



דניאל בן סימון
204554166

אביב אמסלם
20338865

ערן טוטיאן
203818729

מיכל טלמור
312461080

ירדן קוריאל
203676895

Information Systems Engineering-Project Preparation AMEDY – Team 22 Version 1



תוכן עניינים

| | |
|----|--|
| 3 | סקירה על התחום: |
| 11 | מערכות קיימות: |
| 14 | מושגים: |
| 15 | תרחישי שימוש: |
| 15 | מערכת |
| 15 | אתחול המערכת |
| 17 | אורח |
| 17 | ביצוע רישום אורח למערכת באמצעות פרטים מזהים. |
| 20 | כניסת למערכת באמצעות פרטים מזהים וסיסמא. |
| 22 | צפייה במידע הקיים במערכת. |
| 25 | אוהד |
| 25 | יציאה(logout)מהמערכת. |
| 26 | רישום למעקב אחר דפי המשתמשים |
| 28 | רישום להתראות על משחקים. |
| 31 | הגשת תלונה למנהלי המערכת אודות מידע לא תקין. |
| 33 | צפייה בהיסטוריית חיפוש. |
| 35 | צפייה בפרטים מזהים אישיים. |
| 37 | עריכה ועדכון פרטים אישיים. |
| 39 | מאמן |
| 39 | העלאת תוכן לדף האישי |
| 41 | בעל קבוצה |
| 41 | הוספת נכס לקבוצה |
| 43 | הסרת נכס מהקבוצה |
| 45 | עריכת פרטי נכס בקבוצה |
| 47 | מינוי בעל קבוצה |
| 49 | הסרת מינוי של בעל קבוצה |
| 51 | מינוי מנהל קבוצה |
| 54 | הסרת מנהל קבוצה |
| 56 | סגירת קבוצה |
| 58 | פתיחת קבוצה מחדש |
| 60 | דיווח פיננסי |

| | |
|-----|--|
| 62 | מנהל מערכת |
| 63 | סגירת קבוצה לצמיתות |
| 65 | הסרת מנוי מהמערכת |
| 67 | צפייה והגבה לתלונות |
| 69 | צפיה בהתנהלות המערכת |
| 71 | בנית מערכת המלצה |
| 73 | נציג התאחדות |
| 73 | הגדרת ליגה חדשה |
| 75 | הגדרת עונה לליגה ע"י שנה |
| 77 | מינוי שופט |
| 79 | הסרת שופט |
| 81 | שיבוץ שופטים לליגה בעונה מסוימת. |
| 83 | הגדרת מדיניות לחישוב ניקוד ומיקום בליגה |
| 86 | שינוי מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה. |
| 89 | הגדרת מדיניות של שיבוץ משחקים |
| 91 | שופט |
| 91 | עדכון פרטי השופט |
| 93 | צפייה בשיבוץ במשחקים |
| 95 | עדכון אירועים במהלך משחק |
| 97 | עדכון אירועי משחק לאחר שהסתיים |
| 99 | שליחת התראה למשתמש |
| 101 | ארכיטקטורה: |
| 101 | Deployment diagram: |
| 102 | Package Diagram: |
| 106 | מודל מחלקות: |

סקירה על התחום:

כדורגל הוא ענף הספורט הקבוצתי הפופולרי והנפוץ ביותר בעולם.

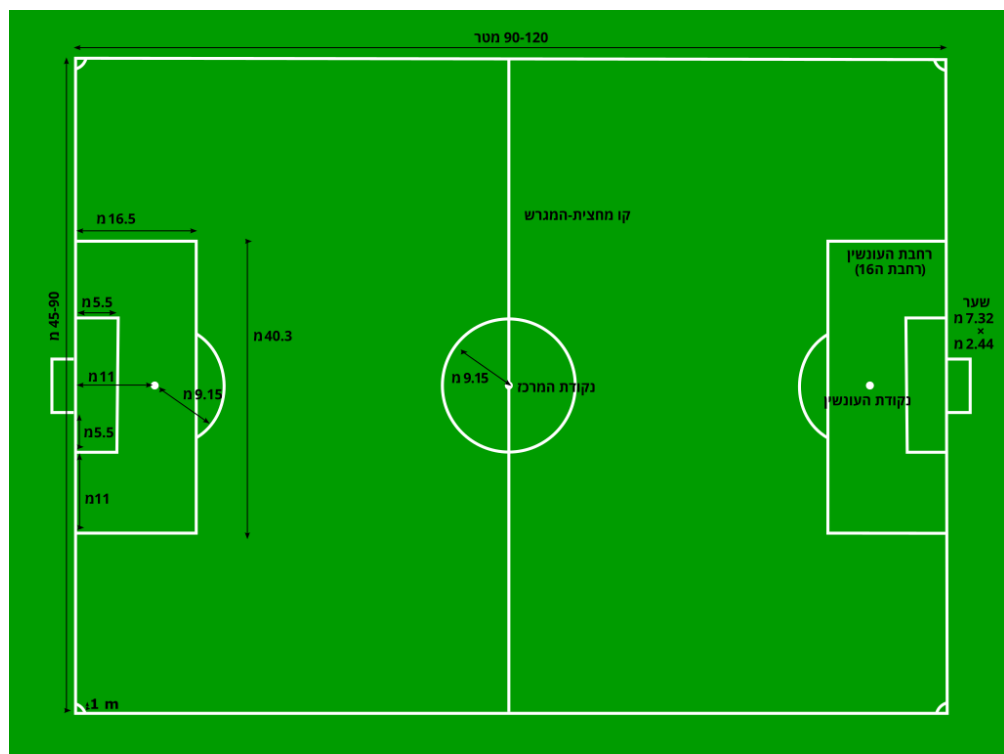
במסגרת הענף פועלים כ-300 אלף מועדונים מקצועיים, הרשומים בגופים המנהלים אותו.

במשך ההיסטוריה היו קיימים מספר משחקים שעיקרם היה בעיטת כדור במספר רב של תרבויות, אך בכל תרבות החוקים היו שונים.

לפי נתוני סקר של פיפ"א היו בשנת 2006 ברחבי העולם 270 מיליון שחקני כדורגל, יותר מ-4% של אוכלוסיית העולם. בפיפ"א חברות יותר התאחדויות, 207, מאשר מדינות באו"ם.

שדה המשחק:

משחק הכדורגל מתנהל על מגרש שאורכו 90-120 מטר ורוחבו 45-90 מטר. בשני קצוות המגרש במרחק שווה מקווי האורך, ממוקם השער: רוחבו 7.32 מטר וגובהו 2.44 מטר. רחבת השער מסומנת במרחק של 5.5 מטר משני עמודי השער ובמקביל לקו הרוחב. רחבת העונשין מסומנת במרחק של 16.5 מטר. מרחבת העונשין יוצאת קשת ברדיוס של 9.15 מטר – הקשת אינה חלק מרחבת העונשין, ובזמן בעיטת עונשין נאסר על השחקנים להיכנס לתחומה מלבד השחקן הבועט.



אופן המשחק:

במשחק הכדורגל משתתפות שתי קבוצות המשחקות אחת נגד השנייה במשך 90 דקות, כאשר זמן זה מתחלק לשני מחציות שכל אחת נמשכת 45 דקות וביניהן קיימת הפסקה של 15 דקות.

כלל השחקנים במשחק מניעים ביניהם את הכדור ברגליים (אם כי מותר לגעת בכדור גם בראש, בחזה וכד') אך אסור להם לגעת ביד.

מטרתה שכל קבוצה היא הכנסת כדור המשחק לתוך השער של הקבוצה היריבה. הקבוצה שהבקיע

קבוצה מונה 11 שחקנים ועוד 7 מחליפים, מתוכם יכולים להשתתף רק 3.

לכל שחקן ישנו תפקיד שונה בקבוצה. התפקידים הם:

- שוער - השחקן היחיד שמותר לו לתפוס את הכדור ביד כדי להגן על שער קבוצתו. עולם, אסור לו לגעת בכדור ביד מחוץ לרחבת 16 המטרים וחלים עליו כל החוקים של שחקן אחר במגרש.
- בלם – שחקן המשחק במרכז ההגנה. תפקידו הוא לבלום את השחקן (ובעיקר את החלוץ היריב), למנוע ממנו הזדמנויות להבקיע שער, ולהרחיק את הכדור מרחבת ה-16. רוב הקבוצות משחקות עם שניים או שלושה בלמים במרכז חוליית ההגנה, כדי להגביל ולצופף את מרחב הפעולה של ההתקפה היריבה.
- מגן – תפקידו של המגן הוא למנוע משחקן יריב לרוץ לאורך האגף, ולהתקדם לכיוון השער. רוב קבוצות הכדורגל משחקות כיום עם שני מגני כנף, הממוקמים בשני קצותיה של חוליית ההגנה.
- תפקיד המגן דורש מהירות, יכולות תיקול גבוהה ובעיקר סיבולת המאפשרת לו לנוע בחופשיות לאורך האגף. זאת ועוד, מרב המגנים נדרש לתמוך בהתקפת קבוצתו להקשית כדור לכיוון רחבת היריבה או לבעוט לשער היריבה מזווית אלכסונית.
- קשר – תפקידו לחבר ולתווך בין ההגנה להתקפה. משחקים בדרך כלל במרכז המגרש.
- חלוץ – משחקים בחוד ההתקפה, תפקידם העיקרי הוא להבקיע שערים לשער הקבוצה היריבה.

