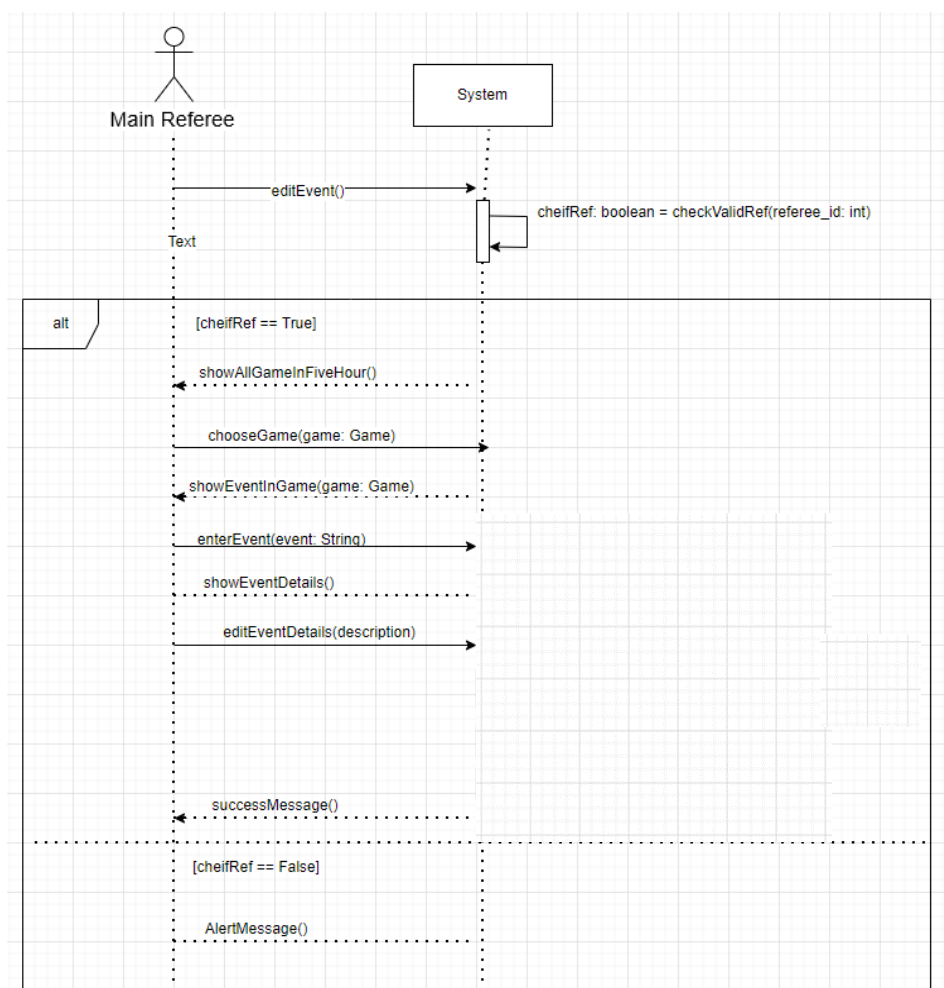
- ❖ המערכת שומרת את האירוע המעודכן ביומן האירועים של המשחק.
- ❖ המערכת מציגה לשופט הראשי הודעה כי התוצאה נוספה בהצלחה.
- ❖ המערכת מוסיפה את הפעולה לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת שולחת התראות לבעלי התפקידים הרלוונטיים.

12.2 שלילי:

- ❖ השופט הראשי בוחר באופציה של עריכת אירוע.
- ❖ המערכת מוודאת כי השופט מוגדר כשופט ראשי.

תוצאות:

המערכת מציגה הודעת שגיאה כי השופט אינו שופט ראשי ואין לו הרשאות לערוך את האירוע.



13. הוספת עונה לליגה:

שחקנים: נציג ההתאחדות
בעלי עניין:

נציג ההתאחדות, מעוניין ליצור עונה חדשה עבור ליגה מסוימת
תנהל המערכת, מעוניין לוודא את ההתנהלות השופטת והתקינה של המערכת.

תנאי קדם:

- ✦ נציג ההתאחדות ביצע התחברות למערכת.
- ✦ העונה אותה רוצים להוסיף לא קיימת בליגה.

תנאי סיום:

- ✦ עונה חדשה נוספה לליגה.
- ✦ פעולת הוספת העונה לליגה נוספה לקובץ הלוג.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. נציג ההתאחדות בוחר באפשרות הוספת עונה.
2. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות את כל הליגות.
3. נציג ההתאחדות בוחר את הליגה הרצויה.
4. קביעת מדיניות שיבוץ משחקים לעונה מתבצע (...UC)
5. קביעת מדיניות חישוב הנקודות והדירוג בליגה מתבצע (...UC)
6. נציג ההתאחדות לוחץ על סיום הוספת עונה.
7. המערכת מציגה הודעה ששואלת את נציג ההתאחדות אם הוא בטוח שברצונו לסיים את הוספת העונה.
8. נציג ההתאחדות מאשר את הבקשה להוספה.
9. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות כי הוספת העונה בוצעה בהצלחה.
10. המערכת רושמת תיעוד של הוספת העונה (כולל המדיניות) לקובץ הלוג.

תרחישים אלטרנטיביים:

חלופה מצעד 7: נציג ההתאחדות לא מאשר את הבקשה

- 7.1 נציג ההתאחדות לא מאשר את הבקשה להוספה
- 7.2 המערכת מבטלת את הבקשה להוספת עונה חדשה.

מבחני קבלה UAT13:

13.1 חיובי :

- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של הוספת עונה חדשה.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר את הליגה אליה מעוניין להוסיף עונה.
- ❖ נציג ההתאחדות קובע את מדיניות שיבוץ המשחקים.
- ❖ נציג ההתאחדות קובע את מדיניות חישוב הנקודות והדירוג.
- ❖ נציג ההתאחדות מאשר את הבקשה ליצירת עונה חדשה.

תוצאות:

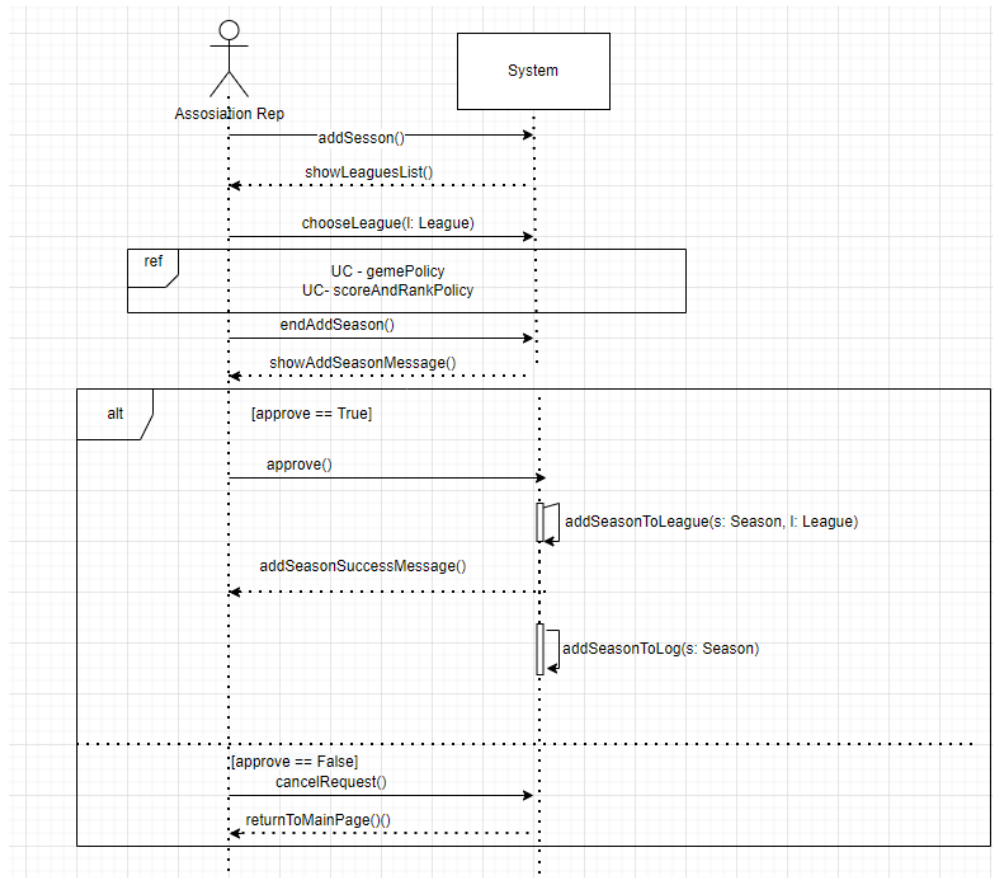
- ❖ העונה החדשה נוצרה בהצלחה.
- ❖ תיעוד יצירת העונה נרשם בקובץ הלוג (כולל המדיניות).

13.2 שלילי:

- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של הוספת עונה חדשה.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר את הליגה אליה מעוניין להוסיף עונה.
- ❖ נציג ההתאחדות קובע את מדיניות שיבוץ המשחקים.
- ❖ נציג ההתאחדות קובע את מדיניות חישוב הנקודות והדירוג.
- ❖ נציג ההתאחדות לא מאשר את הבקשה ליצירת עונה חדשה.

תוצאות:

המערכת מציגה למשתמש הודעה כי העונה לא נוצרה, ומחזירה את נציג ההתאחדות למסך הראשי.



14. הוספת משחקים למערכת:

שחקן ראשי: נציג מטעם ההתאחדות לכדורגל.

בעלי עניין ואינטרסים:

- ✦ השחקנים אשר מעוניינים לדעת את מועדי המשחקים אשר הם לוקחים בהם חלק.
- ✦ מנהל הקבוצה אשר מעוניין לדעת את מועדי המשחקים של קבוצתו.
- ✦ בעלי הקבוצה אשר מעוניינים לדעת את מועדי המשחקים של קבוצותיהם.
- ✦ מאמן הקבוצה אשר מעוניין לדעת את מועדי המשחקים של קבוצתו.
- ✦ שופטים אשר מעוניינים לדעת מועדי משחקים בהם ישפטו.

תנאי קדם:

1. נבחרה עונה עתידית אליה ישובצו המשחקים.

2. לא שובצו משחקים לעונה שנבחרה.

- תנאי סיום: המשחקים נוספו למערכת ונשמרו בקובץ הלוג.

• תרחיש הצלחה ראשי:

1. נציג ההתאחדות לוחץ על הכפתור במערכת של "שבץ משחקים".
2. המערכת בודקת שישנה הרשאה מתאימה לביצוע הפעולה.
3. המערכת מבקשת מנציג ההתאחדות להזין עונה רצויה.
4. נציג ההתאחדות מזין את העונה הרצויה.
5. המערכת מבקשת מנציג ההתאחדות להזין את תאריכי המשחקים והקבוצות שירצה לשבץ.
6. נציג ההתאחדות מזין את הקבוצות והתאריכים.
7. המערכת בודקת שכל הקבוצות שהוזנו קיימות במערכת ורשאיות להשתבץ לעונה המבוקשת.
8. המערכת משבצת קבוצות למשחקים על פי המדיניות שנקבעה.
9. המערכת שומרת את המשחקים שנוספו בקובץ הלוג.
10. המערכת מציגה הודעה ששיבוץ המשחקים במערכת הצליח.

- **תרחישים אלטרנטיביים:**
- **בשלב 2 אין למשתמש הרשאות מתאימות.**
חלופה:
1.1: המערכת מציגה הודעה שהפעולה לא מאושרת עקב הרשאות לא מתאימות.
- **בשלב 7 הוזנה קבוצה שלא קיימת במערכת.**
חלופה 1:
1.1 המערכת מציגה הודעה לנציג ההתאחדות כי הקבוצה שהזין לא קיימת ומבקשת להזין קבוצה אחרת או לרשום את הקבוצה המבוקשת למערכת.
1.2 נציג ההתאחדות מזין שם של קבוצה אחרת.
1.3 הצגת הודעה שהקבוצה עודכנה בהצלחה אם קיימת, אחרת חזור ל-1.1.
חלופה 2:
1.1 המערכת מציגה הודעה לנציג ההתאחדות כי הקבוצה שהזין לא קיימת ומבקשת להזין קבוצה אחרת או לרשום את הקבוצה המבוקשת למערכת.
1.2 נציג ההתאחדות עוזב את תהליך השיבוץ.
1.3 המערכת מבטלת את שיבוץ המשחקים שכבר שובצו עד כה.
1.4 נציג ההתאחדות רושם קבוצה חדשה.
- **בשלב 7 הוזנה קבוצה שאיננה רשאית להשתבץ לעונה המבוקשת.**
חלופה:
1.1 המערכת מציגה הודעה "קבוצה זו לא קיימת".
1.2 נציג ההתאחדות לוחץ "אישור".
1.3 חזרה לדף שיבוץ הקבוצות.
בדיקות קבלה UAT14:
14.1 חיובי:
צעדים:
 - ❖ כניסה למערכת בתור נציג ההתאחדות admin
 - ❖ לחיצה על כפתור "שבץ משחקים".
 - ❖ הזנת העונה במערכת.
 - ❖ הזנה של התאריכים: 1.1.2022 – 1.2.2023
 - ❖ הזנה של הקבוצות: Chelsea, Bayren, FCB, Paris, Dortmund**תוצאה:**
 - ❖ המערכת מוסיפה את ביצוע הפעולה לקובץ הלוג.
 - ❖ המערכת מודיעה לנציג ההתאחדות כי השיבוצים נוצרו בהצלחה.**14.2 שלילי:**
צעדים:
 - ❖ כניסה למערכת בתור נציג ההתאחדות admin
 - ❖ לחיצה על כפתור "שבץ משחקים".
 - ❖ הזנת העונה במערכת.
 - ❖ הזנה של התאריכים: 1.1.2022 – 1.2.2023
 - ❖ הזנה של הקבוצות: Chelsea, Bayren, FCB, Paris, Dortmund, Ultra South.
 - ❖ לחיצה על "אישור" כאשר קפץ חלון השגיאה.**תוצאה :**
 - ❖ המערכת מציגה הודעה "הקבוצה אינה קיימת" ואז חוזרת לחלון שיבוץ הקבוצות.**14.3 שלילי:**
צעדים:
 - ❖ כניסה למערכת בתור נציג ההתאחדות admin
 - ❖ לחיצה על כפתור "שבץ משחקים".
 - ❖ הזנת העונה במערכת.
 - ❖ הזנה של התאריכים: 1.1.2022 – 1.2.2023
 - ❖ הזנה של הקבוצות: Chelsea, Bayren, FCB, Paris, Dortmund, Ultra South.
 - ❖ לחיצה על "אישור" כאשר קפץ חלון השגיאה.

❖ הזנת קבוצה אחרת אשר קיימת במערכת, למשל FCB.

תוצאה :

❖ המערכת מציגה הודעה שהקבוצה עודכנה בהצלחה כמתבקש.

14.4 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת בתור נציג ההתאחדות admin
- ❖ לחיצה על כפתור "שבץ משחקים".
- ❖ הזנת העונה במערכת.
- ❖ הזנה של התאריכים: 1.1.2022 – 1.2.2023
- ❖ הזנה של הקבוצות: Chelsea, Bayren, FCB, Paris, Dortmund, Ultra South.
- ❖ עזיבת תהליך השיבוץ.

תוצאה :

❖ המערכת מבטלת שיבוצם של המשחקים אשר שובצו עד כה.

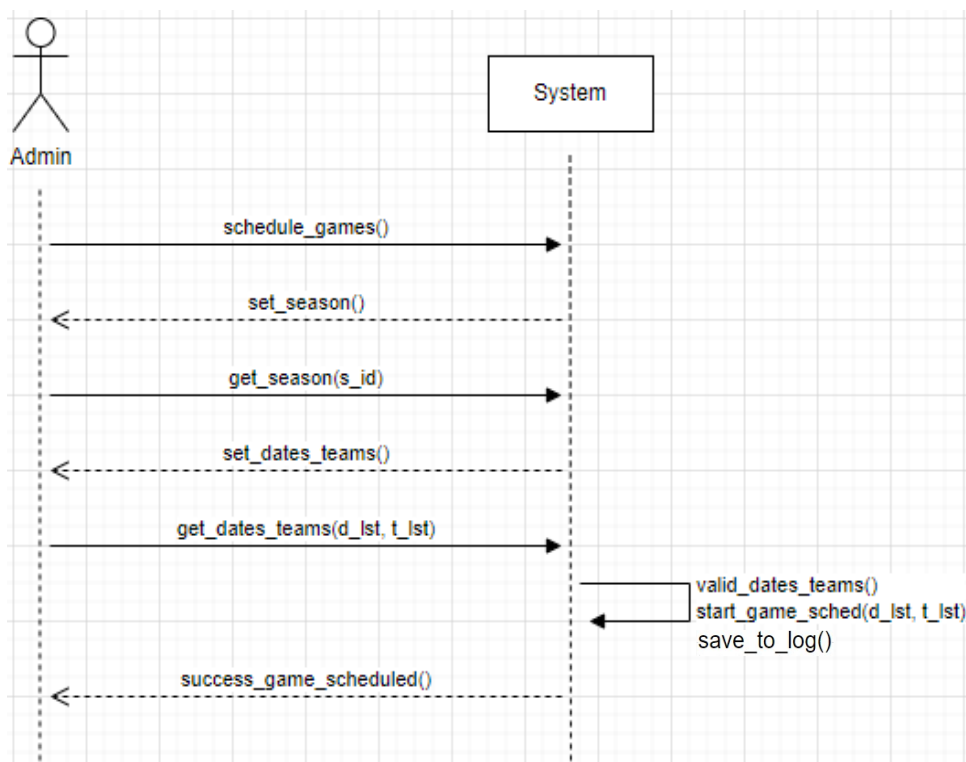
14.5 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה כמשתמש אוהד בשם Yossi
- ❖ לחיצה על כפתור "שבץ משחקים".

תוצאה :

❖ המערכת מציגה הודעה כי פעולה זו אינה מאושרת עקב אי הרשאות מתאימות לביצוע הפעולה.



15. אישור בקשה לפתיחת קבוצה

שחקן: נציג ההתאחדות

בעלי העניין:

בעלי הקבוצה, מעוניינים לדעת כאשר בקשתו לפתיחת הקבוצה מאושרת במערכת.

תנאי קדם:

- + נציג ההתאחדות בעל הרשאות מתאימות
- + בעל הקבוצה פתח בקשה לפתיחת קבוצה במערכת

תנאי סיום:

- + הקבוצה נוספה למערכת
- + סטטוס הקבוצה עודכן ל"פעילה"
- + האוהד שפתח את הבקשה הופך לבעל הקבוצה
- + בעלי הקבוצה קיבלו התראה על פתיחת הקבוצה
- + פתיחת הקבוצה מתועדת בקובץ הלוג

תרחיש הצלחה עיקרי:

1. נציג ההתאחדות נכנס לרשימת הבקשות הממתינות.
2. נציג ההתאחדות בוחן את הבקשה.
3. נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור אשר בקשה.
4. המערכת מציגה הודעה ששואלת את נציג ההתאחדות אם הוא בטוח שברצונו לאשר את פתיחת הקבוצה.
5. נציג ההתאחדות מאשר שברצונו לפתוח את הקבוצה.
6. המערכת פותחת קבוצה חדשה עם הנתונים שבבקשה ומעדכנת את הסטטוס שלה ל"פעילה".
7. המערכת מתעדת בקובץ ה-log את פתיחת הקבוצה.
8. המערכת שולחת התראה על פתיחת הקבוצה לבעלי הקבוצה שפתח את הבקשה.
9. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות הודעה כי פתיחת הקבוצה בוצעה בהצלחה.