מיומנויות המשחק:

אופי המשחק דורש מהשחקן שלל יכולות שונות ומגוונות:

- מיומנויות טכניות – כדור, בעיטה, מסירה, תיקול, נגיחה, זריקה, עצירה.
- מיומנויות פיזיות – מיומנויות פיזיות – זריזות, שיווי משקל, איזון, ניתור, מהירות, סיבולת לב-ריאה, כוח פיזי (מזה).
- מיומנויות מנטליות – ראיית משחק, תעוזה, קבלת החלטות תחת לחץ, עבודת צוות, משמעת עצמית, ריכוז, אגרסיביות, התמצאות במרחב, נחישות.

חוקי המשחק:

שחקנים וציוד:

- בכל קבוצה משחקים על המגרש לכל היותר 11 שחקנים, כאשר אחד מהם משחק כשוער.
- לכל השחקנים, מלבד השוער – אסור לגעת ביד בכדור.

- לשוער מותר לגעת ביד בכדור רק בתוך רחבת ה-16 של השער של קבוצתו. אחרת, דינו כדין כל שחקן אשר נוגע ביד בכדור.
- הקבוצה המנצחת היא זו אשר בתום זמן המשחק זכתה למספר הרב של השערים לזכותה.
- למרות שיש מגוון עמדות שונות בהן שחקני השדה יכולים להתמקם, הן לא קבועות בחוק וכל שחקן יכול לעמוד היכן שירצה.
- השחקנים משחקים בכדור משחק, אשר מוגדר בכדור בהיקף 68-80 ס"מ, משקלו כ-410-450 גרם. הכדור עצמו עטוף בעור או ב"חומר מתאים אחר".
- תלבושות המשחק, שעל השחקנים ללבוש בכל שלבי המשחק, כוללת חולצה, מכנסיים קצרים, גרביים, נעליים ומגני שוקיים. על החשקנים נאסר להשתמש בכל חפץ שמסכן את עצמם או שחקנים אחרים, כמו תכשיטים ושעונים.
- על השוערים מוטל ללבוש תלבושת שמבדילה אותם משאר השחקנים והשופטים

מיקום הכדור במשחק:

במשחק קיימים שני מצבים: "הכדור בתוך המשחק", "הכדור מחוץ למשחק".

על הכדור להימצא בכל זמן המשחק בתוך תחומי המגרש. הכדור נחשב כנמצא "מחוץ למשחק" במקרה שהוא יוצא מתחומי במקרה שהוא יוצא מתחומי המגרש או כאשר השופט מכריז עליו ככזה.

כאשר מצב זה מתרחש המשחק ימשיך באחת מהדרכים הבאות:

- בעיטת פתיחה - מצב זה קורה במשחק בפעם הראשונה במחצית הראשונה ובפעם השנייה במחצית השנייה, ולאחר שקבוצה ספגה שער. כל קבוצה תתמקם במחצית המגרש שלה. שני שחקנים של אחת הקבוצות יעמדו בעיגול האמצע ויתחילו את המשחק.
- זריקת חוץ – כאשר הכדור עובר במלוא היקפו את אחד מקווי הצד קובעים הקוונים איזה שחקן הוא זה שנגע אחרון בכדור. הכדור יינתן לשחקן הקבוצה היריבה אשר יחזירו לתחומי המגרש בזריקה מאחורי הראש. במקרה והזריקה אינה מתבצעת כראוי הכדור יועבר לקבוצה היריבה לזריקת חוץ.
- בעיטת שער\כדור שוער – כאשר שחקן אחת הקבוצות בועט בכדור אל מחוץ לתחומי קו השער של הקבוצה היריבה, וזה עובר את הקו במלוא היקפו אך לא אל תוך השער, כלומר לא הובקע גול – תיפסק בעיטת שוער. הבעיטה מתבצעת על ידי שחקן מהקבוצה שהכדור עבר את קו שער, לרוב על ידי שוער אך לא בהכרח. הבעיטה תתבצע מקצה רחבה קטנה המסומנת במרחק 5.5 מטר מהשער, והכדור חייב לצאת מרחבת העונשין (רחבת ה-16) לפני ששחקן אחר רשאי לגעת.
- בעיטת קרן – כאשר שחקן בועט את הכדור לתחומי קו של קבוצתו שלו, וזה עובר את הקו במלוא היקפו אך לא אל תוך השער, כלומר לא הובקע גול (אשר ייחשב ל"גול עצמי"), תיפסק בעיטת קרן. הבעיטה תבוצע על ידי הקבוצה היריבה מפינת המגרש הקרובה ביותר למקום יציאת הכדור מתחומי המגרש.
- בעיטה חופשית לא ישירה – כאשר שחקן אחת הקבוצות מבצע עיברה בדרגת חומרה מועטה, יכול השופט להעניק בעיטה לא ישירה לקבוצה השנייה. שחקן הבועט יכול לבעוט את הכדור אל עבר שער היריבה, אך כדי שיובקע גול על שחקן אחד נוסף לפחות לגעת בכדור.
- בעיטה חופשית ישירה – כשאר שחקן אחת הקבוצות מבצע עבירה חמורה אך מחוץ לרחבת שער, יכול השופט להעניק לקבוצה היריבה בעיטה חופשית ישירה. הבעיטה יכולה להתבצע ישירות אל עבר השער, וניתן להבקיע בה שער. אם העבירה התבצעה במקום בו הבעיטה הצפויה תסכן את השער, נהוג כי מספר משחקני הקבוצה המתגוננת יסתדרו כ"חומה" – שורת שחקנים שתחצוץ בין המועט לבין השער, ותקפוץ ברגע הבעיטה בניסיון לעצור את הכדור במסלולו.

- בעיטת עונשין - כאשר שחקן מבצע עבירה המחייבת בעיטה חופשית ישירה, אך העבירה נעשית בתחומי רחבת השער של קבוצתו, יכול השופט להעניק לקבוצה היריבה בעיטת עונשין. בעיטת עונשין מבוצעת על ידי שחקן היריבה מנקודת העונשין המסומנת במרחק 11 מטר מהשער, כאשר עליו מגן רק השוער הניצב על קו שער. שאר השחקנים חייבים להימצא בעת ביצוע הבעיטה מחוץ לרחבת השער, לפחות 11 מטר מקו השער ולפחות 9 מטר מנקודת העונשין
- הפלת כדור - כאשר השופט עצר את המשחק מכל סיבה אחרת, למשל, מפאת פגיעה רצינית של שחקן, הפרעה חיצונית או כשנגרם נזק לכדור המשחק, מפיל השופט את הכדור ונותן למשחק להמשיך מאותה נקודה. מצב זה אינו נפוץ במשחקי מבוגרים, ופעמים רבות אין בו צורך, שכן שחקנים רבים פועלים לפי מנהג שהשתרש, ולפיו כששחקן מאחת הקבוצות שרוע על פני המגרש בשל פגיעה - תוציא הקבוצה השנייה את הכדור אל מחוץ לתחומי המגרש כדי לאפשר טיפול בשחקן הפצוע.

אכיפת חוקי המשחק, עבירות והתנהגות:

בנוסף לקבוצות המשחקות, את המשחק שופטים 4 שופטים אשר אוכפים את המשחק וחוקיו:

- שופט ראשי – לשופט זה יש את הרשות המלאה לאכוף את חוקי המשחק בהקשר המשחק, והחלטותיו הן אלו הקובעות את התנהלות המשחק. השופט נמצא על המגרש כמו שאר השחקנים.
- שופטי משנה/קוונים – קיימים 2 שופטים כאלו בכל משחק ושופטים אלו מצוידים בדגלים. כל קוון אחראי על חצי אחד של המגרש. על הקוונים מוטל לקבוע למי יינתן כדור חוץ, אם התרחש, אם התרחש נבדל או לא, לסייע לשופט הראשי בהחלטותיו וכן הלאה. כל קוון רץ לאורך אחד משני קווי הצד, בדרך כלל לצד ימין של הקבוצה התוקפת. כאשר אחד הקוונים רוצה להכריז על עבירה או נבדל הוא מניף את דגלו למעלה.
- שופט רביעי – תפקידו להציג את החילופים, להחליף את השופט הראשי במקרה הצורך, לפקח על חברי הקבוצה אשר אינם משתתפים באופן פעיל במשחק אך צופים מו מצדי המגרש, על הקהל, וכן לייעץ לשופט כאשר הוא מבקש.

עבירה (גם "פאול") מתבצעת כאשר שחקן עובר על אחד מחוקי המשחק. העבירות במשחק מוכרזות על ידי השופט, כך שכאשר הן קורות השופט מכריז עליהן בשריקה באמצעות משרוקית. עבירה רגילה נשרקת כמעט תמיד כאשר הכדור בתוך המשחק, אך גם כאשר הכדור "מחוץ למשחק" נשרקות עבירות, בעיקר על "התנהגות בלתי הולמת".

סוגי עבירות:

- עבירות מקצועניות - מדובר בעבירה שהיא תוצאה של משחק אגרסיבי בניסיון לזכות ביתרון. עבירה כזו היא ניסיון לזכות ביתרון במשחק, בניגוד לחוקי המשחק, אך לא בניגוד לרוח המשחק. **בכדורגל** ישנן כמה סוגי עבירות מקצועניות: נגיעות ביד, משחק מסוכן כגון הרמת רגל, משיכה בחולצה, ניסיון תיקול לא מוצלח שגרם לפגיעה בשחקן במקום בכדור ודחיפה מאחור.
- עבירה משמעתית (בלתי ספורטיבית) - עבירה שבה השחקן פועל ברוח בלתי ספורטיבית בעליל ופוגע בעמיתו למשחק: שופט, מאמן או שחקנים אחרים. עבירות מסוג זה כוללת קללות, יריקות ואלימות מכוונת. התגובה לעבירות כאלה היא בדרך כלל הרחקה מיידית מהמשחק, בתוספת עונש משמעותי שנקבע בוועדת משמעת של הגוף המארגן את הטורניר.

הענשת שחקן:

השופט יכול להעניש שחקן, בין אם פעיל או מחליף, על התנהגות בלתי הולמת או עבירות על ידי אזהרה באמצעות הנפת כרטיס צהוב, או הרחקה באמצעות הנפת כרטיס אדום. שחקן אשר נשלפו כנגדו במהלך המשחק שני כרטיסים צהובים - יורחק מהמשחק מיידית באמצעות כרטיס אדום. קבוצה

לה הורחק שחקן לא תוכל להכניס שחקן אחר במקומו ותאלץ להשלים המשחק עם מספר השחקנים שנותרו לה. ביכולתו של השופט אף להרחיק אנשי צוות ומאמנים במידת הצורך (ללא שליפות ברטיסים), אך מקרה זה נדיר בהרבה.

חוק הנבדל:

עמדת נבדל היא מצב שבו שחקן התקפה (הנמצא במחצית המגרש הקרובה לשער היריב) נמצא קרוב יותר לקו השער של היריב מאשר הכדור ואין בינו ובין קו שער היריב לפחות שני שחקני הגנה ברגע בו הכדור נמסר על ידי שחקן קבוצתו. כלומר, שחקן נמצא בעמדת נבדל אם הוא עבר את כל שחקני ההגנה מלבד אחד ואינו מחזיק בכדור, בעוד שזה נמסר על ידי אחד משחקני קבוצתו אשר נמצא מאחוריו ביחס לשער. המצאות שחקן בעמדת נבדל אינה בהכרח עבירה, אלא רק אם השחקן שנמצא בעמדת נבדל משתתף במשחק או משיג יתרון מהימצאותו בעמדת נבדל. מצב שבו שחקן נמצא בעמדת נבדל אך אינו מעורב במהלך המשחק נקרא "נבדל פאסיבי". העונש על עבירת נבדל הוא בעיטה בלתי ישירה לקבוצה היריבה.

מערכי משחק:

מערך הוא הצורה בה ממוקמים השחקנים בעמדותיהם. מטרת המערך היא ליצור סדר ושיטתיות בצורת המשחק של הקבוצה וליעל אותה. נהוג לציין את המערך בעזרת מספרים, באמצעותם מציינים את כמות השחקנים הנמצאים בהגנה, בקישור ובהתקפה, ללא התחשבות בשוער שכן עמדתו קבועה. לדוגמה, המערך הכולל 4 שחקני הגנה, 4 שחקני קישור ו-2 שחקני התקפה ייקרא 4-4-2.

המערכים נפוצים במיוחד בכדורגל המקצועני ומשמשים את מאמני הקבוצות, הקובעים אותם, להנחות את שחקניהם בסדר מסוים. עם זאת, מיקום שחקנים בעמדות ספציפיות בתוך המערך עשוי ליצור גרסאות שונות לאותו מערך. כך, לדוגמה, יכולות שתי קבוצות לשחק זו מול זו באותו מערך, אך האחת תשלב בקישור שחקנים התקפיים בעוד שהאחרת תעדיף שחקנים הגנתיים.

המערכים אינם מוגדרים בחוקי המשחק. על כן, כביכול, קבוצות עשויות להתארגן במערך 0-0-10 או 10-0-0, או להתחיל עם מערך מסוים ואז לשנותו במהלך המשחק. לרוב, שינוי מערך באמצע המשחק דורש חילוף - הורדת שחקן מאחד ממרכיבי המערך והוספת שחקן בתפקיד אחר.

תחרויות עיקריות:

במהלך העונה הספורטיבית מתחרות הקבוצות והנבחרות זו בזו במטרה לזכות בתארים. התחרויות הללו מגדירות את השנה הספורטיבית ואת לוח הזמנים של שחקני הכדורגל המקצועיים. את התחרויות מארגנים הגופים הרשמיים. עם זאת, גופים מסחריים, כגון ערוצי טלוויזיה וכיוצא בזה, מארגנים לעיתים טורנירים לא רשמיים משל עצמם ומזמינים קבוצות מסוימות אשר יתחרו בהם.

● תחרויות מקומיות

התאחדויות המקומיות מקיימות טורנירים מקומיים, הכוללים לרוב מערכות ליגה וטורנירי גביע. מערך הליגות של כל התאחדות מקומית מסודר במעין פירמידה, כאשר בראשה הליגה העליונה ומתחתיה ליגות נמוכות יותר. במקרים רבים, הדרג השני או אף השלישי עדיין כולל ליגה אחת, ורק הדרגים הנמוכים יותר מחולקים למספר ליגות. כך, לדוגמה, בישראל נהוגה ליגת בכדורגל, מתחתיה הליגה הלאומית והליגה הארצית, לעומת ליגה א' והליגות הנמוכות ממה מחולקות לשתי ליגות מקבילות.

○ ליגה:

בתוך הליגה מתחרות ביניהן הקבוצות במחזורי משחקים, עד שלבסוף כל קבוצה שיחקה אותו מספר משחקים עם שאר הקבוצות. הקבוצות מקבלות נקודות על ניצחונות ותוצאות תיק. בין הליגות השונות ישנם הבדלים, אך לרוב זו המסיימת במקום הראשון זוכה באליפות הליגה, ובמידה והיא בליגה נמוכה - מתקדמת לליגה אשר מעליה. אלו אשר מסיימות העונה במקומות האחרונים יורדות לדרג שמתחתיהן.

○ גביע:

לרוב המדינות ישנו מפעל גביע המדינה, בהרבה מתחומי הספורט. בנוסף לליגה הרגילה שבסופה הקבוצה בעלת ההישגים הטובים ביותר, זוכה באליפות. ישנה את תחרות הגביע. התחרות שונה שהיא אינה מבוססת על ליגה אלא על שיטת גביע כך שתאורטית גם קבוצה נחותה יותר יכולה לזכות בגביע. בנוסף תחרות הגביע מערבת קבוצות מליגות שונות מה שתורם לאפקט ההפתעה שישנו בגביע.

● תחרויות בינלאומיות

- התחרויות הבין הבין-קבוצתיות היוקרתיות ביותר הן האליפויות היבשתיות, שבדרך כלל משתתפות בו הקבוצות האלופות במדינתן:
בדרום אמריקה מתקיים גביע הליברטדורס, ובשאר היבשות נקרא הטורניר ליגת האלופות, כאשר הטורניר האירופאי נחשב לטורניר היוקרתי מבין כלל הטורנירים.
- גביע העולם למועדונים הוא תחרות כדורגל שנתי בה משתתפות הקבוצות שזכו בטורנירי התחרויות הבין קבוצתיות היבשתיות. מטרת הגביע היא להפגיש בין האלופות של היבשות השונות ולהכתיר את קבוצת הכדורגל הטובה בעולם.

מדיניות שיבוץ המשחקים:

כיום, מדיניות שיבוץ המשחקים בליגה מתבצעת הצורה הבאה:

כל קבוצה (תיקרא מעכשיו קבוצה A לשם נוחיות ההסבר) תפגוש את כל קבוצה אחרת (תיקרא מעכשיו קבוצה B לשם נוחיות) מהליגה:

קבוצה A תארח את קבוצה B למשחק באצטדיונה הביתי, ולאחר מכן קבוצה B תארח באצטדיונה הביתי של קבוצה B (יכול להיות לקרות בסדר הפוך גם).

שיבוץ המשחקים קורה בשני סבבים. כלומר, בסבב הראשון קבוצה A תפגוש את כל אחת מהקבוצות האחרות בליגה פעם אחת (תארח באצטדיונה הביתי או תארח את הקבוצות האחרות).

עם סיום הסבב הראשון, יכול במיידית הסבב השני, באותו הסדר בהן נפגשו הקבוצות בסבב הראשון – רק שהפעם במידה וקבוצה A ארחה בסבב הראשון את המשחק באצטדיונה הביתי, כעת קבוצה A תארח באצטדיונה הביתי של קבוצה B ואותו דבר להפך.

מדיניות שיבוץ המשחקים צריכה להכיל בתוכה את כלל האילוצים הקיימים:

- תיאום לוחות הזמנים של הכדורגל במדינה ללוחות הזמנים של שאר מדינות העולם, על-מנת שיהיה ניתן לתאם תחרות בינלאומיות.
- בהרבה מדינות בעולם מספר קבוצות חולקות את אותו אצטדיון ביתי. (לדוגמא, בישראל הקבוצות מכבי תל אביב והפועל תל אביב חולקות שתיהן חולקות את אצטדיון "בלומפילד").
- בכל מדינה קיימות מספר ליגות ולכן גם קבוצות מליגות ברמות שונות חולקות את אותו האצטדיון.
- על המשחקים להיות משובצים תוך התחשבות בשעות העבודה ועשות הרייטינג על מנת שהאוהדים יוכלו להתפנות לבוא למגרש הכדורגל או לצפות במשחק בבית.
- על המשחקים להיות משובצים בימים שבהם מותר לקיים תחרויות ספורטיביות מקצועיות על-פי החוק במדינה. לדוגמא, בישראל אין לשחק כדורגל מכניסת השבת ועד לצאת השבת.