תרחישים אלטרנטיביים:

- 4.1 נציג ההתאחדות מתחרט כל רצונו לאשר את פתיחת הקבוצה
- 4.2 נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור "ביטול"
- 4.3 המערכת מבטלת את פעולת אישור פתיחת הקבוצה

מבחני קבלה UAT15:

15.1 חיובי:

- ❖ הנציג בוחר בבקשה מספר 56A בעלת הפרטים הבאים:
- ❖ שם הקבוצה: ריאל מדריד
- ❖ מגרש ביתי : סנטיאגו ברנבאו
- ❖ שם בעלי הקבוצה: פלורנטינו פרס
- ❖ הנציג מאשר את הבקשה

תוצאות:

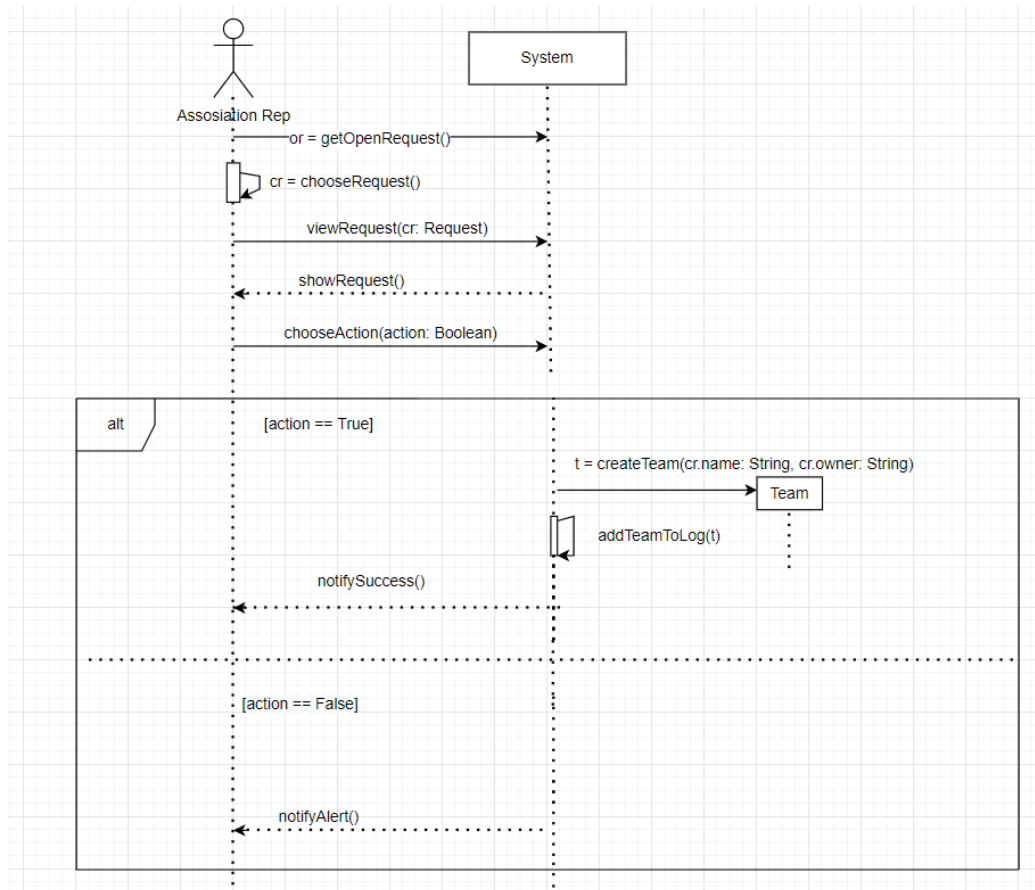
- ❖ המערכת מוסיפה קבוצה זו למערכת.
- ❖ המערכת מעדכנת את סטטוס הקבוצה ל"פעילה".
- ❖ המערכת מעדכנת את הרשאותיו של האוהד שפתח את בקשת הפתיחה של הקבוצה לבעל הקבוצה.
- ❖ המערכת מתעדת את הוספת הקבוצה לקובץ log

15.2 שלילי:

- ❖ הנציג בוחר בבקשה מספר 56A בעלת הפרטים הבאים:
- ❖ שם הקבוצה: ריאל מדריד
- ❖ מגרש ביתי : סנטיאגו ברנבאו
- ❖ שם בעלי הקבוצה: פלורנטינו פרס
- ❖ הנציג מתחרט וסוגר את הבקשה

תוצאות:

- ❖ הבקשה נשארת פתוחה וללא מענה
- ❖ המערכת מחזירה את הנציג לתפריט הראשי



16. ניהול ליגה - הוספת שופט:

שחקן ראשי: נציג ההתאחדות

בעלי עניין:

נציג ההתאחדות, מעוניין להוסיף שופט למערכת.

שופט, מעוניין להיות רשום כמשתמש במערכת.

תנאי קדם:

+ נציג ההתאחדות מחובר למערכת.

+ לשופט לא קיים משתמש במערכת.

תנאי סיום:

+ משתמש חדש מסוג שופט נוצר.

+ תיעוד הרישום נרשם לקובץ לוג.

+ נשלחה התראה לשופט על שנוצר לו משתמש חדש והוא יכול להתחבר.

תרחיש הצלחה עיקרי:

1. נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור "הוספת שופט".
2. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות שדות מידע שעליו למלא על מנת לרשום את השופט במערכת.
3. נציג ההתאחדות ממלא את הפרטים.
4. המערכת מעבדת את הנתונים ומוודאת כי הפרטים תקינים.
5. המערכת יוצאת משתמש חדש עם הרשאות רלוונטיות לשופט.
6. המערכת מוסיפה לקובץ הלוג את פעולת רישום השופט.
7. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות הודעה כי הרישום בוצע בהצלחה.
8. המערכת שולחת התראה לשופט ומזמינה אותו להתחבר למערכת.

תרחישים אלטרנטיביים:

- 4.1 פרטי הבקשה אינם תקינים.
- 4.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה מתאימה.
- 4.3 נציג ההתאחדות מתקן את השדה המתאים.
- 4.4 חזרה לשלב 4
- 3.1 נציג ההתאחדות מתחרט ולא מעוניין לרשום את השופט.
- 3.2 המערכת מציגה חזרה את המסך הראשי.

מבחני קבלה UAT16:

16.1 חיובי:

- ❖ נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור "הוספת שופט"
- ❖ נציג ההתאחדות מזין את פרטי השופט:
- שם: ישראל ישראלי
- הכשרה: שופט ליגת העל
- שופט ראשי: "true"

תוצאות:

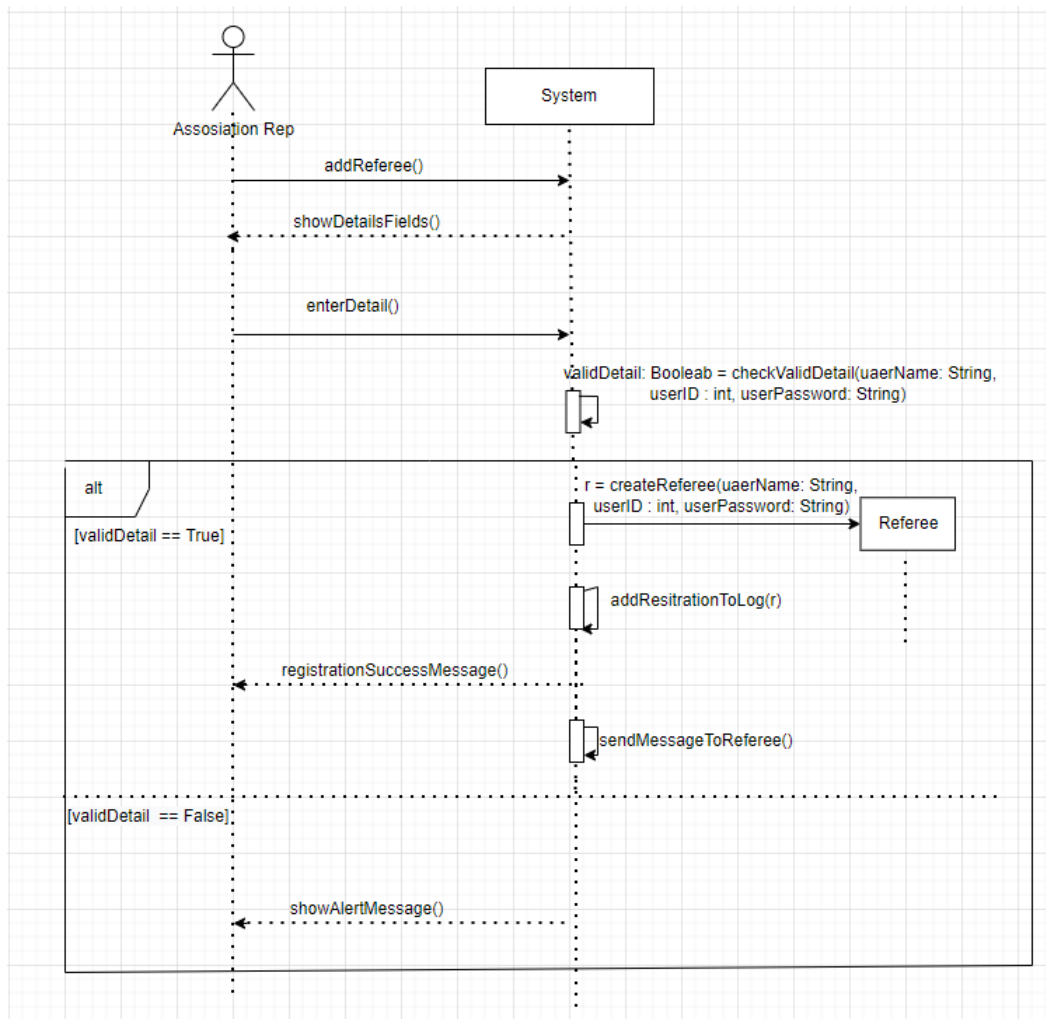
- ❖ המערכת מוסיפה את פעולה הרישום לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת מוסיפה את המשתמש החדש.
- ❖ המערכת מציגה למשתמש כי פעולה הרישום בוצעה בהצלחה.
- ❖ המערכת שולחת לשופט התראה כי הוא הרישום בוצע והוא יכול להתחבר למערכת.

16.2 שלילי:

- ❖ נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור "הוספת שופט"
- ❖ נציג ההתאחדות מזין את פרטי השופט:
- שם: ישראל ישראלי
- הכשרה: שופט ליגת העל
- שופט ראשי: ""

תוצאות:

המערכת מציגה למשתמש הודעה שגיאה כי השדה הוא null.



17. ניהול ליגה - הסרת שופט:

שחקן ראשי: נציג ההתאחדות

בעלי עניין:

נציג ההתאחדות, מעוניין להסיר שופט מהמערכת שופט, מעוניין לדעת כי אינו יכול להתחבר למערכת יותר.

תנאי קדם:

✦ נציג ההתאחדות ביצע התחברות למערכת.

✦ השופט קיים במערכת.

תנאי סיום:

✦ השופט לא קיים במערכת.

✦ תיעוד ההסרה נוסף לקובץ הלוג.

תרחיש הצלחה עיקרי:

1. נציג ההתאחדות לוחץ על "הסרת שופט".
2. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות חלון עם רשימת השופטים הקיימים במערכת.
3. נציג ההתאחדות בוחר את השופט אותו הוא מעוניין להסיר מהמערכת.
4. המערכת בודקת האם השופט שופט כרגע במשחק.
5. המערכת מציגה הודעה ששואלת את נציג ההתאחדות האם ברצונו להסיר את השופט מהמערכת.
6. נציג ההתאחדות לוחץ "כן".
7. המערכת מוסיפה לקובץ הלוג תיעוד של הסרת השופט.

8. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות כי ההסרה בוצעה בהצלחה.

תרחישים אלטרנטיביים:

- 4.1. השופט שנבחר שופט כרגע במשחק.
- 4.2. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות הודעה מתאימה.
- 4.3. המערכת מחזירה למסך הראשי
- 5.1. נציג ההתאחדות בוחר באופציה "לא" – אינו מעוניין להסיר את השופט
- 5.2. המערכת מחזירה למסך הראשי.

מבחני קבלה UAT17:

17.1 חיובי:

- ❖ נציג ההתאחדות לוחץ על "הסרת שופט"
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר בשופט "ישראל ישראלי"
- ❖ המערכת בודקת האם השופט שופט בזמן הנתון.
- ❖ הציג ההתאחדות מאשר את הבקשה להסרת השופט.

תוצאות:

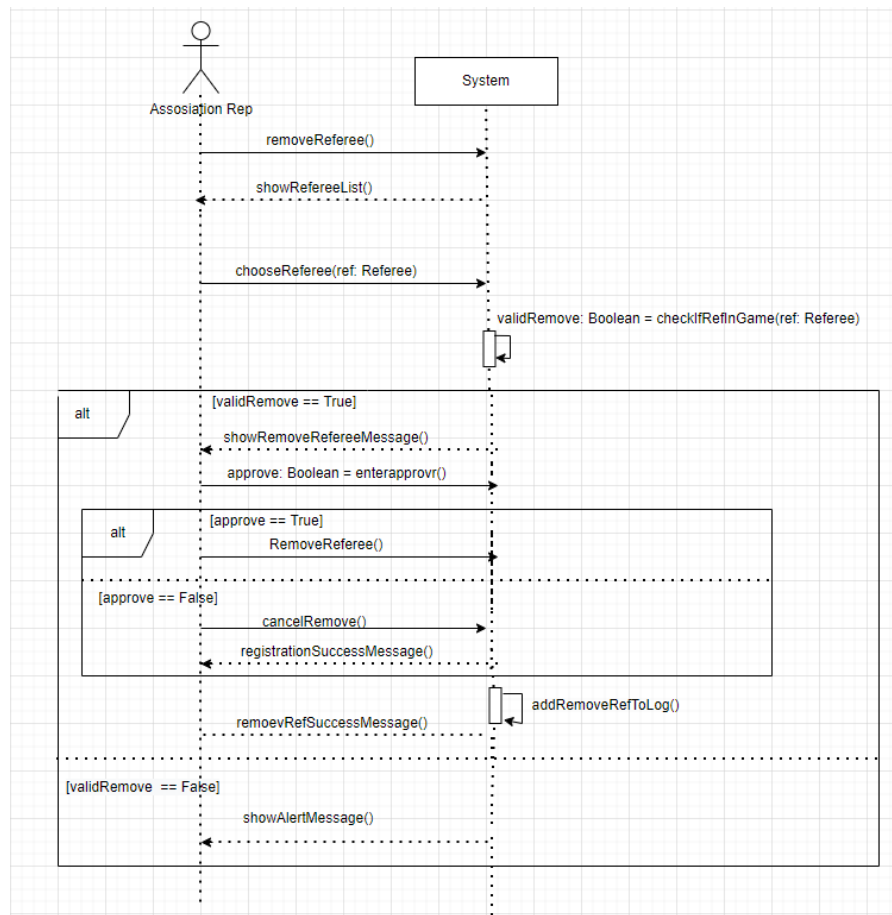
- ❖ המערכת מסירה את השופט מהמערכת.
- ❖ המערכת מוסיפה את תיעוד ההסרה לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת מציגה הודעה כי ההסרה בוצעה בהצלחה.

17.2 שלילי:

- ❖ נציג ההתאחדות לוחץ על "הסרת שופט"
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר בשופט "ישראל ישראלי"
- ❖ המערכת בודקת האם השופט שופט בזמן הנתון.

תוצאות :

המערכת מציגה למשתמש הודעת שגיאה כי השופט במשחק ולא ניתן להסירו ברגע זה.



18. ניהול לליגה – שיבוץ שופט לעונה

- **שחקן ראשי – נציג ההתאחדות**
- **בעלי עניין ואינטרסים :**
 - ✦ השופט המשובץ לעונה – מעוניין להיות מיועד בנוגע לסטטוס שלו.
 - ✦ נציג ההתאחדות – מעוניין לוודא את התנהלותה השוטפת והתקינה של הליגה ולהיות מודע למצבת השופטים בליגה.
- **תנאי קדם:**
 - ✦ נציג ההתאחדות ביצע התחברות למערכת.
 - ✦ קיימת במערכת הליגה שאליה נציג ההתאחדות מעוניין לשבץ את השופט.
 - ✦ לשופט קיים משתמש במערכת.
- **תנאי סיום :**
 - ✦ השופט שובץ לליגה.
 - ✦ נוסף תיעוד בקובץ הלוג.
- **תרחיש הצלחה ראשי :**
 1. נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של "שיבוץ שופט לליגה".
 2. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות את הליגות הקיימות במערכת.
 3. נציג ההתאחדות בוחר בליגה אליה הוא מעוניין לשבץ שופט.
 4. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות את העונות הקיימות לליגה במערכת.
 5. נציג ההתאחדות בוחר בעונה שאליה הוא מעוניין לשבץ את השופט.
 6. המערכת מציגה לנציג שדות על מנת למלא בהם את פרטי השופט שבחר.
 7. נציג ההתאחדות מקליד את פרטיו של השופט אותו הוא מעוניין לשבץ לעונה.
 8. המערכת מציגה חלונית ושואלת את נציג ההתאחדות האם הוא בטוח שברצונו לשבץ לעונה ולליגה הנבחרות את השופט הנבחר.
 9. נציג ההתאחדות בוחרת באפשרות 'כן'.
 10. המערכת מוסיפה את השופט הנבחר לליגה הנבחרת.
 11. המערכת מוסיפה תיעוד של השיבוץ בקובץ הלוג.
 12. המערכת שולחת התראה לשופט כי בוצע עבורו שיבוץ לליגה שנבחרה ומראה לו את הפרטים אודות השיבוץ.
 13. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות הודעה כי השיבוץ שביצע בוצע בהצלחה.
- **תרחיש אלטרנטיבי :**

חלופה מצעד 6 של תרחיש הצלחה ראשי: נציג ההתאחדות בחר בשופט שכבר משובץ לעונה.

 - 6.1 המערכת מציגה לנציג התראה כי השופט שבחר כבר משובץ לליגה.
 - 6.2 נציג ההתאחדות חוזר לשלב 6 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה – UAT18

18.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של שיבוץ שופט בליגה.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר ב-EPL.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר ב-Avi Nimni לשיבוץ בליגה EPL.
- ❖ המערכת מציגה הודעה לנציג ההתאחדות האם הוא בטוח שברצונו לשבץ שופט זה.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות "כן".

תוצאות:

- ❖ המערכת מעדכנת את Avi Nimni בנוגע לשיבוץ בליגה EPL.
- ❖ המערכת משבצת את Avi Nimni להיות שופט בליגה EPL.