מדיניות ניקוד בכדורגל:

מדיניות הניקוד הנהוגה היום בכדורגל היא כדלהלן:

- עבור תוצאת ניצחון במשחק, הקבוצה המנצחת תזכה ב-3 נקודות.
- עבור תוצאת תיקו, שתי הקבוצות יקבלו כל אחת נקודה אחת.
- עבור תוצאת הפסד במשחק, הקבוצה לא תקבל נקודות.

הקבוצה בעלת הניקוד הגבוה ביותר בסוף העונה היא מוכתרת לאלופת הליגה לעונה הנוכחית.

כמו כן, יכול להיווצר מצב בסוף העונה בו ישר יותר מקבוצה אחת בעלות ניקוד שווה בצמרת הליגה. לכן, בכדי לקבוע מי האלופה שומרים גם את יחס השערים של כל קבוצה. יחס השערים הוא כמות השערים שהקבוצה הבקיע לאורך כל המשחקים בעונה פחות כמות השערים שהקבוצה ספגה לאורך כל המשחקים בעונה. הקבוצה בעלת יחס השערים הטוב ביותר תוכתר במצב זה לאלופה.

אוהדים:

אוהד הוא תומך באופן עקבי וחש הזדהות עם קבוצה או ספורטאי.

אוהדי הכדורגל מתרכזים לרוב בעידוד קבוצתם או נבחרתם האהובה. במשחקים רבים ניתן לראות אוהדים מנופפים בדגלים ומשתמשים בתופים ושאר כלי נגינה כאמצעי עידוד. מחנות אוהדים רבים אף חיברו שירים, ובמקרים מסוימים שירים התקבלו כמעין המנון לקבוצה. למטבע זה קיים כמובן גם הצד ההפוך - שירים וגסויות בגנות הקבוצות היריבות נשמעים אף הם ביציעי הכדורגל.

מועדוני המעריצים אינם מוגבלים רק לתושבי עיר, או אף אזרחי המדינה, בה פעילה הקבוצה או הנבחרת ונפוץ לראות אוהדים של קבוצות זרות גם במדינות אליהן מעולם לא הגיעו. הסבר ישיר לכך הוא ההופעות במפעלים האזוריים, כגון ליגת האלופות האירופאית, אשר בעזרת שידורים ישירים ודיווחים בתקשורת ובאפליקציות הופכים הקבוצות לנגישות לכל אוהד כדורגל.

האהדה מתמקדת לעיתים גם בשחקנים אינדיבידואלים. האהדה יכולה להתבטא באצטדיונים עצמם - בשירה לכבוד השחקן, בהיענות רבה לרכישת כרטיסים בעבור משחק בו אמור להופיע שחקן אהוד או בקניית מוצרים נלווים, כגון חולצות הנושאות את שמו של השחקן ומוצרים להם נתן חסות.

מערכות קיימות:

1. [Sports System](#) – מערכת אשר מזרימה נתוני על אירועי ספורט ונתוני ניהול של ארגוני ספורט.

- עדכונים על פרטי אירועים ועדכוני אירועים.
- זמן אמת.
- התאמה אישית של התראות.
- תמיכה ב אנדאוריד ו-IOS.
- תמיכה במיזוג אתר קיים.
- דוחות אירועים.

2. [Sportzentral](#) – מערכת online לניהול פתרונות ספורט.

מאפשר לארגון, ליגה, תחרות, מרוץ בכל תחום ספורט, לניהול מועדון, קבוצה או שחקן, מערכת יצירה והרשמה לאירועים שפועלת online. המערכת היא מבוססת web המאפשרת עריכה ובעלת תשתית ניהולית עם כלי ניהול מובנים.

- מערכת web.
- תמיכה בmobile.
- זמן אמת ואוטומציה.
- שליטה בכל האינפורמציה שמוצגת באתר.
- ממשק פשוט.
- קשר עם משתמשים.
- פרופיל לכל משתמש.
- משתמש מעדכן מידע.
- הרשמה לאירועים.
- תקשורת בין משתמשי קצה לקבוצות.
- ניהול תשלומים online.
- ניהול מרוצים.
- ניהול אירועי (לא ספורט).
- יצירת חנות online.

[wyscout](#) – פלטפורמה המשתמשת עובדים בענף הפוטבול.

המערכת מספקת וידאו, מידע סטטיסטיקה וכלים. הפלטפורמה מאפשרת עיבוד נתונים ברמה גבוהה והוצאת דוחות ונתונים סטטיסטיים רבים.

- ניהול שחקנים
- צייד כישרונות.
- לימוד טכניקות אימון.
- ניתוח ביצועי שחקן.
- עיבוד קטעי וידאו והפקת נתונים.

[365scores](#) – אתר בעל שירות עדכון תוצאות ועדכונים. האתר מספק לוח משחקים, תוצאות, טבלאות וסטטיסטיקות ברחבי ליגת כדורגל.

- עדכון בזמן אמת.
- התראות לאוהדים.
- מגוון ליגות.
- התאמה אישית של התראות.

[Bwin](#) – אתר הימורים מקוון ושירות streaming של משחקים live.

- Live game stream.
- הימורים.
- תמיכה בIOS.
- תמיכה בAndroid.
- משחקים מקוונים.
- ממשק פשוט.
- פרופיל לכל משתמש.
- הרשמה למשחקים.

| <u>bwin</u> | <u>365scores</u> | <u>wyscout</u> | <u>Sportzentral</u> | <u>Sport System</u> | <u>AMEDY</u> | |
|-------------|------------------|----------------|---------------------|---------------------|--------------|-------------------------------------|
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | התראות בזמן אמת |
| ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | התאמה אישית של התראות |
| ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | ניהול ליגות ועונות |
| ✓ | | ✓ | | | ✓ | ניהול שחקנים |
| ✓ | | | ✓ | | ✓ | ניהול קבוצות |
| | | | ✓ | | | ניהול ארועים (לא ספורט) |
| ✓ | | | | | ✓ | שיבוץ משחקים |
| ✓ | | | | | ✓ | שיבוץ שופטים |
| | | | | | ✓ | מדיניות משתנה |
| | | | ✓ | | ✓ | התראות לשופטים ושחקנים |
| ✓ | | | ✓ | | ✓ | התראות לאוהדים |
| | | ✓ | | | | לימוד טכניקות אימון |
| | | | | | ✓ | דפים אישיים לקבוצות, שחקנים, מאמנים |
| | | | ✓ | | ✓ | תמיכה במדיה בדף משתמש |
| ✓ | | | ✓ | | | דף אישי למשתמש |
| ✓ | | | ✓ | | | תקשורת בין משתמשים |
| | | ✓ | | | ✓ | מערכת המלצה לאוהדים |
| | | | | | ✓ | בקרה תקציבית |
| ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | תמיכה ב-Android |
| ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | תמיכה ב-IOS |
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | תמיכה ב-Web |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|-------------------------------|
| | | | | ✓ | | תמיכה במיזוג אתר קיים |
| | | | | ✓ | | ניהול כרטיסים |
| | ✓ | ✓ | | ✓ | | דו"חות אירועים |
| ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | פשוט לשימוש |
| ✓ | | | ✓ | | ✓ | ניהול תשלומים |
| ✓ | | | ✓ | | | ניהול מרוצים |
| | | | ✓ | | | יצירת חנות online |
| | | ✓ | | | | עיבוד קטעי וידאו והפקת נתונים |
| | | ✓ | | | | צייד כישרונות |
| | | ✓ | | | | ניתוח ביצועי שחקן |
| ✓ | | ✓ | | | | מאגר וידאו של משחקים |
| ✓ | | | | | | הימורים |
| ✓ | | | | | | משקים מכוונים |

לסיכום, נשים לב שהרבה מהתכונות אכן קיימות במערכת שלנו, ישנן מערכות שמתעסקות יותר בהימורים, ויש מערכות המלצה שמתעסקות בעיקר בהצגת נתונים סטטיסטיים והמלצה על שחקנים פוטנציאליים, אך מערכת כמו שלנו איננו קיימת בינתיים.

נושא שאולי בדאי להתייחס אליו. הוספת פיצ'רים שאולי יהיו משמעותיים למערכת שלנו.

- דו"חות אירועים – כלומר האם למערכת שלנו נכון שיהיה דו"ח של כל משחק של ביצועי שחקן או קבוצה ? יתכן ויעזור למעריצים לעקוב אחרי השחקנים.

מושגים:

קבוצת כדורגל - היא קבוצת אנשים המשתתפת במשחק כדורגל (הכולל שתי קבוצות בנות 11 שחקנים כל אחת). בספורט התחרותי פועלת קבוצת כדורגל קבועה במסגרת מועדון כדורגל.

התאחדות לכדורגל - אגודה המאגדת תחתיה את כל קבוצות הכדורגל המקצועיות המשחקות באותה מדינה. ההתאחדות אחראית על ניהול ותפעול הליגות השונות, משחקי הגביע, איגוד השופטים ושיבוץ המשחקים. כמו כן, ההתאחדות אחראית על תפעול בתי הדין המשמעתיים בתחום הכדורגל.

מנהל הקבוצה - איש ניהול בכיר במועדון הכדורגל. אחראי על הנושא המקצועי במועדון. לעיתים קרובות אולי תפקידו של המנהל אינו ברור, ויכולים להיות הבדלים גדולים בין תפקידיהם של מנהל קבוצה אחד לשני. המנהל משמש למעשה כמתווך בין המאמן להנהלת הקבוצה, כשמצד אחד ידיעותיו בכדורגל מאפשרות לו ליעץ להנהלה ולסייע לקבל החלטות ולתכנן השקעות בצורה נכונה ומצד שני הוא מאפשר למאמן להתמקד בביצועי הקבוצה על המגרש.

ליגה - שיטה לארגון תחרויות שבה כל קבוצה מתמודדת נגד כל הקבוצות היריבות. בשיטת ליגה מספר המשחקים של כל קבוצה תמיד תהיה כפולה ממספר הקבוצות בליגה פחות אחד, מכיוון שכל קבוצה מתמודדת נגד קבוצה אחרת אך לא נגד עצמה. לרוב תחרויות בשיטה הליגה מחולקות למחזורים שבהם כל הקבוצות מתחרות במקביל, כך שמספר המחזורים שווה למספר המשחקים.

עונה - תקופת כל המשחקים המשוחקים בכל מחזורי הליגה. אורכה של עונה משתנה ממדינה למדינה, ולעיתים עונה הליגה מחולקת על ידי פגרות. לדוגמא, באנגליה, קיימת פגרת חג המולד, תקופה של כשבוע בה לא משוחק אף משחק כדורגל בשל החג.

תקציב קבוצה - הסכום הכולל המשמש לתפעול הקבוצה הנקבע על ידי בעלי הקבוצה. לרוב, תקציב הקבוצה חייב לעמוד בחוקי התקציב והבקרה של התאחדות הליגה באותה מדינה. כלומר, בעל הקבוצה לא יכול לקבוע כל סכום אשר יחפץ לטובת תפעול הקבוצה, וזאת בכדי לשמור על הגינות בין כלל הקבוצות בליגה.

הימורי ספורט - סוג הימור בו המהמר מנסה לנחש את תוצאתו של משחק כדורגל או של כמה משחקי כדורגל. כמו כן קיימים הימורים בכדורגל הקשורים לאירועים המתרחשים במשחק. לדוגמא, להמר כמה קרנות יהיו במשחק, כמה חילופים יבצע כל מאמן קבוצה וכמה כרטיסים צהובים/אדומים ישלפו במהלך המשחק.

מקרא מחלקות:

:Enum

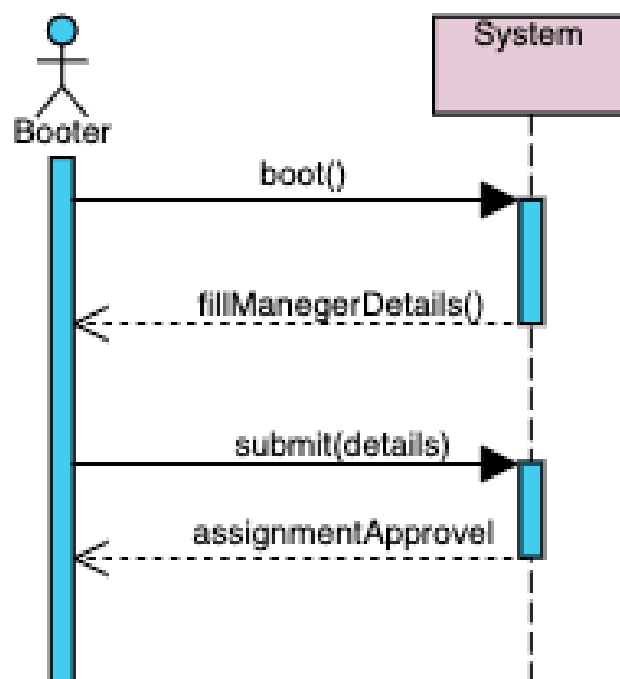
- RefereeType – מייצג את סוג השופט במערכת. במערכת קיימים: MainReferee ו-SideReferee.
- LeagueRank – מייצג את דירוג הליגה. ככל שמספר הדירוג גבוהה יותר, כך גם דירוג ורמת הליגה.
- PlayerType – מייצג את תפקיד השחקן בקבוצה ובמגרש. קיימים 4 תפקידים: Goalkeeper, Defender, midfielder ו-forward.
- EventType – מייצג את סוגי האירועים הקורים במהלך המשחק. קיימים 7 סוגי אירועים שונים במשחק כפי שנדרש: Foul, Injury, Substitutionm Goal, Offside, YellowCard ו-RedCard.
- SearchFilterType – מייצג את סוגי הסינונים השונים שניתן לבצע במערכת. קיימים 4 סוגי סינונים: Role, League, Tean, Season ו-Gender.
- TeamStatus – מייצג את מצב הקבוצה הקיימת במערכת. קיימים 3 מצבים שונים:
 - Active - הקבוצה במצב פעיל.
 - Close - הקבוצה סגורה.
 - Close_permenantly - הקבוצה במצב סגורה ואינה יכולה לשוב לפעילות.

תרחישי שימוש:

מערכת -

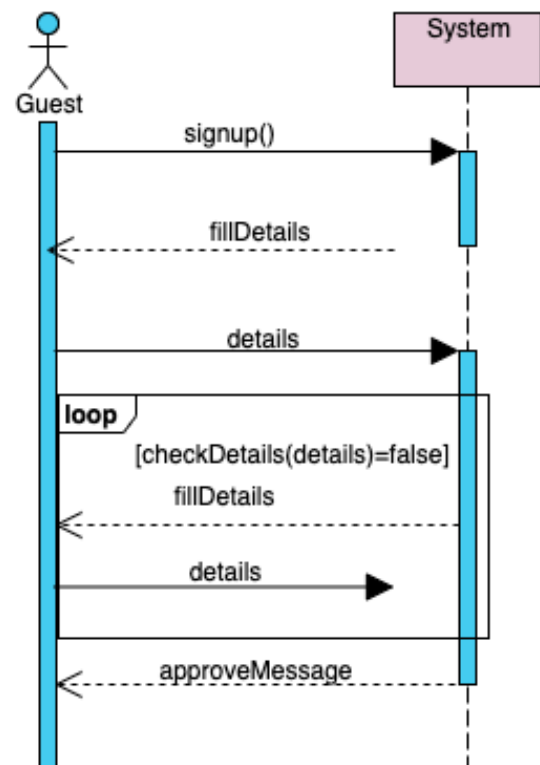
| USE-CASE 1.1 אתחול המערכת | |
|------------------------------|--|
| מרכיב | הסבר |
| שם | אתחול המערכת |
| שחקן ראשי | התאחדות הכדורגל |
| בעלי העניין ואינטרסים | כל משתמשי המערכת |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> מערכת חשבונאות קיימת מערכת חוקי מס במדינה קיימת |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> המערכת מקושרת למערכות החיצוניות מונה מנהל מערכת ראשוני נוסף קובץ LOG נוצר. |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> התאחדות הכדורגל תעלה לראשונה את המערכת המערכת תיצור logger לתיעוד כלל הפעולות המבוצעת במערכת המערכת מנסה ליצור חיבור למערכת החשבונאות של ההתאחדות מערכת החשבונאות שולחת אישור על חיבור תקין המערכת מנסה ליצור חיבור למערכת חוקי המס במדינה מערכת חוקי המס שולחת אישור על חיבור תקין המערכת מוציאה הודעה שבוצעה התחברות בהצלחה למערכות החיצוניות המערכת מבקשת את פרטי מנהל המערכת הראשוני מנהל המערכת מזין את הפרטים שלו המערכת שומרת את פרטי מנהל המערכת המערכת מקנה את ההרשאות המתאימות למנהל המערכת המערכת מוציאה הודעה שמנהל המערכת הוגדר בהצלחה |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 3.1. המערכת לא קיבלה אישור על חיבור תקין, <u>המערכת שולחת הודעת שגיאה.</u> 5.1. המערכת לא קיבלה אישור על חיבור תקין, <u>המערכת שולחת הודעת שגיאה.</u> 8.1. לפחות אחד מפרטי מנהל המערכת לא חוקיים, חזור לשלב 7. |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> חיבורים של TCP מאובטחים לפי פרוטוקול SSL המערכת תתמוך במספר לא מוגבל של משתמשים המערכת תתמוך במשתמשים מכל הסוגים המערכת תתמוך בכל במערכות ההפעלה – Windows, Linux, IOS, android המערכת שומרת מצבה בכל זמן נתון |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוך מאוד (פעם אחת ביצירת המערכת) |
| נושאים פתוחים | |

| | |
|--|-------------------------------------|
| <p>Archiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> • המערכת מאותחלת. • המערכת מתחברת למערכות חיצוניות. • מוזן למערכת פרטי מנהל המערכת. • המערכת בודקת את הפרטים שהוכנסו והם עברו את הבדיקות בצורה תקינה. <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> • המערכת פועלת. • database במערכת מכיל משתמש חדש מסוג מנהל מערכת עם הפרטים שהוזנו. <p>Unarchiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> • המערכת מאותחלת. • המערכת מתחברת למערכות חיצוניות. • מוזן למערכת פרטי מנהל המערכת. • המערכת בודקת את הפרטים שהוכנסו והם לא עברו את הבדיקות בצורה תקינה. <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> • המערכת פועלת. • database במערכת מכיל משתמש חדש מסוג מנהל מערכת עם הפרטים שהוזנו. | <p>מבחני קבלה \ acceptance test</p> |
|--|-------------------------------------|