18.2 שלילי:

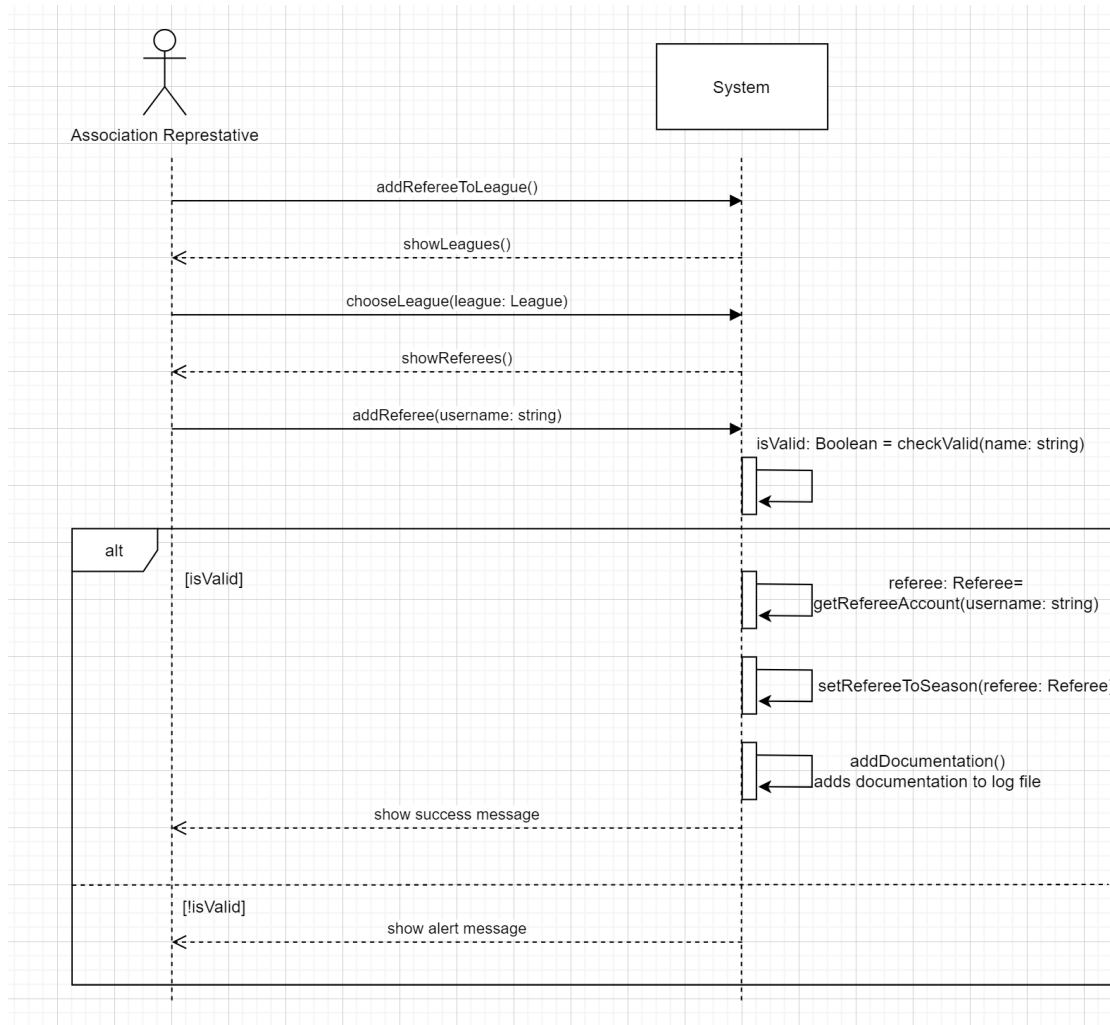
צעדים:

- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של שיבוץ שופט בליגה.

- ❖ נציג ההתאחדות בוחר ב-EPL.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר ב-Rihanna לשיבוץ בליגה EPL.
- ❖ המערכת מציגה הודעה לנציג ההתאחדות האם הוא בטוח שברצונו לשבץ שופט זה.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות "לא".

תוצאות

- ❖ המערכת לא משבצת את Rihanna להיות שופט בליגה EPL.
- ❖ המערכת מחזירה את נציג ההתאחדות לדף הראשי.



19. ניהול ליגה – קביעת מדיניות שיבוץ משחקים לעונה

- **שחקן ראשי** – נציג ההתאחדות
- **בעלי עניין ואינטרסים:**
 - ✦ נציג ההתאחדות – מעוניין לקבוע את מדיניות שיבוץ המשחקים לעונה הקרובה.
 - ✦ מנהלי הקבוצה – מעוניינים לדעת מהי תהיה מדיניות שיבוץ המשחקים לעונה הקרובה.
 - ✦ בעלי הקבוצה - מעוניינים לדעת מהי תהיה מדיניות שיבוץ המשחקים לעונה הקרובה.
- **תנאי קדם :**
 - ✦ נציג ההתאחדות ביצע התחברות למערכת.
 - ✦ תרחיש השימוש של "יצירת עונה בתהליך" עדיין מתבצע.
- **תנאי סיום:**
 - ✦ נוספה מדיניות שיבוץ המשחקים עבור העונה.
- **תרחיש הצלחה ראשי:**
 1. נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של קביעת מדיניות שיבוץ משחקים.
 2. נציג ההתאחדות בוחר את המדיניות אותה הוא מעוניין ליישם בעונה.
 3. נציג ההתאחדות לוחץ על כפתור "סיום".
 4. המערכת מציגה הודעה ששואלת את נציג ההתאחדות אם הוא בטוח שברצונו לסיים את הפעולה.
 5. נציג ההתאחדות לוחץ "כן" ובכך מאשר את הבקשה לקביעת המדיניות.
 6. המערכת מציגה הודעה לנציג ההתאחדות כי קביעת המדיניות בוצעה בהצלחה.
- **תרחיש אלטרנטיבי :**

חלופה מצעד 5 של תרחיש הצלחה ראשי: נציג ההתאחדות לא מאשר את הבקשה.

 - 5.1. המערכת חוזרת לשלב 2 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה – UAT19

19.1 חיובי:

צעדים

- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של קביעת מדיניות שיבוץ משחקים.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר את המדיניות "1".
- ❖ נציג ההתאחדות לוחץ "כן" ובכך מאשר את הבקשה לקביעת המדיניות.

תוצאות

מדיניות שיבוץ המשחקים נקבעה בהצלחה.

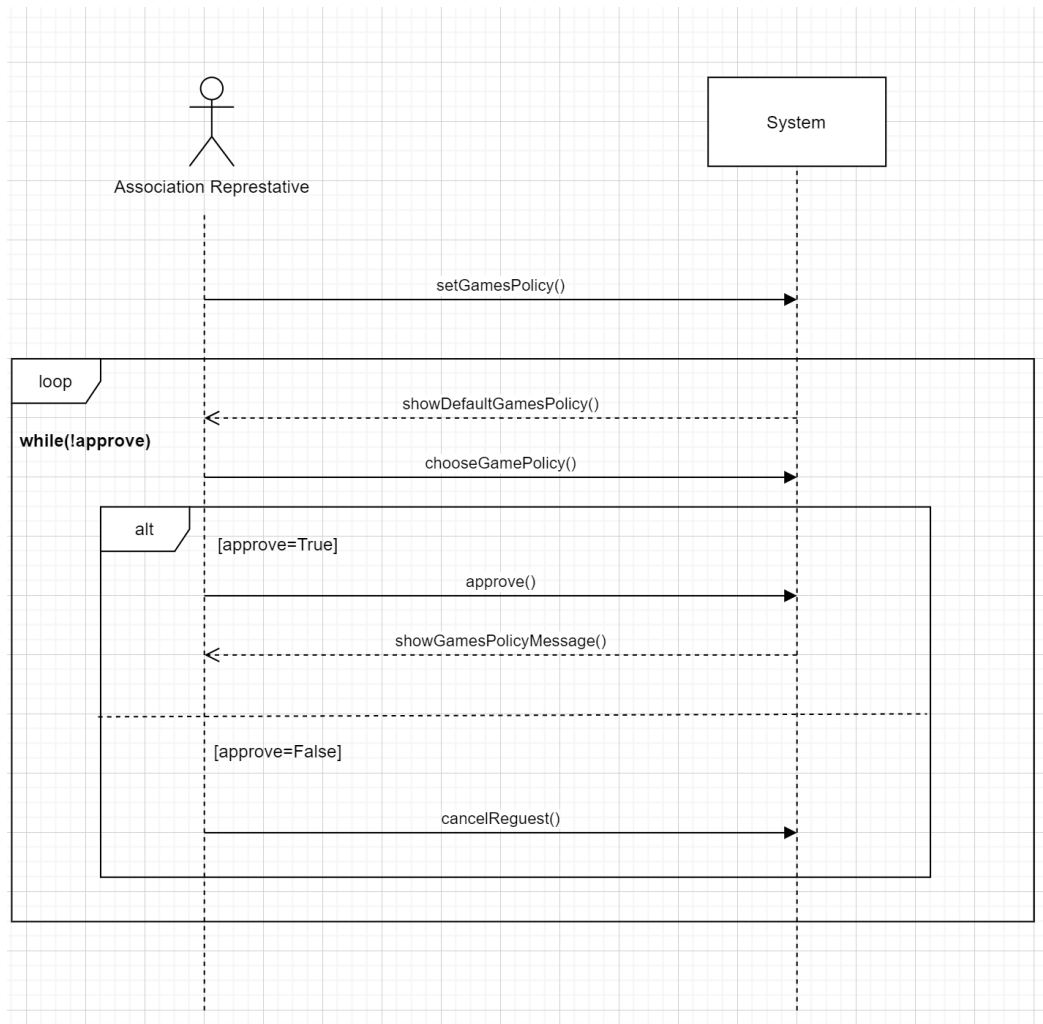
19.2 שלילי:

צעדים

- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של קביעת מדיניות שיבוץ משחקים.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר את המדיניות "1-".
- ❖ נציג ההתאחדות לוחץ "כן" ובכך מאשר את הבקשה לקביעת המדיניות.

תוצאות

המערכת מציגה הודעה שגיאה כי לא קיימת מדיניות כזאת.



20. ביהול ליגה – קביעת מדיניות חישוב נקודות ודירוג

- שחקן ראשי – נציג ההתאחדות
- בעלי עניין ואינטרסים :
 - ✦ נציג ההתאחדות – מעוניין לקבוע את מדיניות חישוב הנקודות והדירוג בליגה לעונה הקרובה.
 - ✦ מנהלי הקבוצה – מעוניינים לדעת מהי תהיה מדיניות חישוב הנקודות והדירוג בליגה לעונה הקרובה.
 - ✦ בעלי הקבוצה - מעוניינים לדעת מהי תהיה מדיניות חישוב הנקודות והדירוג בליגה לעונה הקרובה.
 - ✦ מנהל המערכת – מעוניין לוודא את התנהלותה השוטפת והתקינה של המערכת.
- תנאי קדם –
 - ✦ נציג ההתאחדות ביצע התחברות למערכת.
 - ✦ UC – יצירת עונה בתהליך – עדיין מתבצע.
- תנאי סוף :
 - ✦ נוספה מדיניות חישוב הנקודות והדירוג בליגה עבור העונה.

• תרחיש הצלחה ראשי :

1. נציג ההתאחדות בוחר באפשרות קביעות מדיניות חישוב נקודות והדירוג בליגה.
2. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות את האפשרויות השונות לקביעת המדיניות.
3. נציג ההתאחדות בוחר את המדיניות שהוא רוצה ליישם בעונה.
4. נציג ההתאחדות לוחץ על סיים קביעת מדיניות.
5. המערכת מציגה הודעה ששואלת את נציג ההתאחדות אם הוא בטוח שברצונו לסיים את קביעת המדיניות.
6. נציג ההתאחדות מאשר את הבקשה לקביעת המדיניות.
7. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות כי קביעת המדיניות בוצעה בהצלחה.

• תרחיש אלטרנטיבי:

- חלופה מצעד 5 של תרחיש הצלחה ראשי: נציג ההתאחדות לא מאשר את הבקשה.
- 5.1. המערכת חוזרת לשלב 2 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה – UAT20

20.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של קביעת מדיניות חישוב נקודות ודירוג.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר את המדיניות "ברירת מחדל1".
- ❖ נציג ההתאחדות מאשר את הבקשה לקביעת מדיניות חישוב הנקודות והדירוג.

תוצאות:

מדיניות חישוב הנקודות והדירוג נקבעה בהצלחה.

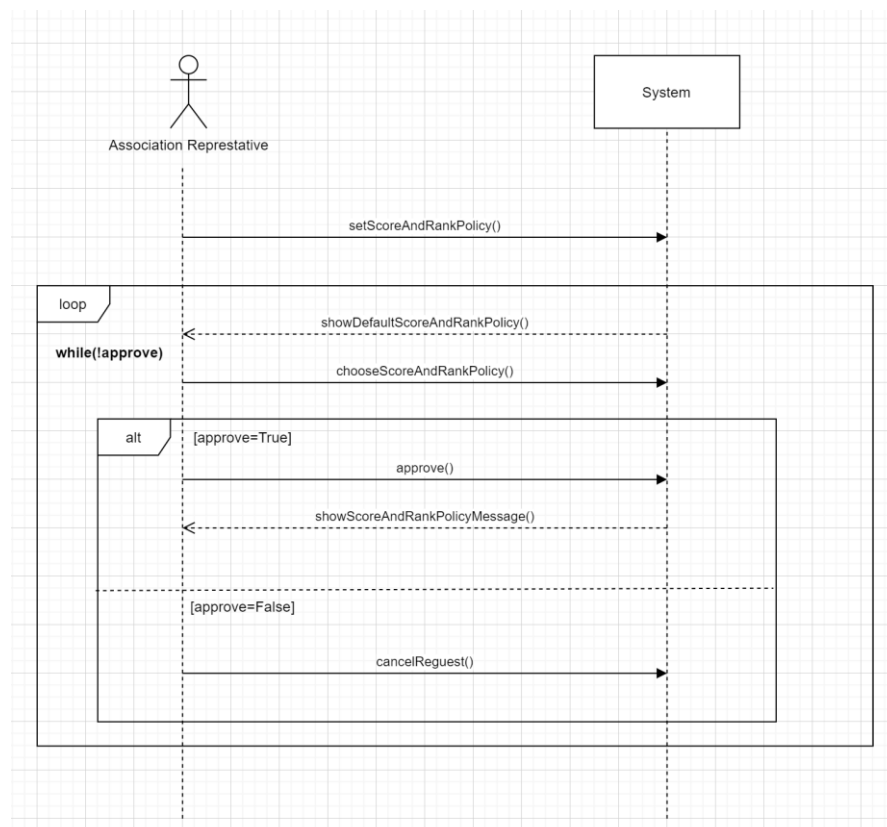
20.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ נציג ההתאחדות בוחר באפשרות של קביעת מדיניות חישוב נקודות ודירוג.
- ❖ נציג ההתאחדות בוחר את המדיניות "ברירת מחדל2".
- ❖ נציג ההתאחדות לא מאשר את הבקשה לקביעת מדיניות חישוב הנקודות והדירוג.

תוצאות:

המערכת מציגה לנציג ההתאחדות את האפשרויות השונות לקביעת המדיניות.



21. מערכת המלצה

שחקן ראשי: אוהד.

בעלי עניין ואינטרסים:

+ אוהד: מעוניין שמערכת ההמלצה תצביע על הסיכויים של קבוצה לנצח.

תנאי קדם:

+ האוהד קיים ומחובר למערכת על המשתמש האישי שלו.

תנאי סיום:

+ מערכת ההמלצה תצביע על הסיכויים של קבוצה לנצח.

+ פניית האוהד תשמר בקובץ לוג.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. האוהד מחובר למערכת.

1. האוהד לוחץ על כפתור "המלצה לניצחון".

2. האוהד בוחר קבוצה מסוימת.

3. שמערכת ההמלצה תצביע על הסיכויים של קבוצה לנצח.

4. המערכת תשמור את פניית האוהד בקובץ לוג.

תרחיש אלטרנטיבי:

חלופה מצעד מצעד 3 של תרחיש ההצלחה הראשי: האוהד הזין שם קבוצה שאינו תקין במהלך ביצוע החיפוש

3.1 המערכת תציג לשחקן הודעה כי הקבוצה שהזין אינה קיימת.

3.2 המערכת חוזרת לשלב 3 מתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT21:

21.1 חיובי:

צעדים:

❖ האוהד בוחר באפשרות של "המלצה לניצחון".

❖ הקבוצה "North" קיימת במערכת.

❖ האוהד מחפש את הקבוצה "North".

תוצאה:

❖ מערכת ההמלצה תצביע על הסיכויים של הקבוצה לנצח.

❖ המערכת מוסיפה את ביצוע החיפוש לקובץ הלוג.

21.2 שלילי:

צעדים:

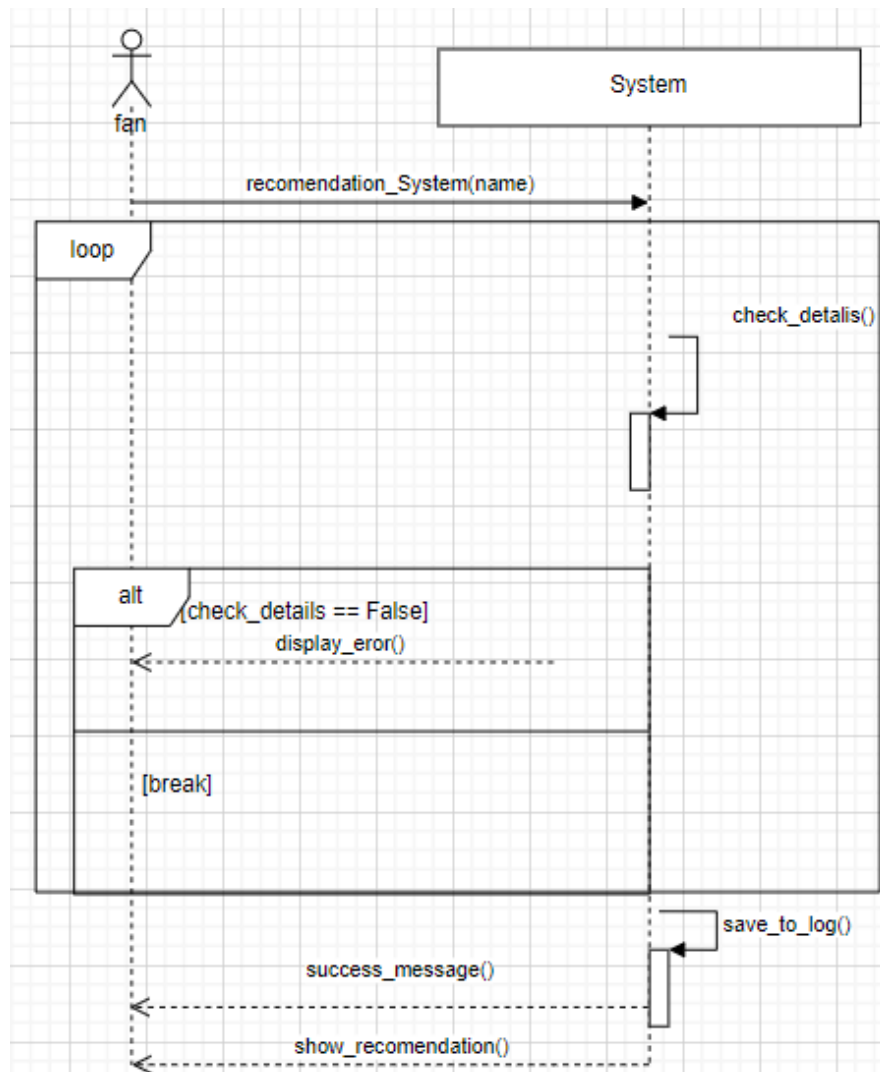
❖ האוהד בוחר באפשרות של "המלצה לניצחון".

❖ הקבוצה "North" לא קיימת במערכת.

❖ האוהד מחפש את הקבוצה "North".

תוצאה :

המערכת מציגה הודעה ששם הקבוצה אינו קיים.



22. סגירת קבוצה

שחקן ראשי: מנהל מערכת.

בעלי עניין ואינטרסים:

- + **בעל קבוצה:** מעוניין לדעת אם הקבוצה שלו נסגרת.
- + **מנהל קבוצה:** : מעוניין לדעת אם הקבוצה שלו נסגרת.
- + **מאמן:** : מעוניין לדעת אם הקבוצה שהוא מאמן נסגרת.
- + **שחקן:** מעוניין לדעת אם הקבוצה שהוא שייך אליה נסגרת.

תנאי קדם:

- + הקבוצה שאותה רוצים לסגור קיימת במערכת.

תנאי סיום:

- + הקבוצה כבר לא קיימת במערכת.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. מנהל המערכת לוחץ על כפתור "סגירת הקבוצה".
2. המערכת בודקת אם יש למנהל מערכת את ההרשאות המתאימות.
3. המערכת מציגה למנהל את הקבוצות הקיימות.
4. המנהל בוחר את הקבוצה שהוא רוצה לסגור.
5. המערכת שומרת את העובדה שהקבוצה נסגרה ושומרת את העדכון בקובץ לוג.
6. המערכת מעדכנת שהקבוצה נמחקה.

תרחיש אלטרנטיבי:

חלופה מצעד 1 של תרחיש ההצלחה הראשי: למנהל המערכת אין הרשאות

- 1.1 המערכת תציג למאמן הודעה כי אין לו הרשאות.
- 1.2 המערכת נשארת בשלב 1 בתרחיש ההצלחה הראשי.

חלופה מצעד 4 של תרחיש ההצלחה הראשי: מנהל המערכת הזין שם קבוצה שאינו תקין במהלך ביצוע החיפוש.

- 4.1 המערכת תודיע שהשחקן אינו קיים במערכת.
- 4.2 המערכת חוזרת לשלב 4 מתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT22:

22.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ מחובר מנהל Jamie בעל הרשאות.
- ❖ Jamie לוחץ על כפתור "סגירת הקבוצה".
- ❖ קיימת קבוצה Wildlings במערכת.
- ❖ Jamie מחפש את קבוצה Wildlings במערכת.

תוצאה:

- ❖ הקבוצה נמחקה מהמערכת.
- ❖ המערכת מוסיפה את ביצוע הפעולה לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת שולחת הודעה ל Jaimie כי המחיקה התבצעה בהצלחה.

22.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ מחובר משתמש Jamie בלי הרשאות למערכת.
- ❖ המנהל לוחץ על כפתור סגירת הקבוצה.

תוצאה :

המערכת תציג הודעה שאין למנהל הרשאות.

22.3 שלילי:

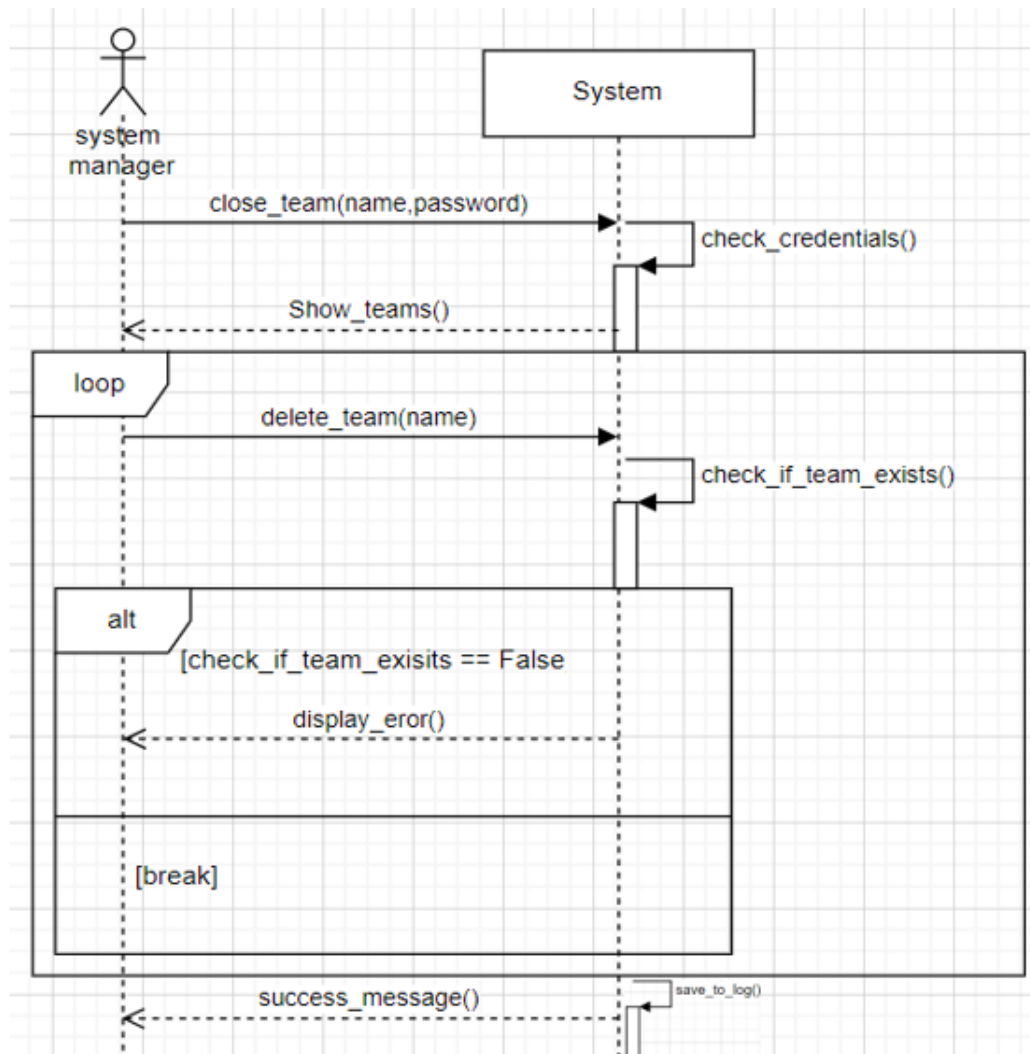
צעדים:

- ❖ מחובר מנהל Jamie בעל הרשאות.
- ❖ Jamie לוחץ על כפתור "סגירת הקבוצה".

- ❖ לא קיימת קבוצה Wildlings במערכת.
- ❖ Jamie מחפש את קבוצה Wildlings במערכת.

תוצאה :

המערכת תציג הודעת שגיאה כי לא קיימת במערכת קבוצה כזאת.



23. פתיחת קבוצה מחדש

שחקן ראשי: מנהל מערכת.

בעלי עניין ואינטרסים:

✦ בעל קבוצה: מעוניין לדעת אם קבוצה נפתחת והוא משתייך אליה.

✦ מנהל קבוצה: מעוניין לדעת אם קבוצה נפתחת.

✦ מאמן: מעוניין לדעת אם קיימת קבוצה חדשה.

תנאי קדם:

✦ לא קיימת קבוצה זהה במערכת לזאת שמעוניינים לפתוח.

✦ יש בעל קבוצה שמוכן להיות הבעלים של הקבוצה.

תנאי סיום:

✦ הקבוצה שפתחו עכשיו קיימת במערכת.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. מנהל המערכת לוחץ על כפתור "פתיחת הקבוצה".
2. המערכת בודקת אם יש למנהל מערכת את ההרשאות המתאימות.
3. המערכת מבקשת ממנהל הרשת את שם הקבוצה.
4. המערכת בודקת אם אין קבוצה כזאת, אם אין היא פותחת את הקבוצה.
5. מנהל המערכת משייך את הקבוצה עם בעל קבוצה.
6. המערכת שומרת את הקבוצה החדשה ושומרת אותו בקובץ לוג.
7. המערכת מעדכנת שהקבוצה נפתחה.

תרחיש אלטרנטיבי:

חלופה מצעד 1 של תרחיש ההצלחה הראשי: למנהל המערכת אין הרשאות

1.1 המערכת תציג למאמן הודעה כי אין לו הרשאות.

1.2 המערכת נשארת בשלב 1 בתרחיש ההצלחה הראשי.

חלופה מצעד 3 של תרחיש ההצלחה הראשי: מנהל המערכת הזין שם קבוצה שכבר קיים

במערכת בשלב ביצוע החיפוש

3.1 המערכת תודיע שהקבוצה כבר קיימת במערכת.

3.2 המערכת חוזרת לשלב 3 מתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT23:

23.1 חיובי:

צעדים:

❖ מחובר מנהל Jamie בעל הרשאות.

❖ Jamie לוחץ על כפתור "פתיחת הקבוצה".

❖ לא קיימת קבוצה Wildlings במערכת.

❖ קיים בעל קבוצה Kevan שיכול להיות בעל הקבוצה החדשה.

❖ Jamie מחפש את קבוצה Wildlings במערכת.

תוצאה:

❖ הקבוצה נפתחת מהמערכת.

❖ המערכת מוסיפה את פתיחת הקבוצה לקובץ הלוג.

❖ המערכת שולחת הודעה ל Jaimie כי הפתיחה התבצעה בהצלחה.

23.2 שלילי:

צעדים:

❖ מחובר משתמש Jamie בלי הרשאות למערכת.

❖ המנהל לוחץ על כפתור סגירת הקבוצה.

תוצאה :

המערכת תציג הודעה שאין למנהל הרשאות.

23.3 שלילי:

צעדים:

❖ מחובר מנהל Jamie בעל הרשאות.

- ❖ Jamie לוחץ על כפתור "פתיחת הקבוצה".
- ❖ קיימת קבוצה Wildlings במערכת.
- ❖ קיים בעל קבוצה Kevan שיכול להיות בעל הקבוצה החדשה.
- ❖ Jamie מחפש את קבוצה Wildlings במערכת.

תוצאה:

המערכת תציג הודעה שכבר קיימת קבוצה כזאת במערכת קבוצה כזאת.

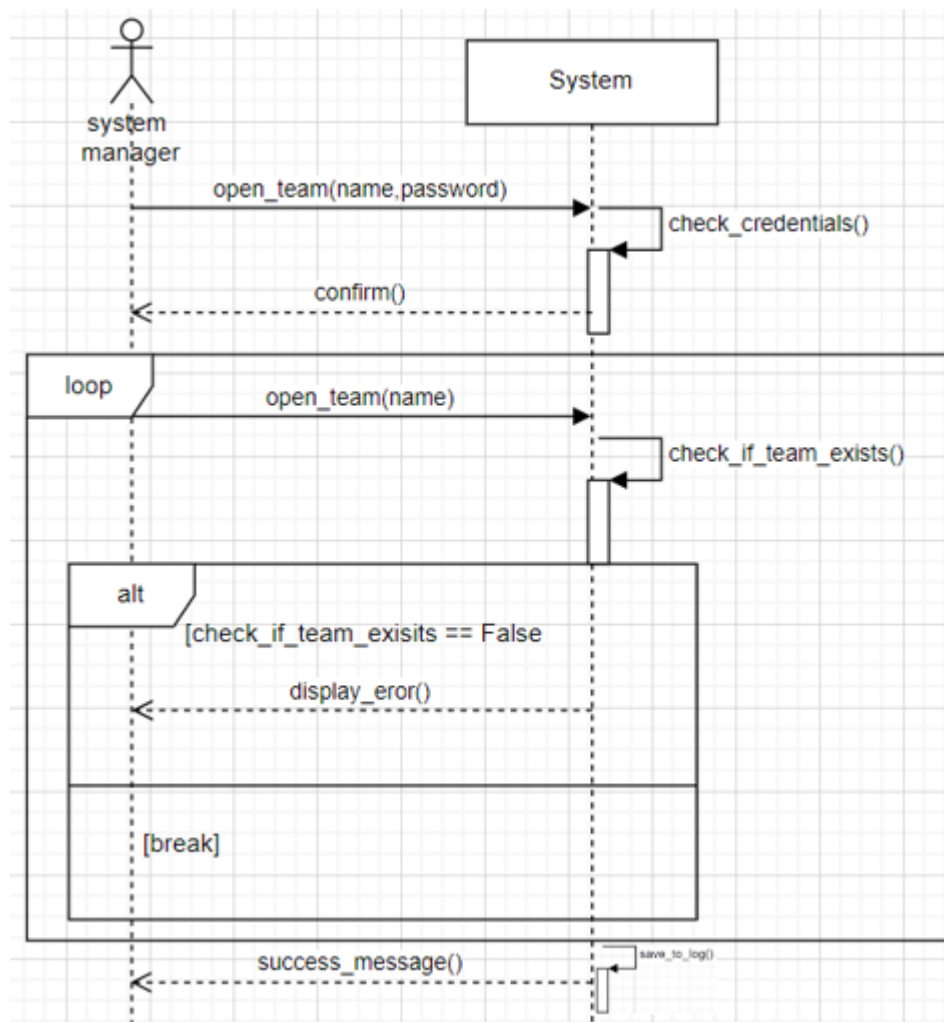
23.4 שלילי:

צעדים:

- ❖ מחובר מנהל Jamie בעל הרשאות.
- ❖ Jamie לוחץ על כפתור "פתיחת הקבוצה".
- ❖ קיימת קבוצה Wildlings במערכת.
- ❖ לא קיים בעל קבוצה Kevan שיכול להיות בעל הקבוצה החדשה.
- ❖ Jamie מחפש את קבוצה Wildlings במערכת.

תוצאה:

המערכת מחכה להשמה של בעל קבוצה ומודיעה על תקלה.



24. דיווח על פעולה פיננסית

שחקן ראשי: בעל קבוצה /מאמן קבוצה

בעלי עניין ואינטרסים:

- + בעל קבוצה - מעוניין לדווח על הכנסות והוצאות.
- + מנהל קבוצה - מעוניין לעקוב אחרי ההכנסות וההוצאות בשביל לדעת איך לנהל את הקבוצה.

תנאי קדם:

- + לבעל הקבוצה קיימת קבוצה.
- + לבעל הקבוצה יש מידע על ההכנסות וההוצאות של הקבוצה.

תנאי סיום:

- + בעל הקבוצה ידווח על ההכנסות וההוצאות של הקבוצה והדיווח ישמר במערכת.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. בעל הקבוצה מעוניין לדווח על הוצאות או הכנסות של הקבוצה.
2. בעל הקבוצה בוחר קבוצה מתוך הקבוצות השייכות אליו.
3. בעל הקבוצה בוחר בין הכנסה או הוצאה.
4. בעל הקבוצה בוחר סכום.
5. המערכת שומרת את עדכון בעל הקבוצה.
6. המערכת תציג הודעת הצלחה בסוף התהליך.

תרחיש אלטרנטיבי:

חלופה מצעד מצעד 4 של תרחיש ההצלחה הראשי: השחקן הזין פרטים שאינם תקינים במהלך

ביצוע העדכון

- 4.1 המערכת תציג למאמן הודעה כי הזין פרטים שגויים.
- 4.2 המערכת חוזרת לשלב 4 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT24:

24.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ מחובר בעל קבוצה בשם Doran.
- ❖ קיימת לדורן הקבוצה Sand Snakes.
- ❖ Doran בוחר את הקבוצה Sand snakes.
- ❖ Doran בוחר לדווח על הכנסה של "100".

תוצאה:

- ❖ המערכת תשמור את העדכון ותציג הודעת הצלחה.
- ❖ המערכת מוסיפה את העדכון לקובץ הלוג.

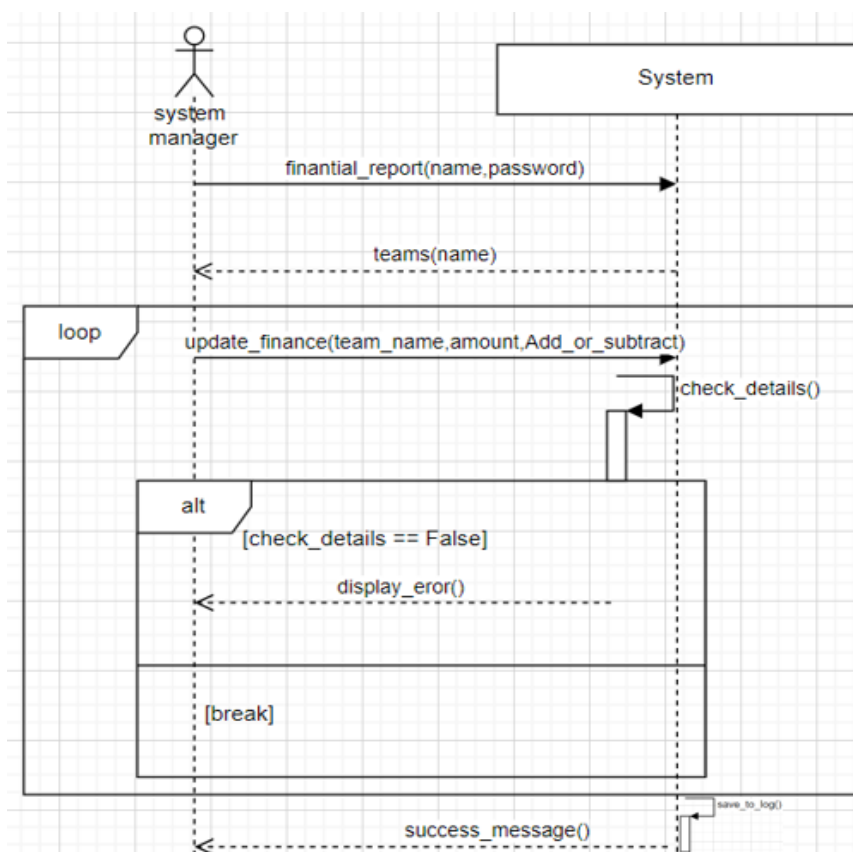
24.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ מחובר בעל קבוצה בשם Doran.
- ❖ קיימת לדורן הקבוצה Sand Snakes.
- ❖ Doran בוחר את הקבוצה Sand snakes.
- ❖ Doran בוחר לדווח על הכנסה של "sad%\$d2".

תוצאה :

המערכת תציג הודעת שגיאה שיש להכניס סכום מספרי.



25. הוספת שחקן לקבוצה.

שחקן ראשי: בעל קבוצה / מאמן קבוצה.

בעלי עניין ואינטרסים:

- + **בעל קבוצה:** מעוניין לראות את השחקנים במערכת ולהחזיק את הרלוונטי.
- + **מנהל קבוצה:** מעוניין לראות את השחקנים במערכת ולהחזיק את הרלוונטי.
- + **שחקן:** מעוניין לדעת את הסטטוס שלו.
- + **מאמן:** מעוניין לדעת שנוסף שחקן חדש לקבוצה אותה הוא מאמן.