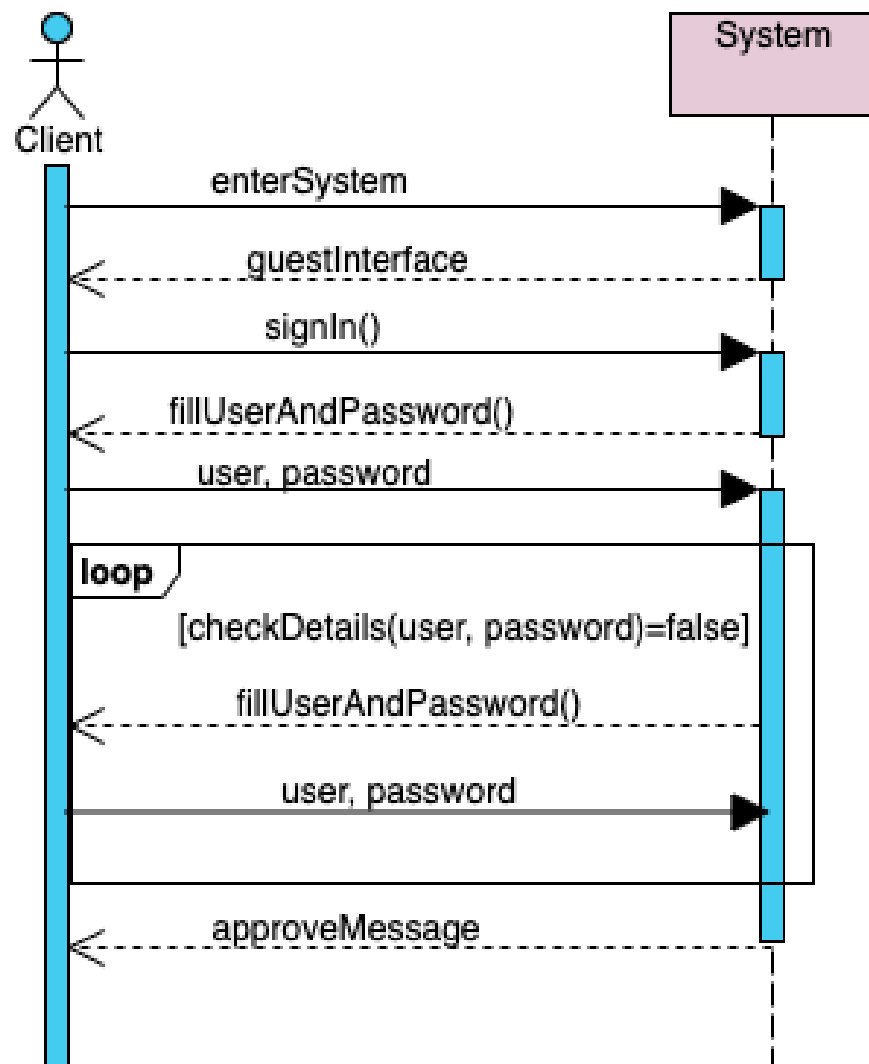
| USE-CASE 2.2 | | ביצוע רישום אורח למערכת באמצעות פרטים מזהים |
|------------------------------|--|---|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | ביצוע רישום אורח למערכת באמצעות פרטים מזהים. | |
| שחקן ראשי | אורח | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <p>התאחדות הכדורגל – ירצו שאורחים ירשמו כמשתמשים כדי שההימורים וההכנסות יגדלו.</p> <p>אורח – רוצה לממש את האפשרות לעקוב אחרי קבוצות, שחקנים, מאמנים ושופטים.</p> <p>שחקן – רוצה שאורחים ירשמו בכדי שיוכלו לעקוב אחריו.</p> <p>מאמן – רוצה שאורחים ירשמו בכדי שיוכלו לעקוב אחריו.</p> <p>בעל קבוצה – רוצה שאורחים ירשמו בכדי שיוכלו לעקוב אחר קבוצתו.</p> <p>מנהל קבוצה – רוצה שאורחים ירשמו בכדי שיוכלו לעקוב אחר קבוצתו.</p> <p>שופט – רוצה שאורחים ירשמו בכדי שיוכלו לעקוב אחריו.</p> | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> האורח נמצא באתר. המערכת עובדת. | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> האורח רשום כמשתמש במערכת. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> האורח לוחץ על כפתור "הרשמה". המערכת מציגה לאורח את פרטי הרשמה*. האורח מזין את כל הנתונים באופן חוקי. המערכת מאשרת את הזנת הנתונים. המערכת יוצרת משתמש חדש ב-databases המכיל את הפרטים שהאורח הזין ולו פרופיל מסוג Fan. המערכת שולחת אישור לאורח על-כך שהמשתמש נוצר. המערכת מקנה הרשאות מתאימות בהתאם לתפקיד (role) משתמש. הממשק אשר יוצג למשתמש לאחר ההרשמה יהיה של תפקיד (role) משתמש. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 3.1 האורח מזין לפחות שדה אחד מהשדות הדרושים באופן שאינו חוקי. 3.2 המערכת מציגה הודעה שאחד מהשדות אינו חוקי. 3.3 המערכת חוזרת לשלב 2. 5.1 המערכת לא מצליחה ליצור משתמש חדש ב-database עבור האורח. 5.2 המערכת שולחת לאורח הודעה כי קיימת תקלה במערכת ועליו לנסות במועד מאוחר יותר. 5.3 המערכת שולחת הודעה למנהל המערכת כי קיימת תקלה בעת ניסיון של הכנסת משתמש חדש ל-database. | |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> חוות האורח בעת ההרשמה צריכה להיות מהירה, נוחה לשימוש וקלה להבנה. סיסמא המשתמש לא תהיה חשופה לאף גורם. | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> המערכת תתמוך בסיכול טעויות בעת הקלדה. המערכת תתמוך בתיקון שגיאות כתיב. | |
| תדירות ההתרחשות | בינונית. | |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> במידה ומשתמש שכח את סיסמתו כיצד הוא יוכל לקבל סיסמא חדשה. | |

| | |
|--|--|
| <p>מבחני קבלה \ acceptance test</p> <p>Archiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> האורח מתחבר לאתר המערכת. המערכת מציגה לאורח ממשק אורח. האורח בוחר להירשם למערכת. האורח מזין את כלל הפרטים הצורה תקינה. <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> האורח מחובר כמשתמש ומוצג לו ממשק משתמש. האורח databases במערכת מכיל משתמש חדש עם הפרטים שהאורח הזין. <p>Unarchiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> האורח מתחבר לאתר המערכת. המערכת מציגה לאורח ממשק אורח. האורח בוחר להירשם למערכת. האורח מזין את כלל הפרטים בצורה שאיננה תקינה. <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> האורח מחובר כמשתמש ומוצג לו ממשק משתמש. האורח databases במערכת מכיל משתמש חדש עם הפרטים שהאורח הזין. | |
|--|--|



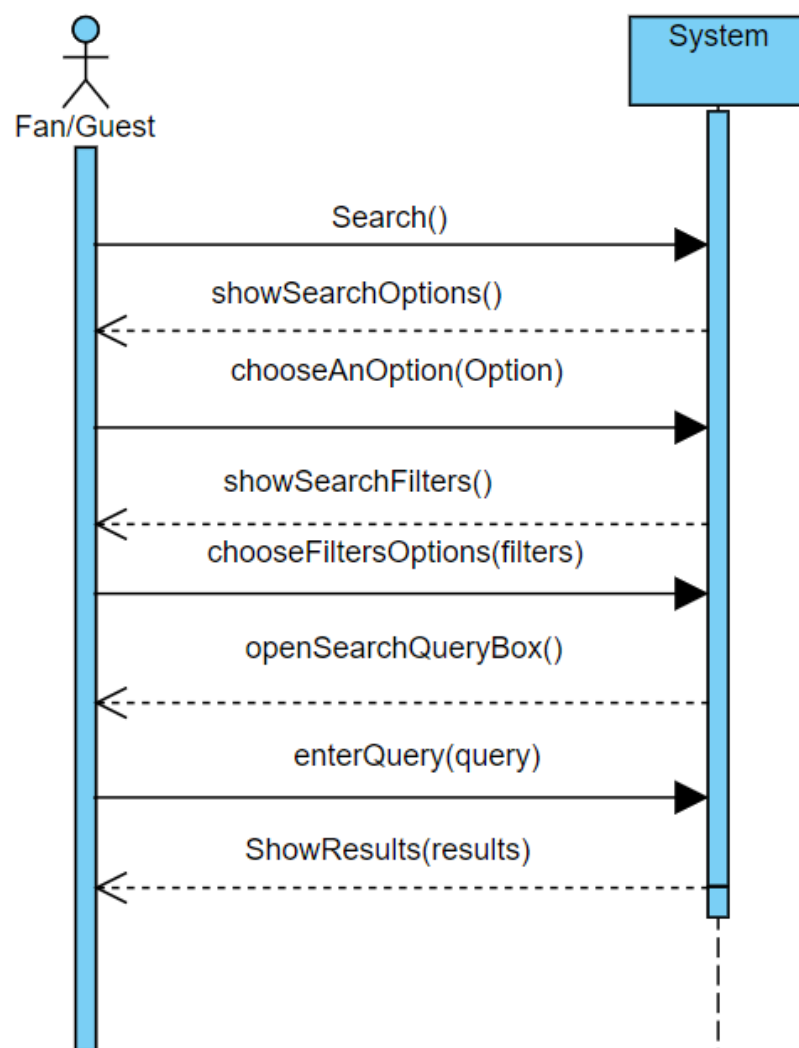
| USE-CASE 2.3 | | כניסת למערכת באמצעות פרטים מזהים וסיסמא |
|------------------------------|---|---|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | כניסת למערכת באמצעות פרטים מזהים וסיסמא. | |
| שחקן ראשי | אורח | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <p>אדם – רוצה להיכנס למערכת ולהתעדכן בנתוני המשחקים, האירועים והקבוצות. התאחדות הכדורגל – ירצו שאנשים ירשמו כמשתמשים כדי שההימורים וההכנסות יגדלו.</p> <p>שחקן – רוצה שאנשים יתחברו בכדי שיוכלו לעקוב אחריו.</p> <p>מאמן – רוצה שאנשים יתחברו בכדי שיוכלו לעקוב אחריו.</p> <p>בעל קבוצה – רוצה שאנשים יתחברו בכדי שיוכלו לעקוב אחר קבוצתו.</p> <p>מנהל קבוצה – רוצה שאנשים יתחברו בכדי שיוכלו לעקוב אחר קבוצתו.</p> <p>שופט - רוצה שאנשים יתחברו בכדי שיוכלו לעקוב אחריו.</p> | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> אורח מחזיק השם המשתמש והסיסמא שלו. המשתמש רשום ב-databases של המערכת. המערכת פועלת. | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> אורח התחבר למערכת כמשתמש. מוצג ממשק מתאים למשתמש. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> אדם נכנס למערכת כאורח בעזרת ממשק המערכת. המערכת מציגה לאדם ממשק אורח. האדם בוחר באפשרות "התחברות למערכת". המערכת מציגה לאדם שדות להזנה: שם משתמש וסיסמא. האדם מזין את השדות. המערכת מוודאת את הפרטים עם ה-database. המערכת מכניסה את האדם כמשתמש ומציגה לו ממשק משתמש. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | <p>5.1 האדם הזין פרטים לא נכונים.</p> <p>5.2 המערכת שלוחת הודעה לאדם כי הפרטים שהוכנסו שגויים ועליו לנסות שוב.</p> | |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> אין. | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> החיבור למערכת מבוצע באופן מאובטח. זמן ווידוא פרטי האדם עם ה-database יהיה מהיר (לא יותר משניה אחת). | |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> גבוהה מאד. | |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> אין. | |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> האדם מתחבר לאתר המערכת. המערכת מציגה לאדם ממשק אורח. האורח בוחר להתחבר למערכת. האורח מזין את שם המשתמש והסיסמא שלו. <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> האדם מחובר כמשתמש ומוצג לו ממשק משתמש. <p>Unarchiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> האדם מתחבר לאתר המערכת. המערכת מציגה לאדם ממשק אורח. | |