תנאי קדם:

- + השחקן אינו קיים בקבוצה.
- + לבעל / מנהל הקבוצה יש הרשאות להוספת שחקן.
- + בעל / מנהל הקבוצה מחובר למערכת.
- + הקבוצה אליה מוסיפים שחקן קיימת במערכת.

תנאי סיום:

- + ההוספה בוצעה בהצלחה.
- + נוסף רישום אודות פעולת ההוספה בקובץ הלוג במערכת.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. בעל / מנהל הקבוצה לוחץ על כפתור "עריכת הרכב הקבוצה".
2. המערכת תציג לבעל / מנהל הקבוצה של הקבוצות שהוא אחראי עליהם.
3. בעל / מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה שאליה הוא רוצה להוסיף שחקן.
4. בעל / מנהל הקבוצה מכניס את פרטי השחקן אותו הוא מעוניין להוסיף לקבוצה.
5. המערכת שואלת האם בעל / מנהל הקבוצה בטוח שהוא רוצה להוסיף את השחקן.
6. בעל / מנהל הקבוצה בוחר בכפתור "כן".
7. המערכת מוסיפה את השחקן לקבוצה.
8. המערכת מוסיפה את פעולת ההוספה לקובץ הלוג.
9. המערכת מוסיפה הרשאות מתאימות לשחקן.
10. המערכת שולחת התראה לשחקן.
11. המערכת מציגה הודעה שההוספה בוצעה בהצלחה.

תרחיש אלטרנטיבי:

חלופה מצעד 4 של תרחיש ההצלחה הראשי: בעל / מנהל הקבוצה בחר שחקן שכבר שייך לקבוצה.

- 4.1 המערכת תציג לשחקן הודעה כי השחקן משויך לקבוצה.
- 4.2 המערכת חוזרת לשלב 4 מתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT25:

25.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ בעל / מנהל הקבוצה בוחר בכפתור של הוספת שחקן.
- ❖ בעל / מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "הפועל באר שבע".
- ❖ המאמן מזין שם פרטי השחקן "Tywin" ושם משפחה "Lannister".

תוצאה:

- ❖ המערכת מוסיפה את השחקן Lannister Tywin לפועל באר שבע.
- ❖ המערכת מודיעה לשחקן שההוספה בוצעה.
- ❖ המערכת מוסיפה את ביצוע הפעולה לקובץ הלוג.

25.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ בעל/ מנהל הקבוצה בוחר בכפתור של הוספת שחקן.
- ❖ בעל/ מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "הפועל באר שבע".
- ❖ המאמן מזין שם פרטי השחקן "israel" ושם משפחה "israeli".

תוצאה :

המערכת תציג הודעה שהשחקן כבר משויך לקבוצה.

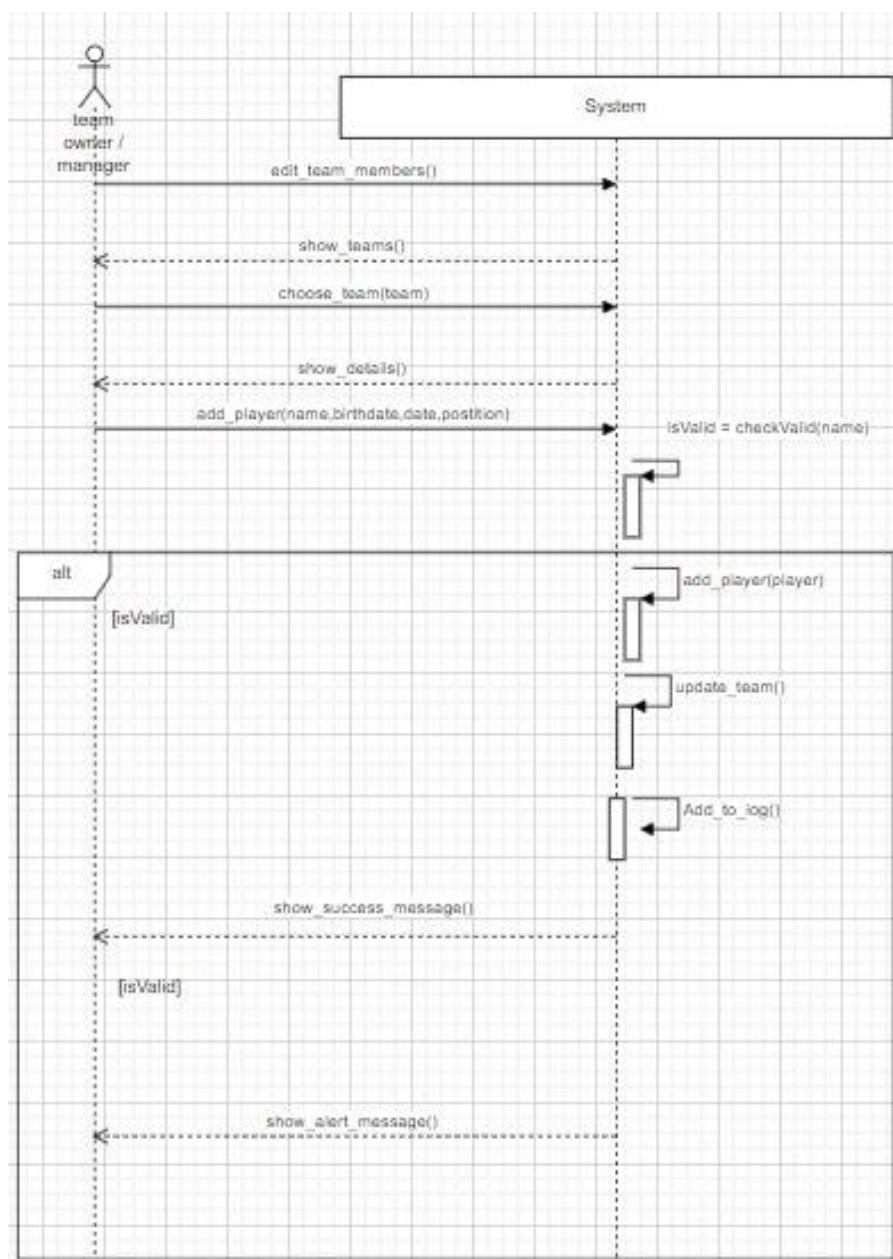
25.3 שלילי:

צעדים:

- ❖ בעל/ מנהל הקבוצה בוחר בכפתור של הוספת שחקן.
- ❖ בעל/ מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "הפועל באר שבע".
- ❖ המאמן מזין שם פרטי השחקן "dani" ושם משפחה "coheb".

תוצאה :

המערכת תציג הודעה כי השחקן אינו קיים במערכת.



26. הוספת מאמן לקבוצה.

שחקן ראשי: בעל קבוצה /מאמן קבוצה.

בעלי עניין ואינטרסים:

- + בעל קבוצה: מעוניין לראות את המאמנים במערכת ולהחזית את הרלוונטי.
- + מנהל קבוצה: מעוניין לראות את המאמנים במערכת ולהחזית את הרלוונטי.
- + מאמן: מעוניין לדעת את הסטטוס שלו.

תנאי קדם:

- + המאמן אינו קיים בקבוצה.
- + לבעל/מנהל הקבוצה יש הרשאות להוספת מאמן.
- + בעל/מנהל הקבוצה מחובר למערכת.
- + הקבוצה אליה מוסיפים מאמן קיימת במערכת.

תנאי סיום:

- + ההוספה בוצעה בהצלחה.
- + נוסף רישום אודות פעולת ההוספה בקובץ הלוג במערכת.

תרחיש הצלחה ראשי:

12. בעל/מנהל הקבוצה לוחץ על כפתור "עריכת הרכב הקבוצה".
13. המערכת תציג לבעל/מנהל הקבוצה של הקבוצות שהוא אחראי עליהם.
14. בעל/מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה שאליו הוא רוצה להוסיף מאמן.
15. בעל/מנהל הקבוצה מכניס את פרטי המאמן אותו הוא מעוניין להוסיף לקבוצה.
16. המערכת שואלת האם בעל/מנהל הקבוצה בטוח שהוא רוצה להוסיף את המאמן.
17. בעל/מנהל הקבוצה בוחר בכפתור "כן".
18. המערכת מוסיפה את המאמן לקבוצה.
19. המערכת מוסיפה את פעולת ההוספה לקובץ הלוג.
20. המערכת מוסיפה הרשאות מתאימות למאמן.
21. המערכת שולחת התראה למאמן.
22. המערכת מציגה הודעה שההוספה בוצעה בהצלחה.

תרחיש אלטרנטיבי:

חלופה מצעד 4 של תרחיש ההצלחה הראשי: בעל/מנהל הקבוצה בחר שחקן שכבר שייך לקבוצה.

- 4.1 המערכת תציג למאמן הודעה כי המאמן משויך לקבוצה.
- 4.2 המערכת חוזרת לשלב 4 מתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT25:

25.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ בעל/מנהל הקבוצה בוחר בכפתור של הוספת מאמן.
- ❖ בעל/מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "הפועל באר שבע".
- ❖ המאמן מזין שם פרטי המאמן "Tywin" ושם משפחה "Lannister".

תוצאה:

- ❖ המערכת מוסיפה את המאמן Lannister Tywin לפועל באר שבע.
- ❖ המערכת מודיעה למאמן שההוספה בוצעה.
- ❖ המערכת מוסיפה את ביצוע הפעולה לקובץ הלוג.

25.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ בעל/ מנהל הקבוצה בוחר בכפתור של הוספת מאמן.
- ❖ בעל/ מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "הפועל באר שבע".
- ❖ המאמן מזין שם פרטי המאמן "israel" ושם משפחה "israeli".

תוצאה :

המערכת תציג הודעה שהמאמן כבר משויך לקבוצה.

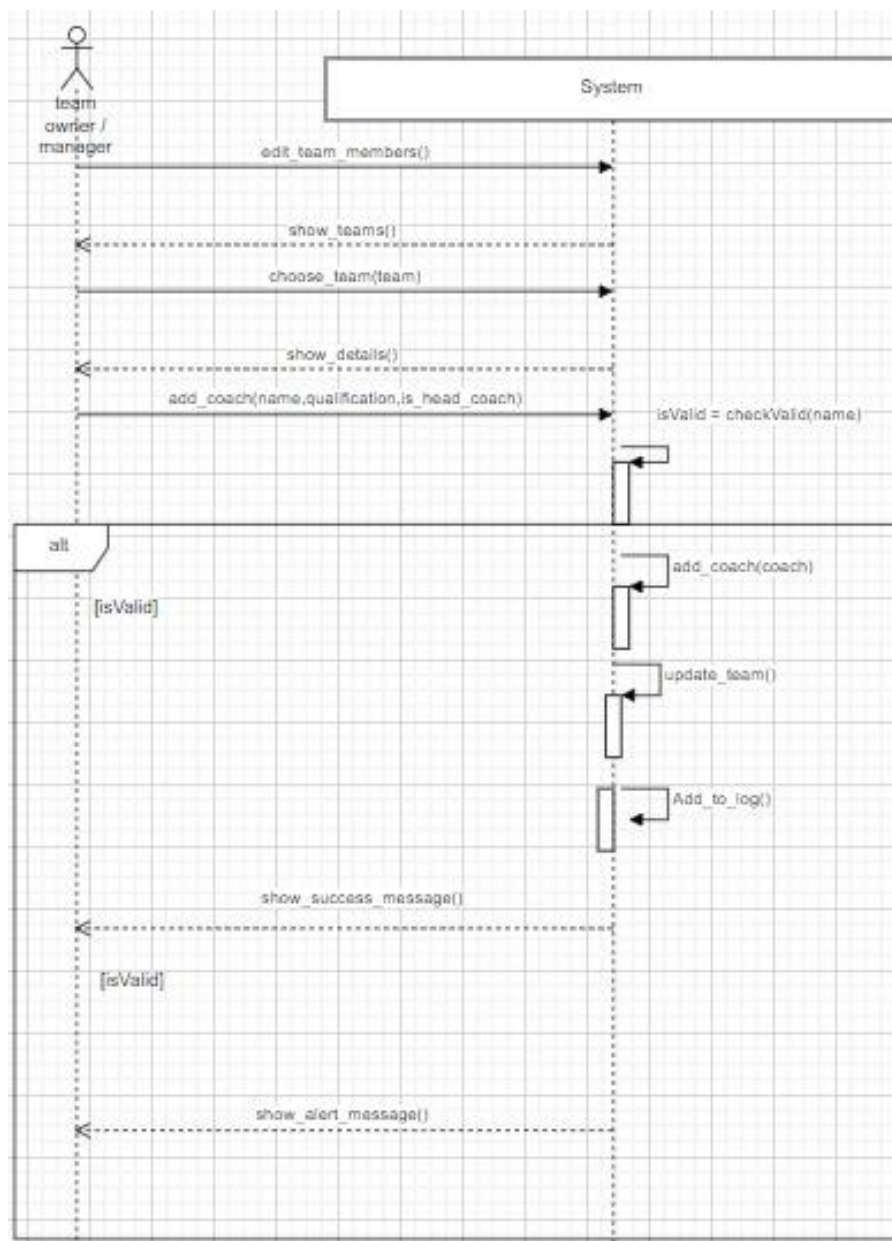
25.3 שלילי:

צעדים:

- ❖ בעל/ מנהל הקבוצה בוחר בכפתור של הוספת מאמן.
- ❖ בעל/ מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "הפועל באר שבע".
- ❖ המאמן מזין שם פרטי המאמן "dani" ושם משפחה "coheb".

תוצאה :

המערכת תציג הודעה כי המאמן אינו קיים במערכת.



27. ניהול קבוצה – הוספת בעלים לקבוצה:

שם: הוספת בעלים לקבוצה.

שחקן ראשי: בעל הקבוצה.

בעלי עניין ואינטרסים:

- ✦ **מנהלי הקבוצה** - מעוניין שהתהליך יהיה קל ונוח.
- ✦ **בעל קבוצה חדש** - מעוניין לקבל הרשאות בעלות לקבוצה החדשה שבבעלותו ולהיות מיועד בנוגע לסטטוס שלו.
- ✦ **בעלי הקבוצה** - מעוניין שהתהליך יהיה קל ונוח. בעלי הקבוצה האחרים מעוניינים להיות במעקב על הרכב הקבוצה.

תנאי קדם:

- ✦ בעלמנהל הקבוצה מחובר למערכת.
- ✦ קיימת קבוצה פעילה בבעלותו של בעל הקבוצה.
- ✦ קיים במערכת מנוי פעיל, כך שאינו בעל הקבוצה, שרוצה בעל הקבוצה למנותו לבעל הקבוצה.

תנאי סיום:

- ✦ בעל הקבוצה החדש נוסף בהצלחה למערכת וקיימות לו ההרשאות הרלוונטיות עבורו.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. בעל הקבוצה לוחץ על כפתור "הוספת בעל קבוצה".
2. המערכת מציגה לבעל הקבוצה את הקבוצות שבבעלותו ומבקשת ממנו לבחור בקבוצה בה ירצה להוסיף בעלים חדש.
3. בעל הקבוצה בוחר את הקבוצה.
4. המערכת מבקשת מבעל הקבוצה להכניס את שם המנוי אותו ירצה למנות לבעל הקבוצה החדש.
5. בעל הקבוצה מזין את שמו של המנוי.
6. המערכת מזהה את המשתמש לפי השם שהוזן.
7. המערכת מאשרת כי המשתמש אכן אינו בעל הקבוצה.
8. המערכת מציגה לבעל הקבוצה אפשרויות להרשאות בעל קבוצה עבור הבעלים החדש שבחר ומבקשת ממנו לבחור מבין האפשרויות.
9. בעל הקבוצה בוחר את אחת מהאפשרויות.
10. המערכת מגדירה את תפקיד המשתמש כבעל הקבוצה החדש עם ההרשאות שנבחרו עבורו ומגדירה את בעל הקבוצה.
11. המערכת מציגה לבעל הקבוצה הודעה על הצלחת הפעולה.

חלופה מצעד 5 של תרחיש ההצלחה הראשי: לא נמצא מנוי בעל שם המשתמש שהוזן

- 5.1 המערכת תציג למאמן הודעה כי הפרטים שהזין הינם שגויים.
- 5.2 המערכת חוזרת לשלב 5 מתרחיש ההצלחה הראשי.

חלופה מצעד 6 של תרחיש ההצלחה הראשי: שם המשתמש שהוזן כבר מוגדר כבעלי הקבוצה

- 6.1 המערכת מציגה הודעה כי המנוי בעל שם המשתמש שהוזן כבר מוגדר כבעל הקבוצה.
- 6.2 המערכת חוזרת לשלב 6 מתרחיש ההצלחה הראשי

קבלה UAT27:

27.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הוספת בעל קבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".
- ❖ בחירת הרשאות בעל קבוצה של "בעל הקבוצה".

תוצאה:

- ❖ הצגת הודעה של הצלחת הפעולה.
- ❖ המערכת מעדכנת לקובץ הלוג.

27.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הוספת בעל קבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".

תוצאה :

הצגת הודעה על כך שלא נמצא מנוי התואם לפרטי הזיהוי שהוזנו.

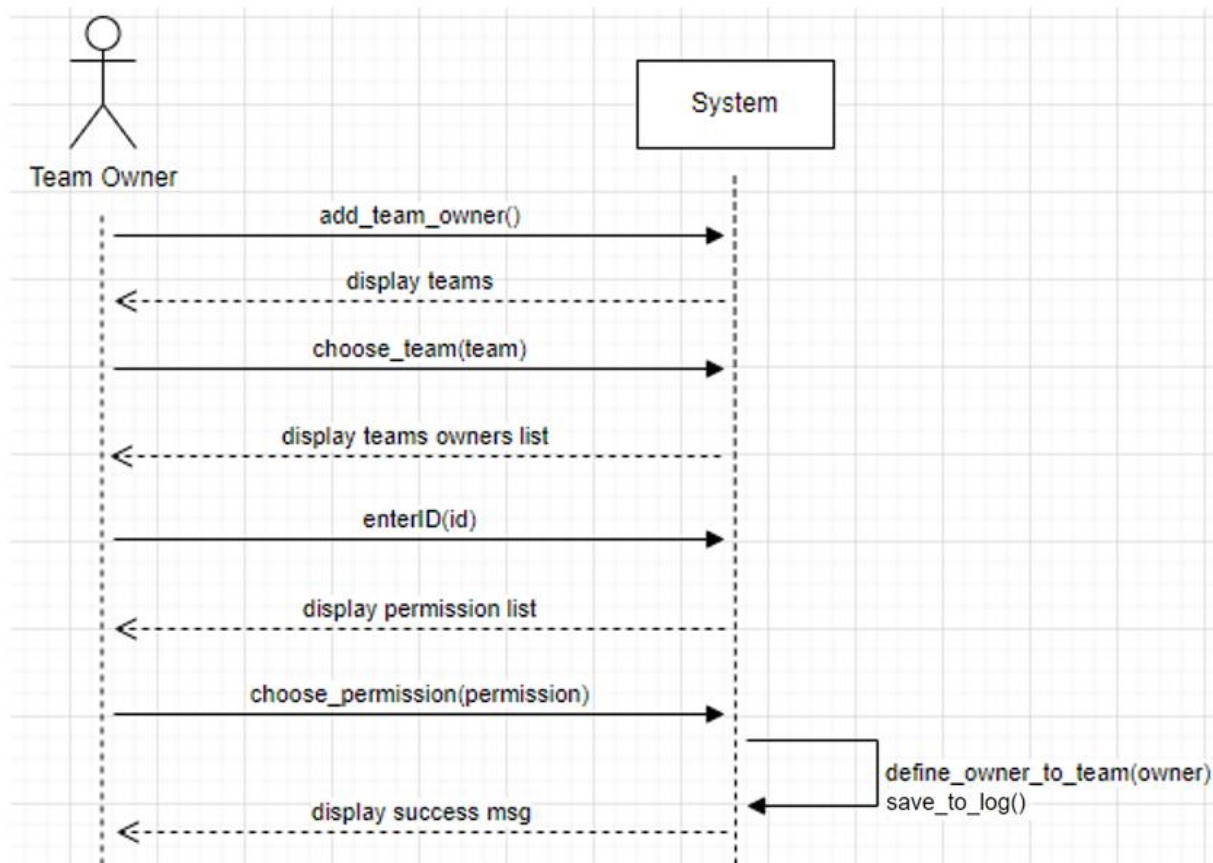
27.3 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הוספת בעל קבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".