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • האורח בוחר להתחבר למערכת. • האורח מזין את שם המשתמש והסיסמא שלו בצורה שאינה תקינה. • תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> ○ האדם מחובר כמשתמש ומוצג לו ממשק משתמש. | |
|---|--|

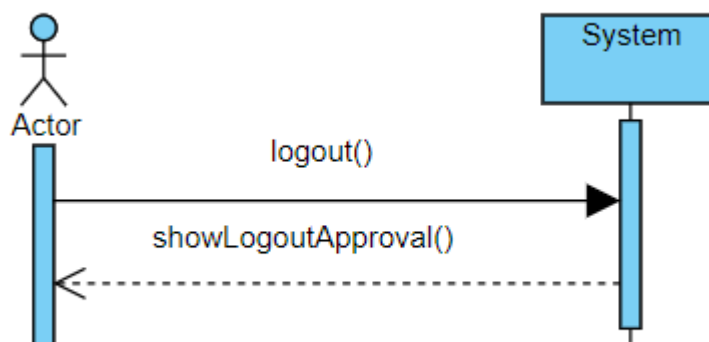


| USE-CASE 2.4+2.5 | | צפייה במידע הקיים במערכת. |
|------------------------------|---|---------------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | צפייה במידע הקיים במערכת. | |
| שחקן ראשי | אורח/אוהד. | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <p>אורח/אוהד – רוצה להיכנס למערכת ולהתעדכן בנתוני המשחקים, האירועים והקבוצות (שחקנים ומאמנים).</p> <p>התאחדות הכדורגל – ירצו שאנשים יצפו בנתונים על-מנת שההימורים וההכנסות יגדלו.</p> <p>שחקן – רוצה שאנשים יצפו בנתונים על מנת שיעקבו אחריו.</p> <p>מאמן – רוצה שאנשים יצפו בנתונים על מנת שיעקבו אחריו.</p> <p>בעל קבוצה – רוצה שאנשים יצפו בנתונים על מנת שיעקבו אחר קבוצתו.</p> <p>מנהל קבוצה – רוצה שאנשים יצפו בנתונים על מנת שיעקבו אחר קבוצתו.</p> <p>שופט – רוצה שאנשים יצפו בנתונים על מנת שיעקבו אחריו.</p> | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> המערכת עובדת ובמצב תקין. האורח/אוהד נכנס למערכת. | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> האורח/אוהד צפה וקיבל את האינפורמציה אותה חיפש במערכת. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. האורח/אוהד נכנס למערכת. 2. המערכת מציגה את הממשק המתאים בהתאם לתפקיד (role). 3. האורח/אוהד בוחר באפשרות "חיפוש". 4. המערכת מציגה לאורח/אוהד את האפשרויות: <ol style="list-style-type: none"> a. חיפוש לפי שם. b. חיפוש לפי קטגוריה. c. חיפוש לפי מילות מפתח. 5. האורח/אוהד בוחר באחת מהאפשרויות שבה הוא מעוניין. 6. המערכת מציגה לאורח/אוהד את האפשרויות לסינון התוצאות: <ol style="list-style-type: none"> a. סינון לפי תפקיד. b. סינון לפי ליגה. c. סינון לפי קבוצה. d. סינון לפי עונה. e. סינון לפי מין. 7. האורח/אוהד בוחר מתוך אפשרויות הסינון באיזה מהן הוא מעוניין. 8. המערכת מבקשת מאורח/אוהד להזין את החיפוש 9. האורח/אוהד מזין את מה שברצונו למצוא. 10. המערכת מבצעת חיפוש ב-database. 11. המערכת מציגה את התוצאות לאורח/אוהד. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | אין. | |
| דרישות מיוחדות | אין. | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> המערכת תתמוך בסיכול טעויות בעת הקלדה. המערכת תתמוך בתיקון שגיאות כתיב. זמן אחזור האינפורמציה ה-database יהיה מהיר (לא יותר מ-2 שניות). | |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> גבוהה מאד. | |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> האם דמות יכולה להשתייך לשני קטגוריות שונות כגון שחקן ומאמן? | |

| | |
|--|-------------------------------------|
| <p>Archiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> • המשתמש בוחר באפשרות חיפוש. • המשתמש בוחר לפי איזו אפשרות לחפש. • המשתמש בוחר את אפשרויות הסינון בהן הוא מעוניין. • המשתמש מכניס את שאילתת החיפוש שלו • המשתמש לוחץ על כפתור "חפש" לקבלת התוצאות. • תוצאה: <p>○ מוצגות למשתמש תוצאות החיפוש.</p> | <p>מבחני קבלה \ acceptance test</p> |
|--|-------------------------------------|

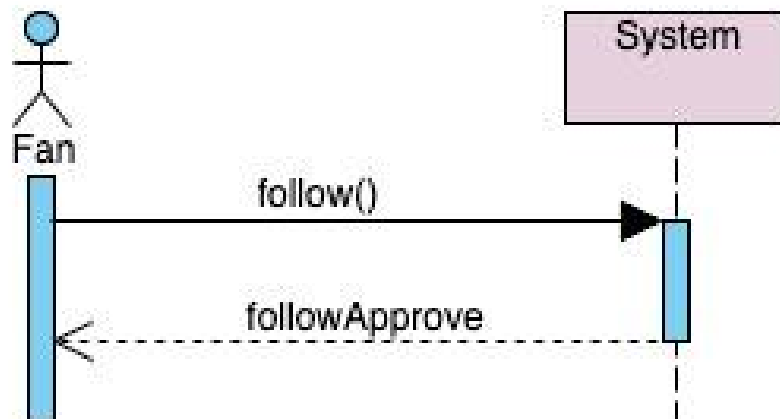


| USE-CASE 3.1 יציאה (logout) מהמערכת. | |
|--------------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | יציאה (logout) מהמערכת. |
| שחקן ראשי | משתמש מחובר. |
| בעלי העניין ואינטרסים | משתמש – ברצונו להתנתק מהמערכת ולהמשיך בעיסוקיו. |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> המערכת עובדת כראוי. המשתמש מחובר למערכת. |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> המשתמש כבר איננו מחובר למערכת. |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> המערכת מציגה למשתמש את הממשק המתאים בהתאם לתפקידו (role). המשתמש בוחר באפשרות "התנתק". המערכת מנתקת את המשתמש. המערכת מציגה הודעה אשר ההתנתקות בוצעה בהצלחה. |
| תרחישים אלטרנטיביים | אין. |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> ביצוע ההתנתקות יהיה מהיר (לא תיארוך יותר משנייה בחיבור סטנדרטי של Mb40). |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | אין. |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> גבוהה מאד. |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> מה קורה אם משתמש מחובר סוגר את הממשק מערכת ללא התנתקות? |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> המשתמש בוחר באפשרות של התנתקות. תוצאה: המשתמש מנותק מהמערכת. |