תוצאה :

הצגת הודעה על כך שמנוי בעל שם המשתמש שהוזן כבר מוגדר כבעל הקבוצה.



28. ניהול קבוצה – הוספת מנהל לקבוצה:

- **שחקן ראשי:** בעל הקבוצה.
- **בעלי עניין ואינטרסים:**
 - ✦ **בעל הקבוצה** אשר מעוניין למנות מנהל קבוצה חדש.
 - ✦ **מנהל הקבוצה החדש** אשר מעוניין לקבל הרשאות ניהול לקבוצה אותה ינהל.
 - ✦ **ההתאחדות** אשר מעוניינת לאפשר לבעלי הקבוצה לנהל את הקבוצות שלהם בכך שתתן להם סמכויות.
- **תנאי קדם:**
 - ✦ אתחול המערכת בהתאם לתרחיש השימוש הסתיים בהצלחה.
 - ✦ בעל קבוצה פעילה מחובר למערכת.
 - ✦ קיימת קבוצה פעילה בבעלותו של בעל הקבוצה.
- 3. קיימת קבוצה פעילה בבעלותו של בעל הקבוצה.
- 4. קיים במערכת מנוי פעיל, כך שאינו בעל הקבוצה או מנהלה, שרוצה בעל הקבוצה למנות למנהל.
- **תנאי סיום:**
 1. המנוי מנהל כעת את הקבוצה עם הרשאות הניהול אשר הוגדרו עבורו.
 2. נוסף עדכון אודות המנהל החדש לקובץ הלוג במערכת.
 3. מוצגת הודעת הצלחת הפעולה לבעל הקבוצה.
- **תרחיש הצלחה ראשי:**
 1. בעל הקבוצה לוחץ על כפתור "הוספת מנהל לקבוצה".
 2. המערכת מציגה לבעל הקבוצה את הקבוצות שבבעלותו ומבקשת ממנו לבחור בקבוצה בה ירצה להוסיף מנוי למנהל חדש.
 3. בעל הקבוצה בוחר את הקבוצה.
 4. המערכת מבקשת מבעל הקבוצה להכניס את שם המנוי אותו ירצה למנות למנהל הקבוצה החדש.
 5. בעל הקבוצה מזין את שמו של המנוי.
 6. המערכת מזהה את המשתמש לפי השם שהוזן.
 7. המערכת מאשרת כי המשתמש אכן אינו בעל הקבוצה ואינו מנהלה.
 8. המערכת מציגה לבעל הקבוצה אפשרויות להרשאות ניהול עבור המנהל החדש שבחר ומבקשת ממנו לבחור מבין האפשרויות.
 9. בעל הקבוצה בוחר את אחת מהאפשרויות.
 10. המערכת מגדירה את תפקיד המשתמש כמנהל הקבוצה החדש עם ההרשאות שנבחרו עבורו ומגדירה את המנהל.
 11. המערכת מעדכנת את המנהל החדש בקובץ הלוג.
 12. המערכת מציגה לבעל הקבוצה הודעה על הצלחת הפעולה.
- **תרחיש אלטרנטיביים:**
- **בשלב 6 לא נמצא מנוי בעל שם המשתמש שהוזן.**
 - חלופה:**
 - 1.1: המערכת מציגה הודעה שלא נמצא מנוי בעל שם המשתמש שהוזן.
 - 1.2: חזרה לשלב 4.
- **בשלב 7 שם המשתמש שהוזן כבר מוגדר כבעלי הקבוצה או כמנהל שלה.**
 - חלופה:**
 - 1.1: המערכת מציגה הודעה כי המנוי בעל שם המשתמש שהוזן כבר מוגדר כבעל הקבוצה או כמנהלה.
 - 1.2: חזרה לשלב 2.

בדיקות קבלה UAT28:

28.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הוספת מנהל לקבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".
- ❖ בחירת הרשאות הניהול של "מנהל קבוצה".

תוצאה:

- ❖ המערכת מוסיפה את מנהל הקבוצה החדש לקובץ הלוג.
- ❖ הצגת הודעה של הצלחת הפעולה.

28.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הוספת מנהל לקבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".

תוצאה:

- ❖ הצגת הודעה על כך שלא נמצא מנוי התואם לפרטי הזיהוי שהוזנו.

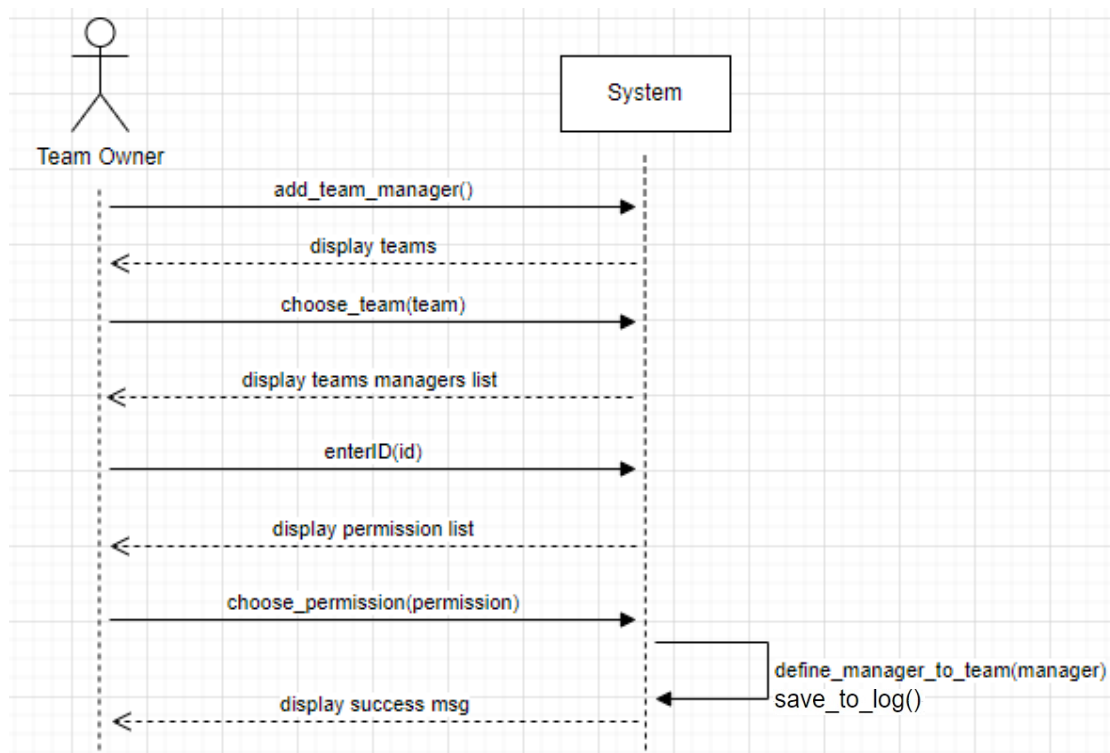
28.3 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הוספת מנהל לקבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".

תוצאה:

- ❖ הצגת הודעה על כך שמנוי בעל שם המשתמש שהוזן כבר מוגדר כבעל הקבוצה או כמנהלה.



29. ניהול קבוצה – הסרת בעל קבוצה:

שחקן ראשי: בעל הקבוצה.

בעלי עניין ואינטרסים:

- ✦ בעל הקבוצה אשר מעוניין להסיר ממנו בעל קבוצה קיים.
- ✦ ההתאחדות אשר מעוניינת לאפשר לבעלי הקבוצה לנהל את קבוצותיהם ולהסיר את נכסיהם.

תנאי קדם:

- ✦ אתחול המערכת בהתאם לתרחיש השימוש הסתיים בהצלחה.
- ✦ בעל קבוצה פעילה מחובר למערכת.
- ✦ קיימת קבוצה פעילה בבעלותו של בעל הקבוצה.
- ✦ קיים במערכת ומשויך לקבוצה בעל הקבוצה אותו בעל הקבוצה רוצה להסיר.
- ✦ בעל הקבוצה שאותו המשתמש מעוניין להסיר מונה על ידו.

תנאי סיום:

- ✦ בעל הקבוצה הוסר מהקבוצה.
- ✦ מוצגת הודעת הצלחת הפעולה לבעל הקבוצה.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. בעל הקבוצה לוחץ על כפתור "הסרת בעל קבוצה מהקבוצה".
 2. המערכת מציגה לבעל הקבוצה את הקבוצות שבבעלותו ומבקשת.
 3. ממנו לבחור בקבוצה בה ירצה להסיר בעל קבוצה קיים.
 4. בעל הקבוצה בוחר את הקבוצה.
 5. המערכת מציגה לבעל הקבוצה את רשימת בעלי קבוצות שמונו על ידו ומבקשת ממנו להכניס את שם המנוי אותו ירצה להסיר.
 6. בעל הקבוצה מזין את שמו של המנוי.
 7. המערכת מזהה את המשתמש לפי השם שהוזן.
 8. המערכת מסירה את המנוי מתפקידו כבעל הקבוצה.
 9. המערכת מציגה לבעל הקבוצה הודעה על הצלחת הפעולה.
- חלופה מצעד מצעד 3 של תרחיש ההצלחה הראשי: בעל הקבוצה בוחר בקבוצה אחרת.
- 3.1 המערכת מציגה הודעה שלא נמצא מנוי בעל שם המשתמש שהוזן.
 - 3.2 המערכת חוזרת לשלב 3 מתרחיש ההצלחה הראשי.

קבלה UAT29:

29.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הוספת בעל קבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".
- ❖ בחירת הרשאות בעל קבוצה של "בעל הקבוצה".

תוצאה:

- ❖ הצגת הודעה של הצלחת הפעולה.
- ❖ המערכת מעדכנת לקובץ הלוג.

29.3 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הסרת בעל קבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".

תוצאה :

הצגת הודעה על כך שלא נמצא מנוי התואם לפרטי הזיהוי שהוזנו.

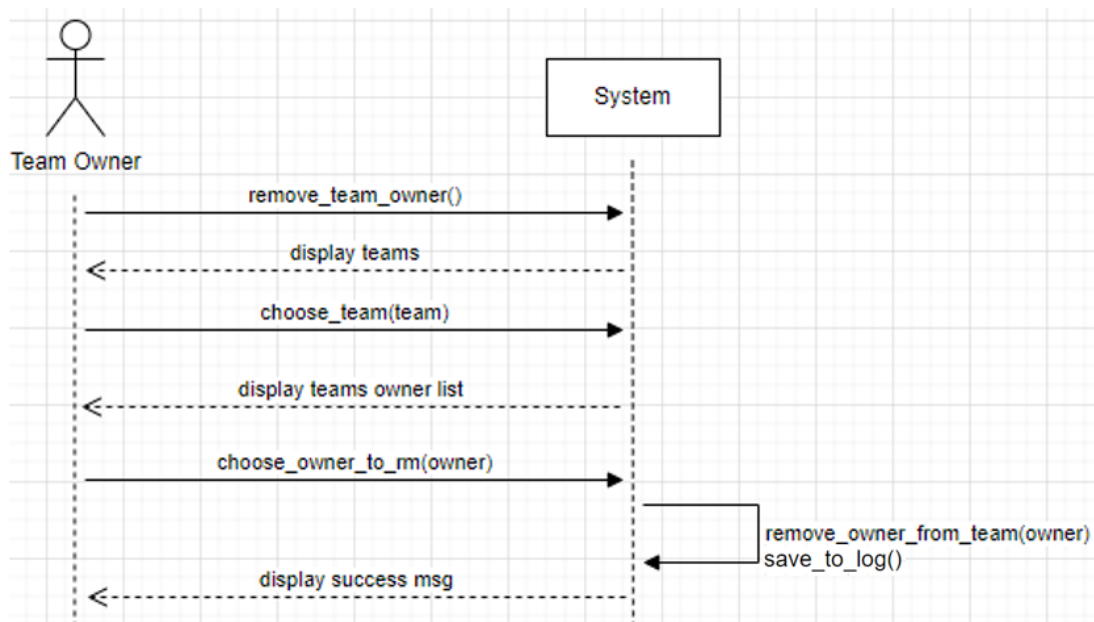
2 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הוספת בעל קבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנאי "ישראל ישראלי".
- ❖ בחירת הרשאות בעל קבוצה של "בעל הקבוצה".

תוצאה :

הצגת הודעה על כך שאין בעלים שניתן להסיר.



30. הסרת שחקן מקבוצה

שחקן ראשי: בעל קבוצה\מנהל קבוצה שניתנה לו ההרשאה המתאימה.

בעלי עניין ואינטרסים:

- + **בעל קבוצה:** מעוניין להסיר את השחקן הנבחר. מעוניין להיות במעקב על הרכבי הקבוצות שבבעלותו.
- + **מנהל קבוצה:** מעוניין להסיר את השחקן הנבחר. מעוניין שהתהליך יהיה פשוט ונוח.
- + **אוהד:** מעוניין להיות מעודכן בהרכב הקבוצה שהוא אוהד.
- + **שחקן:** מעוניין להיות מיועד לגבי הסטטוס שלו ולגבי הסרתו והוספתו לקבוצות.

תנאי קדם:

- + קיימת במערכת קבוצה שממנה מעוניינים להסיר את השחקן.
- + בעל\מנהל הקבוצה מחובר למערכת.
- + השחקן הרלוונטי שייך לקבוצה שנבחרה.
- + בעל\מנהל הקבוצה בעל הרשאות מתאימות לביצוע הפעולה.

תנאי סיום:

- + השחקן מוסר מהמערכת בהצלחה.
- + הסרת השחקן מתועדת בקובץ הלוג במערכת.
- + הרשאות של שחקן מוסרות מהשחקן שהוסר מהקבוצה.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. מנהל\בעל הקבוצה לוחץ על כפתור "עריכת הרכב קבוצה".
2. המערכת מציגה למנהל\בעל הקבוצה את רשימת הקבוצות שנמצאות בבעלותו.
3. המנהל\בעל הקבוצה בוחר את הקבוצה ממנה הוא מעוניין להסיר את השחקן.
4. המערכת מציגה למנהל\בעל הקבוצה את רשימת השחקנים השייכים לאותה קבוצה שבוחר.
5. המנהל\בעל הקבוצה בוחר את השחקן אותו הוא מעוניין להסיר ולוחץ "הסרת שחקן".
6. המערכת מציגה למנהל\בעל הקבוצה הודעה האם הוא בטוח שברצונו להסיר את השחקן שנבחר.
7. המנהל\בעל הקבוצה לוחץ על "כן".
8. המערכת מסירה את השחקן.
9. המערכת מתעדת את הסרת השחקן בקובץ הלוג.
10. המערכת מסירה לשחקן את הרשאות השחקן.
11. המערכת מציגה הודעה לבעל\מנהל הקבוצה שהפעולה התבצעה בהצלחה.

תרחישים אלטרנטיביים:

חלופה מצעד 5 של תרחיש ההצלחה הראשי: מנהל הקבוצה בחר בשחקן שאינו מעוניין להסיר מהקבוצה.

- 5.1 בעל\מנהל הקבוצה לוחץ על כפתור "לא".
- 5.2 המערכת חוזרת לשלב 4 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT30:

30.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ בעל\מנהל הקבוצה בוחר באפשרות של "הסרת שחקן".
- ❖ בעל\מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "Hapoel Marmorek".
- ❖ בעל\מנהל בוחר בשם "Eyal Golan".
- ❖ המערכת מציגה הודעה האם הוא בטוח שברצונו להסיר את השחקן.
- ❖ בעל\מנהל הקבוצה לוחץ "כן".

תוצאה:

- ❖ המערכת שולחת עדכון לשחקן Eyal Golan כי הוא הוסר מהקבוצה Hapoel Marmorek.
- ❖ המערכת מסירה את השחקן "Eyal Golan" מהמערכת.
- ❖ המערכת מוחקת ל-Eyal Golan את הרשאות השחקן.
- ❖ המערכת מוסיפה את העדכון לקובץ הלוג.

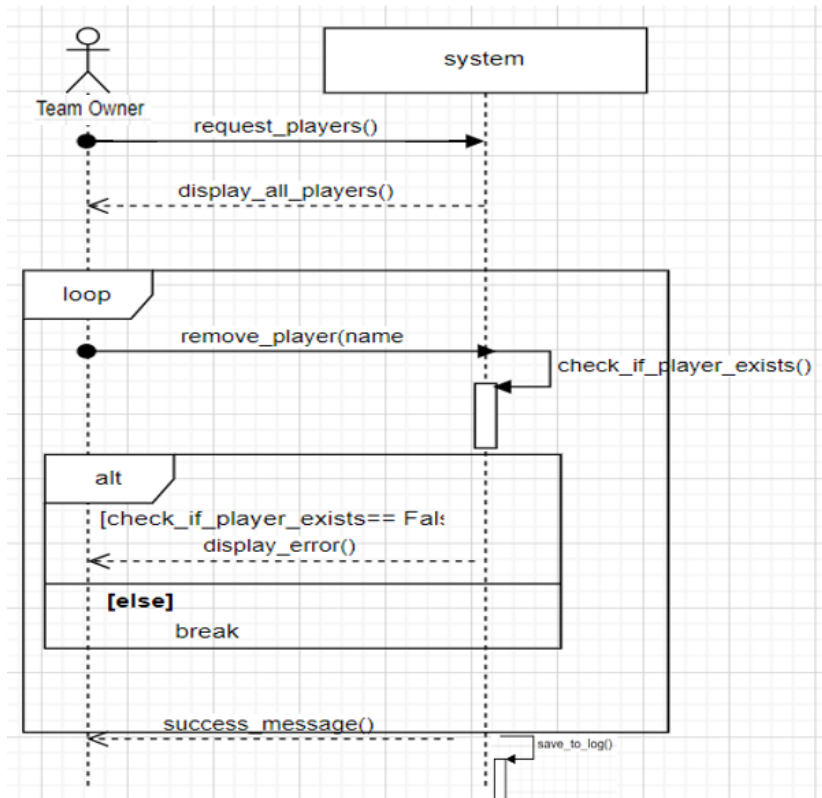
30.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ בעל\מנהל הקבוצה בוחר באפשרות של "הסרת שחקן".
- ❖ בעל\מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "Hapoel Marmorek".
- ❖ בעל\מנהל בוחר בשם "Eyal Golan".
- ❖ המערכת מציגה הודעה האם הוא בטוח שברצונו להסיר את השחקן.
- ❖ בעל\מנהל הקבוצה לוחץ "לא".

תוצאה :

המערכת תציג הודעה שההסרה לא צלחה ותחזור למסך הקודם.



31. הסרת מאמן.

שחקן ראשי: בעל/מנהל הקבוצה.

בעלי עניין ואינטרסים:

- + בעל קבוצה: מעוניין להסיר את המאמן הנבחר. מעוניין להיות במעקב על הרכבי הקבוצות שבבעלותו.
 - + מנהל קבוצה: מעוניין להסיר את המאמן הנבחר. מעוניין להיות במעקב על הרכבי הקבוצות שבהנהלתו.
 - + אוהד: מעוניין להיות מעודכן בהרכב הקבוצה והצוות שהוא אוהד.
 - + מאמן: מעוניין להיות מיועד לגבי הסטטוס שלו ולגבי הסרתו והוספתו לקבוצות.
- תנאי קדם:
- + קיימת במערכת קבוצה שממנה מעוניינים להסיר את המאמן.
 - + בעל/מנהל הקבוצה מחובר למערכת.
 - + המאמן הרלוונטי שייך לקבוצה שנבחרה.
 - + בעל/מנהל הקבוצה בעל הרשאות מתאימות לביצוע הפעולה.

תנאי סיום:

- + המאמן מוסר מהמערכת בהצלחה.
- + הסרת המאמן מתועדת בקובץ הלוג במערכת.
- + הרשאות של מאמן מוסרות מהמאמן שהוסר מהקבוצה.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. מנהל/בעל הקבוצה לוחץ על כפתור "עריכת הרכב קבוצה".
2. המערכת מציגה למנהל/בעל הקבוצה את רשימת המאמנים שנמצאות בבעלותו.
3. המנהל/בעל הקבוצה בוחר את הקבוצה ממנה הוא מעוניין להסיר את המאמן.
4. המנהל/בעל הקבוצה בוחר את המאמן אותו הוא מעוניין להסיר ולוחץ "הסרת שחקן".
5. המערכת מציגה למנהל/בעל הקבוצה הודעה האם הוא בטוח שברצונו להסיר את המאמן שנבחר.
6. המנהל/בעל הקבוצה לוחץ על "כן".
7. המערכת מסירה את המאמן.
8. המערכת מסירה למאמן המוסר את הרשאות המאמן.
9. המערכת מתעדת את הסרת המאמן בקובץ הלוג.
10. המערכת שולחת למאמן התראה כי הוא הוסר מהקבוצה.
11. המערכת מציגה הודעה לבעל/מנהל הקבוצה שהפעולה התבצעה בהצלחה.

תרחישים אלטרנטיביים:

חלופה מצעד 4 של תרחיש ההצלחה הראשי: בעל/מנהל הקבוצה בחר במאמן שאינו היה מעוניין להסיר מהקבוצה.

4.1 בעל/מנהל הקבוצה לוחץ על כפתור "לא".

4.2 המערכת חוזרת לשלב 4 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה UAT31:

31.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ בעל/מנהל הקבוצה בוחר באפשרות של "הסרת שחקן".
- ❖ בעל/מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "Hapoel Marmorek".
- ❖ בעל/מנהל הקבוצה בוחר בשם "Eyal Golan".
- ❖ המערכת מציגה הודעה האם הוא בטוח שברצונו להסיר את השחקן.
- ❖ בעל/מנהל הקבוצה לוחץ "כן".

תוצאה:

- ❖ המערכת שולחת עדכון לשחקן Eyal Golan כי הוא הוסר מהקבוצה Hapoel Marmorek.
- ❖ המערכת מסירה את השחקן "Eyal Golan" מהמערכת.
- ❖ המערכת מוחקת ל-Eyal Golan את הרשאות השחקן.
- ❖ המערכת מוסיפה את העדכון לקובץ הלוג.

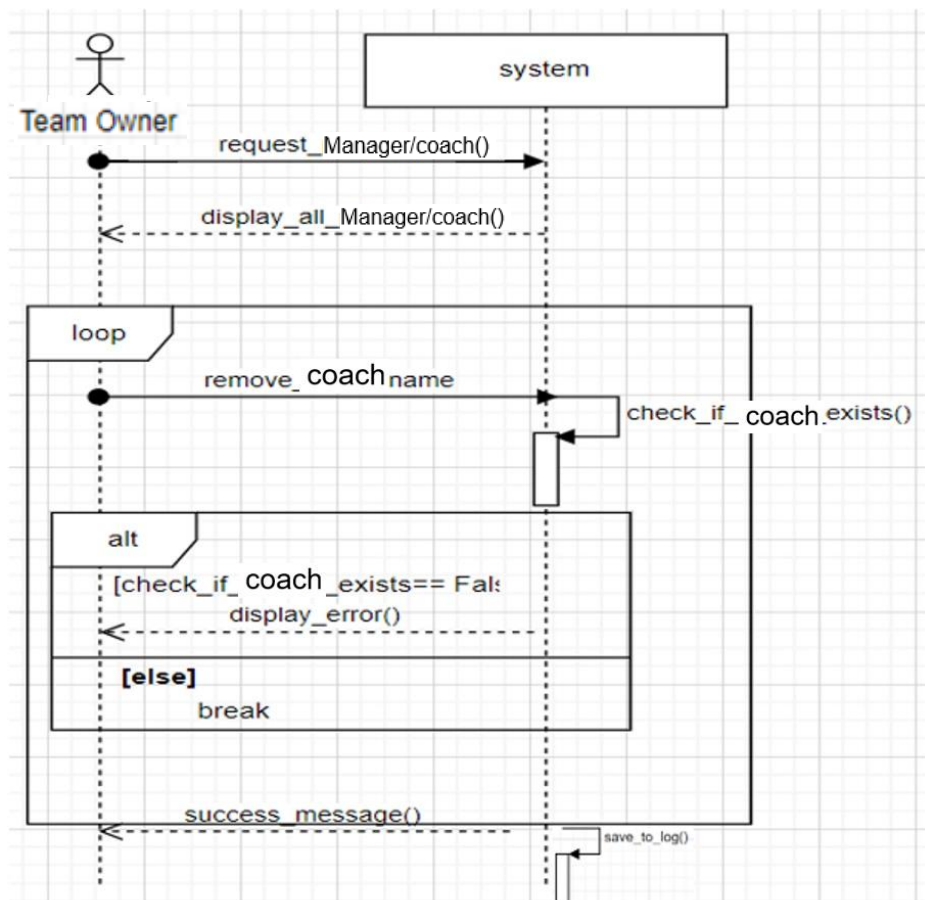
31.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ בעל\מנהל הקבוצה בוחר באפשרות של "הסרת שחקן".
- ❖ בעל\מנהל הקבוצה בוחר בקבוצה "Hapoel Marmorek".
- ❖ בעל\מנהל בוחר בשם "Eyal Golan".
- ❖ המערכת מציגה הודעה האם הוא בטוח שברצונו להסיר את השחקן.
- ❖ בעל\מנהל הקבוצה לוחץ "לא".

תוצאה :

המערכת תציג הודעה שההסרה לא צלחה ותחזור למסך הקודם.



32. ניהול קבוצה – הסרת מנהל קבוצה:

- **שחקן ראשי:** בעל/מנהל הקבוצה.
- **בעלי עניין ואינטרסים:**
 - בעל הקבוצה אשר מעוניין להסיר ממנו מנהל קבוצה קיים.
 - ההתאחדות אשר מעוניינת לאפשר לבעלי הקבוצה לנהל את קבוצותיהם ולהסיר את נכסיהם.
- **תנאי קדם:**
 1. אתחול המערכת בהתאם לתרחיש השימוש הסתיים בהצלחה.
 2. בעל קבוצה פעילה מחובר למערכת.
 3. קיימת קבוצה פעילה בבעלותו של בעל הקבוצה.
 4. קיים במערכת ומשויך לקבוצה המנהל אותו בעל הקבוצה רוצה להסיר.
 5. המנהל שבעל הקבוצה מעוניין להסיר מונה על ידו.
- **תנאי סיום:**
 1. המנהל הוסר מהקבוצה.
 2. נוסף עדכון אודות מנהל הקבוצה שהוסר בקובץ הלוג שבמערכת.
 3. מוצגת הודעת הצלחת הפעולה לבעל הקבוצה.
- **תרחיש הצלחה ראשי:**
 1. בעל הקבוצה לוחץ על כפתור "הסרת מנהל מהקבוצה".
 2. המערכת מציגה לבעל הקבוצה את הקבוצות שבבעלותו ומבקשת ממנו לבחור בקבוצה בה ירצה להסיר מנהל קיים.
 3. בעל הקבוצה בוחר את הקבוצה.
 4. המערכת מציגה לבעל הקבוצה את רשימת מנהלי הקבוצה שמונו על ידו ומבקשת ממנו להכניס את שם המנוי אותו ירצה להסיר.
 5. בעל הקבוצה מזין את שמו של המנוי.
 6. המערכת מזהה את המשתמש לפי השם שהוזן.
 7. המערכת מסירה את המנוי מתפקידו כמנהל הקבוצה.
 8. המערכת מעדכנת את פעולת הסרת המנהל בקובץ הלוג.
 9. המערכת מציגה לבעל הקבוצה הודעה על הצלחת הפעולה.
- **תרחישים אלטרנטיביים:**
 - **בשלב 3 בעל הקבוצה בוחר בקבוצה אחרת.**
 - חלופה:
 - 1.1: המערכת מציגה הודעה שלא נמצא מנוי בעל שם המשתמש שהוזן.
 - 1.2: חזרה לשלב 2 ובחירת הקבוצה הנכונה.
 - **בשלב 4 לא נמצא מנהל במערכת.**
 - חלופה:
 - 1.1: המערכת מציגה הודעה לבעל הקבוצה כי אין נכסים שניתן להסיר.
 - 1.2: חזרה למסך הראשי.

בדיקות קבלה UAT32:

32.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הסרת מנהל לקבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".

תוצאה:

- ❖ המערכת מסירה את מנהל הקבוצה החדש מקובץ הלוג.
- ❖ הצגת הודעה של הצלחת הפעולה.

32.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הסרת מנהל לקבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ בחירת "שחקן" כמנהל הקבוצה.
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".

תוצאה :

- ❖ הצגת הודעה על כך שלא נמצא מנוי התואם לפרטי הזיהוי שהוזנו.

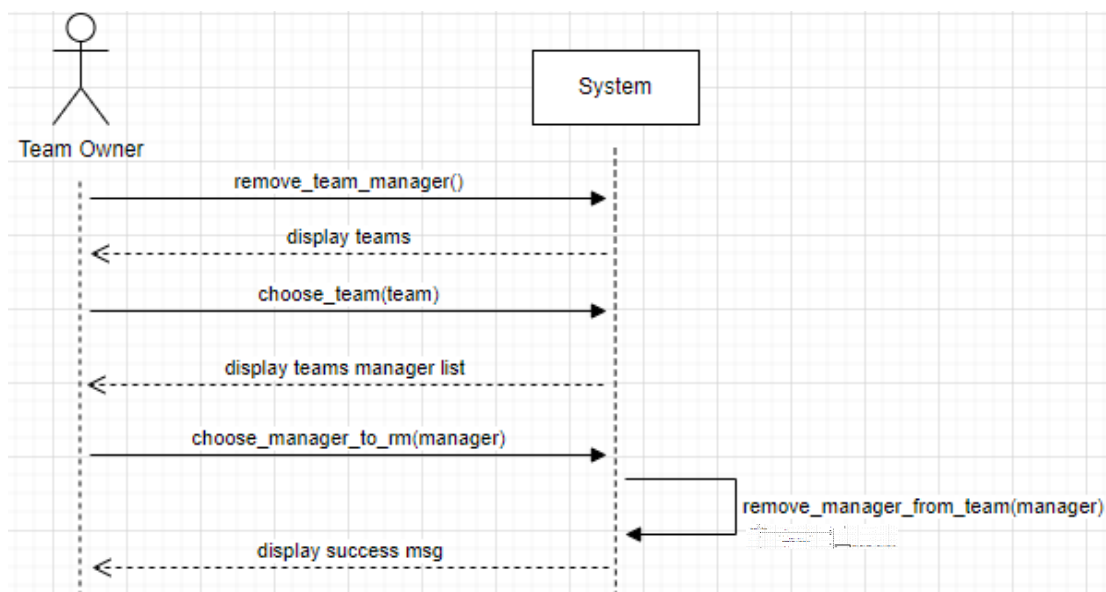
32.3 שלילי:

צעדים:

- ❖ כניסה למערכת כבעלה Moti.
- ❖ לחיצה על כפתור "הסרת מנהל לקבוצה"
- ❖ בחירת הקבוצה "הקבוצה של מוטי".
- ❖ בחירת "שחקן" כמנהל הקבוצה.
- ❖ הכנסת שם המנוי "ישראל ישראלי".

תוצאה :

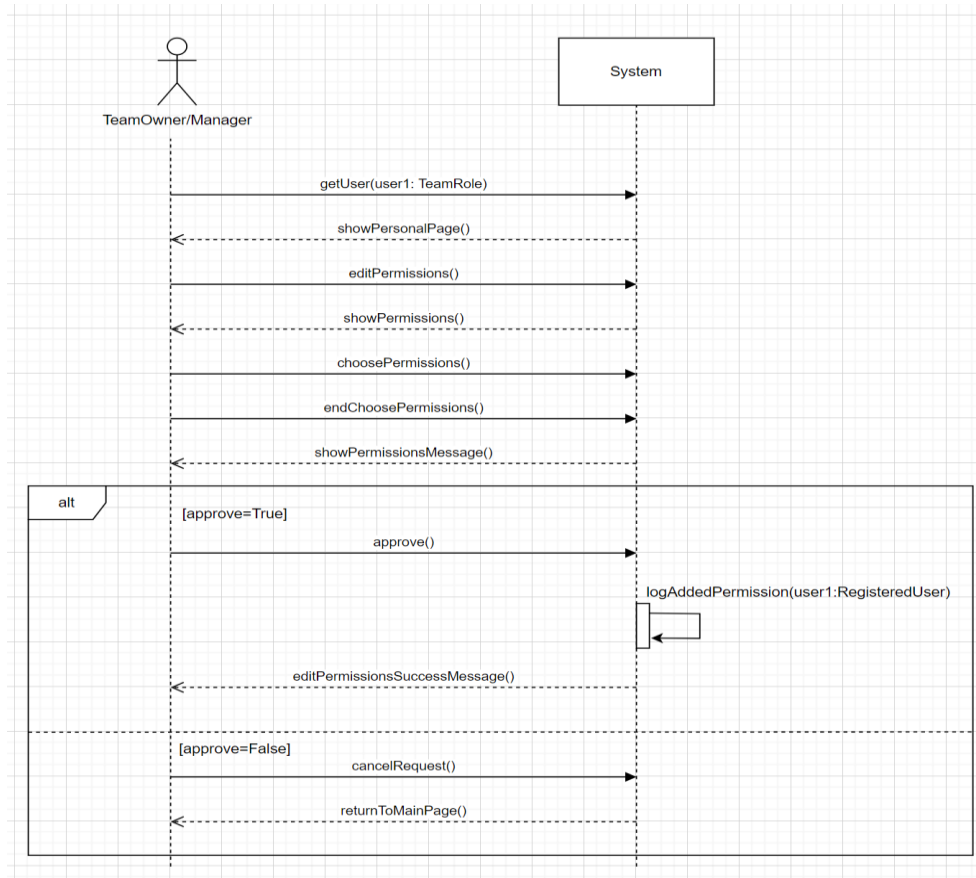
- ❖ הצגת הודעה על כך שאין מנהלים שניתן להסיר.



- **שחקן ראשי – בעל קבוצה/מנהל קבוצה שניתנה לו הרשאה במערכת.**
 - **בעלי עניין ואינטרסים:**
 - ✦ בעל התפקיד שהרשאותיו נערכות – מעוניין להיות מודע בנוגע להרשאות שלו במערכת.
 - ✦ בעל הקבוצה המבצע – מעוניין שהתהליך יהיה קל ונוח. מעוניין לערוך הרשאות עבור אחד מבעלי התפקידים בקבוצה.
 - **תנאי קדם :**
 - ✦ בעל הקבוצה המבצע ביצע התחברות למערכת.
 - ✦ למבצע הפעולה יש הרשאות של עריכת הרשאות לבעלי תפקידים.
 - **תנאי סוף :**
 - ✦ הרשאות בעל התפקיד נערכו בהצלחה.
 - ✦ תיעוד העריכה נרשם לקובץ הלוג.
 - **תרחיש הצלחה ראשי –**
 1. בעל הקבוצה מחפש את בעל התפקיד שעבורו הוא מעוניין לערוך את הרשאות.
 2. המערכת מעבירה את בעל הקבוצה לדף המשתמש האישי של בעל התפקיד.
 3. בעל הקבוצה בוחר באפשרות של "עריכת הרשאות".
 4. המערכת מציגה לבעל הקבוצה את כל ההרשאות במערכת שהוא יכול לשייך לבעל התפקיד.
 5. בעל הקבוצה בוחר את ההרשאות אותן הוא מעוניין לפתוח עבור בעל התפקיד.
 6. בעל הקבוצה לוחץ על "סיום עריכת הרשאות".
 7. המערכת מציגה הודעה למבצע הפעולה האם הוא בטוח שברצונו לסיים את עריכת ההרשאות.
 8. בעל הקבוצה לוחץ "כן" ובכך מאשר את סיום עריכת ההרשאות.
 9. המערכת רושמת תיעוד של עריכת ההרשאות לקובץ הלוג.
 10. המערכת מציגה הודעה לבעל הקבוצה כי עריכת ההרשאות בוצעה בהצלחה.
 - **תרחיש אלטרנטיבי :**

חלופה מצעד 8 של תרחיש הצלחה ראשי: בעל הקבוצה לא מאשר את הבקשה.

a. המערכת מבטלת את הבקשה לעריכת ההרשאות.
- בדיקות קבלה – UAT33**
- 33.1 חיובי:**
- צעדים:**
- ❖ בעל הקבוצה בוחר באפשרות "עריכת הרשאות" עבור בעל תפקיד בקבוצה.
 - ❖ בעל הקבוצה בוחר את ההרשאות הקיימות במערכת אותן הוא מעוניין לפתוח עבור בעל התפקיד.
 - ❖ בעל הקבוצה לוחץ "כן" ובכך מאשר את סיום עריכת ההרשאות.
- תוצאות:**
- ❖ תיעוד עריכת ההרשאות נרשם בקובץ הלוג.
 - ❖ עריכת ההרשאות בוצעה בהצלחה.
- 33.2 שלילי:**
- צעדים:**
- ❖ בעל הקבוצה בוחר באפשרות עריכת הרשאות עבור בעל תפקיד בקבוצה.
 - ❖ בעל הקבוצה בוחר את ההרשאות הקיימות במערכת שאותן הוא מעוניין לפתוח או לחסום עבור בעל התפקיד.
 - ❖ בעל הקבוצה לוחץ "לא" ובכך לא מאשר את סיום עריכת ההרשאות.
- תוצאות:**
- המערכת מציגה למשתמש הודעה כי ההרשאות לא שונו ומחזירה את מבצע הפעולה חזרה למסך הראשי.



34. ניהול קבוצה – עריכת פרטי בעל תפקיד בקבוצה

- **שחקן ראשי – בעל/מנהל קבוצה שניתנה לו הרשאה מתאימה**
- **בעלי עניין ואינטרסים:**
 - ✦ בעל/מנהל קבוצה – מעוניין לעדכן את פרטיהם של בעלי התפקידים ששייכים לקבוצה שלו ע"י תהליך קל ופשוט.
 - ✦ בעל התפקיד אשר פרטיו יעודכנו – מעוניין להיות מודע על שינויים שמבוצעים בדף האישי שלו.
- **תנאי קדם :**
 - ✦ בעל/מנהל הקבוצה מחובר למערכת עם המשתמש האישי שלו
 - ✦ לבעל התפקיד המבוקש אשר בעל/מנהל הקבוצה מעוניין לערוך את פרטיו יש דף אישי במערכת
 - ✦ בעל התפקיד שייך לקבוצה שבבעלותו/ בניהולו של בעל/מנהל הקבוצה בהתאם
- **תנאי סיום:**
 - ✦ פרטי בעל התפקיד עודכנו בהצלחה
 - ✦ נוספה רשומה של עדכון פרטי הבעל התפקיד בקובץ לוג
 - ✦ הוצגה הודעה מתאימה לבעל/מנהל הקבוצה כי התהליך בוצע בהצלחה
- **תרחיש הצלחה ראשי:**
 1. בעל/מנהל הקבוצה לוחץ על "עריכת פרטים" אישיים של בעל תפקיד בקבוצה.
 2. המערכת מציגה לבעל/מנהל הקבוצה חלון עם שדות בהם עליו להזין את שם המשתמש והקבוצה אליה הוא שייך.
 3. בעל/מנהל הקבוצה מזין את שם המשתמש של בעל התפקיד והקבוצה אליה הוא שייך.
 4. המערכת מוודאת ומאמתת כי בעל התפקיד המבוקש אכן שייך לקבוצה שהזין וכי בעל/מנהל הקבוצה הינו בעל ההרשאות המתאימות לכך (אכן בעל/מנהל של קבוצה זו).
 5. המערכת מציגה לבעל/מנהל הקבוצה את הפרטים של בעל התפקיד המבוקש, אותם הוא יכול לעדכן ולערוך וגם את ערכי שדות אלו הנוכחיים.
 6. בעל/מנהל מזין ומעדכן את הפרטים החדשים הרצויים ולוחץ על כפתור "שמירה".
 7. המערכת שומרת את פרטיו העדכניים של בעל התפקיד.
 8. המערכת מציגה הודעה לבעל/מנהל הקבוצה כי הפרטים החדשים שהזין עודכנו בהצלחה עבור בעל התפקיד.
 9. המערכת מוסיפה תיעוד של עדכון פרטי השחקן לקובץ הלוג.
- **תרחיש אלטרנטיבי :**

חלופה מצעד 4 של תרחיש הצלחה ראשי: בעל/מנהל הקבוצה מבקש לעדכן את פרטיו של בעל תפקיד שאינו שייך לקבוצה שבבעלותו/ניהולו

- 4.1 המערכת מציגה לבעל/מנהל הקבוצה הודעת שגיאה כי לא קיימות עבורו הרשאות מתאימות לעריכת פרטיו של בעל התפקיד המבוקש.
- 4.2 בעל/מנהל הקבוצה מזין את השדות המתאימים מחדש.
- 4.3 המערכת חוזרת לשלב 4 בתרחיש ההצלחה הראשי.

בדיקות קבלה – UAT34

34.1 חיובי:

צעדים:

- ❖ בעל/מנהל הקבוצה בוחר באופציה של "עריכת פרטים" עבור בעל תפקיד בקבוצה.
- ❖ בעל/מנהל הקבוצה מזין את שמו של בעל התפקיד המבוקש ואת הקבוצה – positionHolderName = Maor Buzaglo, teamName = Hpoel Beer Sheva
- ❖ בעל/מנהל הקבוצה מעדכן את תאריך הלידה ל-10/07/1994.

תוצאות:

- ❖ המערכת מעדכנת את פרטי בעל התפקיד המבוקש.
- ❖ המערכת מוסיפה את הפעולה לקובץ הלוג.
- ❖ המערכת מציגה הודעה לבעל/מנהל הקבוצה הודעה כי השינויים שהוא ביצע עודכנו בהצלחה.

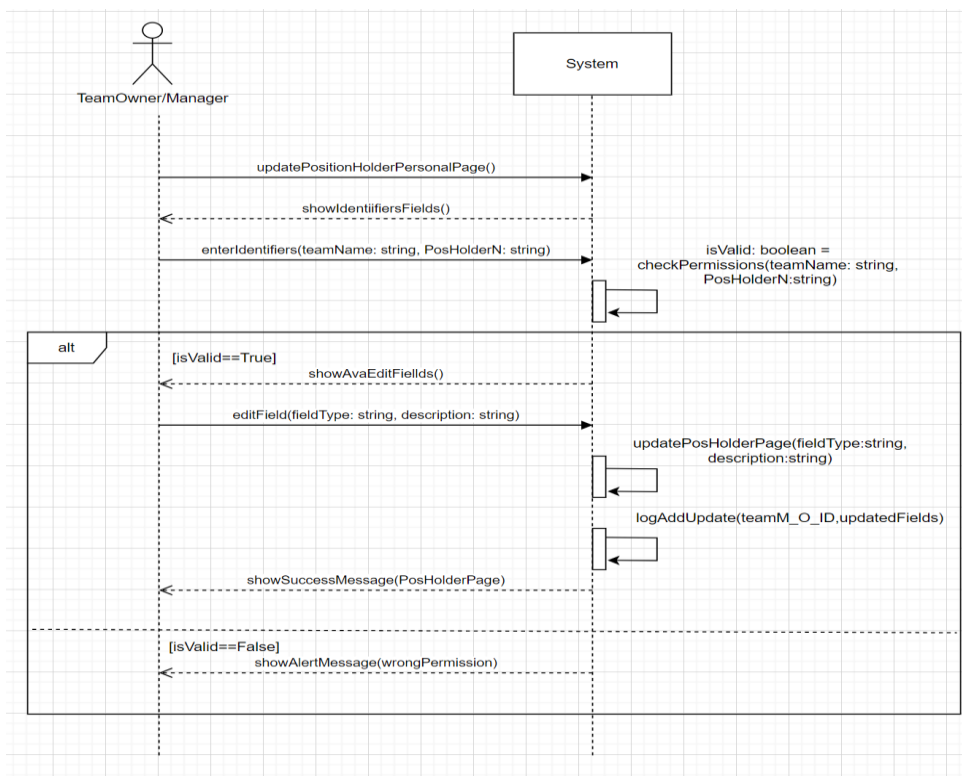
34.2 שלילי:

צעדים:

- ❖ בעל/מנהל הקבוצה בוחר באופציה של עריכת פרטים עבור בעל תפקיד בקבוצה.
- ❖ בעל/מנהל הקבוצה מזין את שמו של בעל התפקיד המבוקש ואת הקבוצה – positionHolderName = Taylor Swift, teamName = Hapoel Beer Sheva

תוצאות:

המערכת מציגה לבעל/מנהל הקבוצה הודעת שגיאה כי קבוצה זו אינה בבעלותו/ ניהולו וכי לא ניתן לערוך את הפרטים האישיים של בעל תפקיד זה כיוון שאין לו את ההרשאות הנדרשות.



35. צפייה במידע במערכת

שחקנים: אורח, מעוניין לצפות במידע על קבוצות, ליגות, שחקנים, מאמנים, שופטים וכו
בעלי עניין ואינטרסים:

- ✦ שחקנים – מעוניינים שאורחי המערכת יכירו אותם
- ✦ בעלי הקבוצות – מעוניינים שיעקבו אחר המשחקים של הקבוצות
- ✦ מנהל מערכת – מעון לאפשר נוחות במערכת שלא יהיה חייב להירשם כדי לצפות במידע.

תנאי קדם:

- ✦ אורח גולש באתר\אפליקציה.

תנאי סיום:

- ✦ המידע מוצג למשתמש.

תרחיש הצלחה ראשי:

1. המשתמש נכנס לאתר המערכת.
2. המערכת מציגה למשתמש מסך ובו שני כפתורים "התחבר למערכת" (UC) ו"המשך כאורח"
3. המשתמש לוחץ על הכפתור "המשך כאורח"
4. המערכת מעבדת את הבקשה
5. המערכת מציגה למשתמש דף מידע ראשי (משחקים קרובים ותוצאות אחרונות)
6. המערכת מציגה תפריט ניווט באתר – קבוצות, שחקנים, משחקים, תוצאות, ליגות, עונות.
7. המשתמש מנווט באתר כרצונו.

תרחישים אלטרנטיביים:

חלופה מצעד 3 של תרחיש הצלחה ראשי: המשתמש בוחר בכפתור הלא נכון.

- 3.1 המערכת מציגה למשתמש כפתור "חזור".
- 3.2 המשתמש לוחץ על כפתור "חזור" וחוזר לשלב 3.

מבחני קבלה UAT35:

35.1 חיובי :

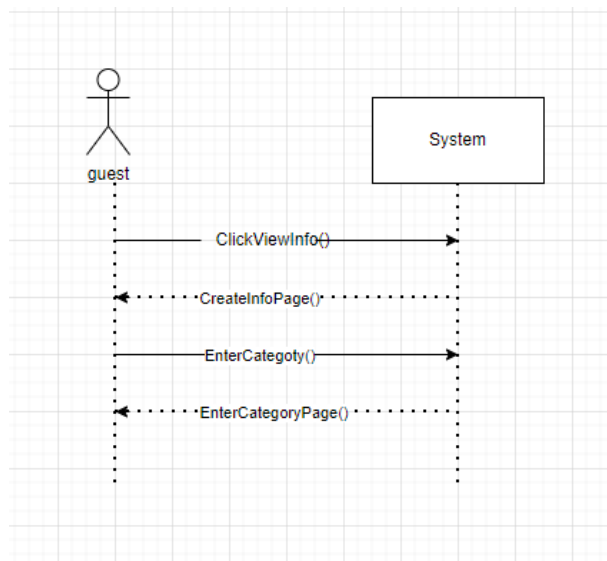
- ❖ האורח בוחר בקטגוריה בה הוא מעוניין לצפות מהתפריט.

תוצאה המערכת מציגה דף מידע עדכני עבור קטגוריה זו.

35.2 שלילי:

- ❖ האורח בוחר בקטגוריה חדשה\ מידע כבר לא רלוונטי

תוצאה – המערכת מציגה לאורח הודעת שגיאה.



ארכיטקטורה

בחרנו להשתמש בארכיטקטורה מסוג **Deployment** מפני שהמערכת שלנו היא מצורת "שרת לקוח" וכפי שלמדנו ארכיטקטורה כזו מתאימה במיוחד למערכות מסוג זה.

צורת הארכיטקטורה באופן הבא:

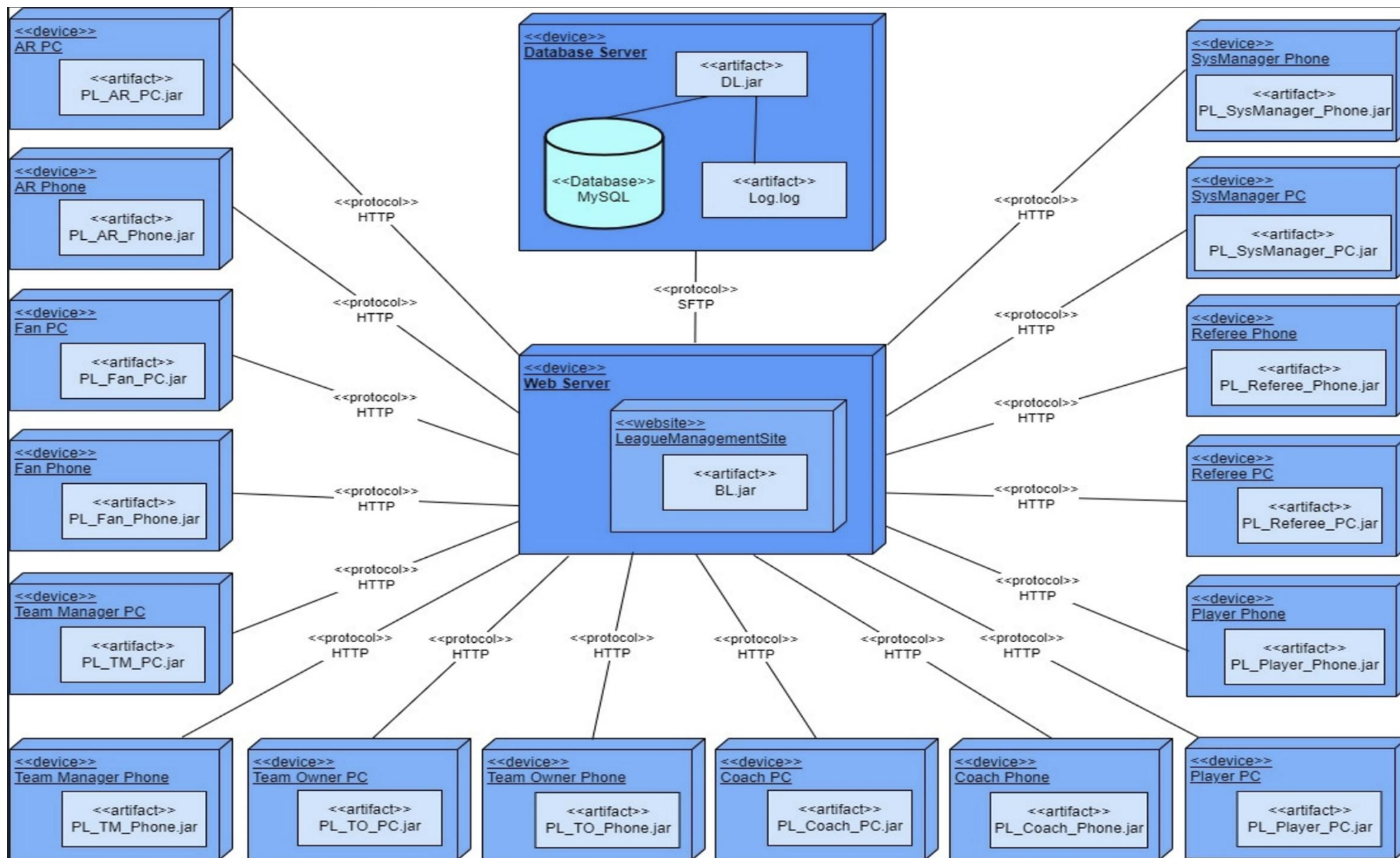
- מערכת הבנויה על שלשו השכבות.
- התוכנה תכיל את קבצי **DL.jar, BL.jar**.
- על השרת הראשי המערכת תריץ אתר אשר בתוכו ירוץ ה-**BL.jar**.
- יש ל-**DL.jar** פונקציונליות ייעודית אשר מאפשרת כתיבה וקריאה מה – **Database** שעובד במערכת **MySQL**.
- **DL.jar** רץ על שרת נפרד המחובר לשרת הראשי על ידי פרוטוקול **SFTP**.
- למערכת יש מספר ממשקים ייחודיים עבור כל משתמש רשום במערכת המותאמים למכשיר בו משתמש והם: **PL_X_Phone.jar, PL_X_PC.jar** (X הינו כל אחד ממשתמשי המערכת ע"פ הרשאותיו).

משתמשי המערכת:

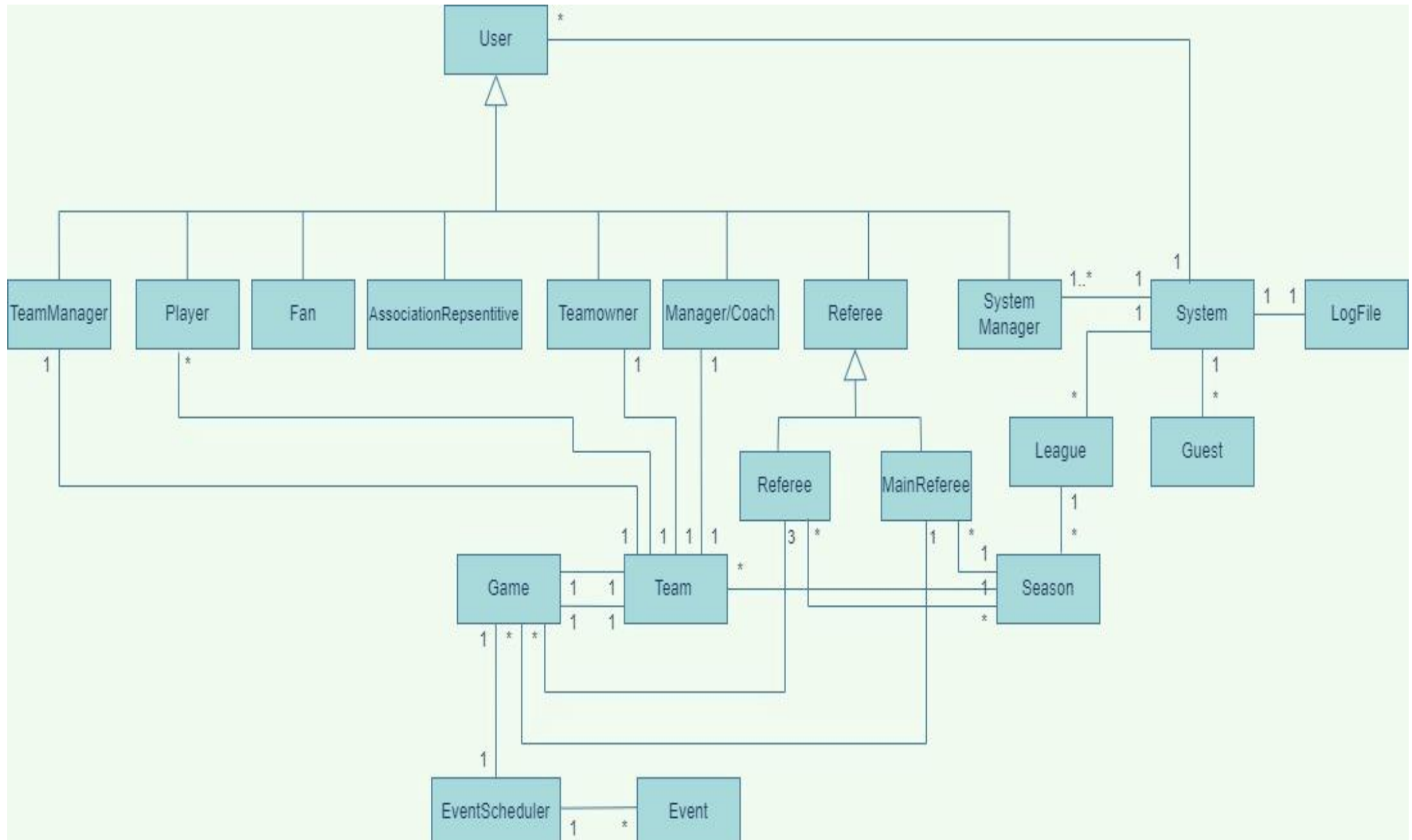
Sys admin, Association representative, Team owner, Team manager, Fan, Referee, Coach, Player

הממשקים מתחברים לאתר באמצעות פרוטוקול **HTTP**.

Deployment diagram



White diagram



Class diagram