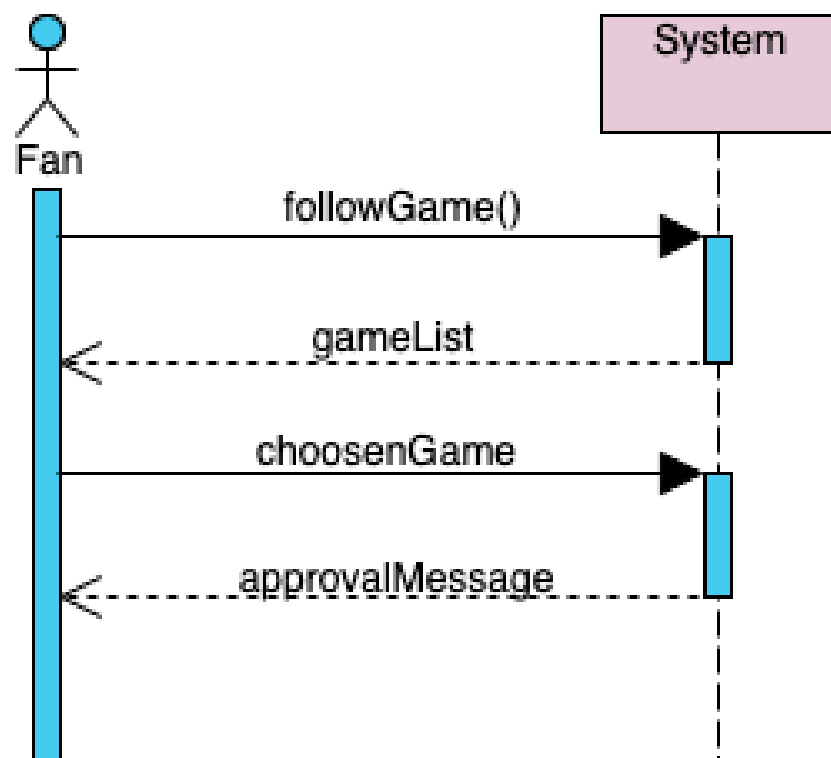
| USE-CASE 3.2 | | רישום למעקב אחר דפי המשתמשים |
|------------------------------|---|------------------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | רישום למעקב אחר דפי המשתמשים | |
| שחקן ראשי | אוהד | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <p>אוהד – רוצה להיכנס למערכת ולהתעדכן בנתוני האירועים והקבוצות (שחקנים ומאמנים) שאחריהם הוא מעוניין לעקוב.</p> <p>התאחדות הכדורגל – ירצו שאנשים יעקבו אחר המשתמשים על-מנת שההימורים וההכנסות יגדלו.</p> <p>שחקן – רוצה שאנשים יעקבו אחריו.</p> <p>מאמן – רוצה שאנשים יעקבו אחריו.</p> <p>בעל קבוצה – רוצה שאנשים יעקבו אחר קבוצתו.</p> <p>מנהל קבוצה – רוצה שאנשים יעקבו אחר קבוצתו.</p> <p>שופט – רוצה שאנשים יעקבו אחריו.</p> | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> האוהד נמצא בדף של המשתמש שאחריו הוא רוצה לעקוב. האוהד מחובר למערכת המשתמש קיים במערכת | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> האוהד רשום במערכת כ"עוקב" אחר אותו המשתמש עליו בחר לעקוב. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <p>1. האוהד מפעיל אפשרות עקיבה על הדף של המשתמש בו הוא נמצא.</p> <p>2. המערכת מבצעת רישום ב-database כי כעת האוהד הנ"ל עוקב אחר אותו משתמש אותו הוא בחר.</p> | |
| תרחישים אלטרנטיביים | <p>2.1 המערכת לא מצליחה לבצע רישום ב-database כי כעת האוהד הנ"ל עוקב אחר אותו משתמש אותו הוא בחר.</p> <p>2.2 המערכת תשלח הודעה לאוהד כי כעת לא ניתן לבצע את הפעולה הנ"ל ויש לנסות במועד מאוחר יותר.</p> | |
| דרישות מיוחדות | אין | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> אין | |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> גבוהה. | |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> במידה ואוהד עוקב אחר שחקן מסוים וגם אחר הקבוצה בה הוא משחק, והשחקן עובר לקבוצה אחרת, האוהד יקבל עדכון על כך גם מדף השחקן וגם מדף הקבוצה? האם קיימת כמות מוגבלת של משתמשים אחריה הוא יכול לעקוב? במידה ושחקן מסוים פרש ממשחק פעיל או שקבוצה מסוימת נסגרה – האם יש להוציא עדכון על כך לעוקבים שלהם? | |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> האוהד בוחר לעקוב אחרי דף משתמש מתבצע רישום ב-database כי כעת האוהד הנ"ל עוקב אחר אותו משתמש אותו הוא בחר תוצאה: <p>○ האוהד עוקב אחר אותו משתמש אחריו הוא בחר לעקוב.</p> | |

| | |
|--|--|
| <p>Unarchiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> • האוהד בוחר לעקוב אחרי דף משתמש • לא מתבצע רישום ב-database כי כעת האוהד הנ"ל עוקב אחר אותו משתמש אותו הוא בחר. • • תוצאה: ○ האוהד לא עוקב אחר אותו משתמש אחריו הוא בחר לעקוב, כלומר אינו מקבל עדכונים לגביו. | |
|--|--|

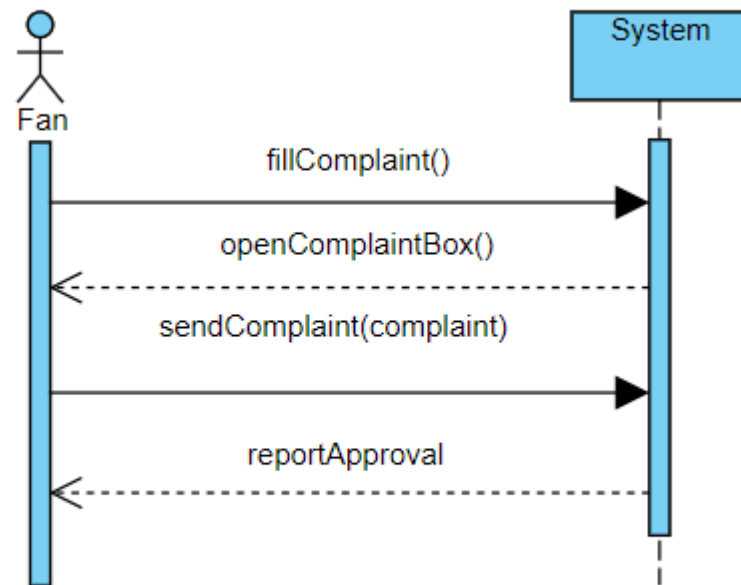


| USE-CASE 3.3 רישום להתראות על משחקים. | |
|---------------------------------------|--|
| מרכיב | הסבר |
| שם | רישום להתראות על משחקים. |
| שחקן ראשי | אוהד |
| בעלי העניין ואינטרסים | <p>אוהד – רוצה להיכנס למערכת ולהתעדכן בנתוני המשחק ובאירועים הקשורים למשחק.</p> <p>התאחדות הכדורגל – ירצו שאוהדים יעקבו אחר המשחקים על-מנת שההימורים וההכנסות יגדלו.</p> <p>שחקן המשחק באותו משחק – רוצה שאוהדים יעקבו אחר פעילותו במשחק.</p> <p>מאמן המאמן באותו משחק – רוצה שאוהדים יעקבו אחר פעילותו במשחק.</p> <p>בעל קבוצה שקבוצתו משתתפת במשחק – רוצה שאנשים יעקבו אחר פעילות קבוצתו.</p> <p>מנהל קבוצה שקבוצתו משתתפת במשחק – רוצה שאנשים יעקבו אחר פעילות קבוצתו.</p> <p>שופט – רוצה שאנשים יעקבו אחר פעילותו במשחק.</p> |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> האוהד מחובר למערכת. |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> המשתמש רשום ל"מעקב אחר משחקים". האוהד יקבל את כל העדכונים של אותו המשתמש שאחריו הוא החליט לעקוב. |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> המשתמש בוחר באפשרות "מעקב אחר משחק". המערכת מציגה למשתמש מסך עם רשימה של כל המשחקים הקיימים. המשתמש בוחר מבין המשחקים המוצגים הוא רוצה לעקוב. המערכת רושמת על המשתמש העוקב אחר משחק זה ב-database. המערכת מציגה הודעת אישור שהמעקב אחר המשחק המבוקש בוצע בהצלחה. |
| תרחישים אלטרנטיביים | <p>2.1 המערכת לא מצליחה לבצע רישום ב-database כי המשחק הנבחר כבר התקיים.</p> <p>2.2 המערכת תשלח הודעה לאוהד כי כעת לא ניתן לבצע את הפעולה הנ"ל ויש לנסות במועד מאוחר יותר.</p> |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> המשחקים יוצגו על-פי הרלוונטיות לפי העדפת האוהד (ע"פ מעקב של אוהד לקבוצה או שחקן או שופט ספציפיים). |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> כפתור ה"מעקב אחר משחק" יהיה בולט ויזואלית על מנת לשמור על נגישות נוחה בממשק ולעודד מעקב אחר משתמשים. |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> גבוהה. |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> במידה ואוהד עוקב אחר שחקן מסוים וגם אחר הקבוצה בה הוא משחק וגם אחר משחק בו השחקן משתתף, האוהד יקבל עדכון על כך גם מדף השחקן וגם מדף הקבוצה וגם מאירועי המשחק במידה והשחקן הבקיע גול? האם קיימת כמות מוגבלת של משחקים אוהד יכול לעקוב? במידה ומשחק מסוים התבטל מסיבה כלשהי – האם יש להוציא עדכון על כך לאוהדים העוקבים אחר אותו משחק? |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> האוהד בוחר באפשרות של "מעקב אחר משחק". המערכת מציגה לאוהד רשימה של משחקים לפי התאמת אישית לאוהד. |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● האוהד בוחר משחק לעקוב אחריו. ● מתבצע רישום ב-database כי כעת האוהד הנ"ל עוקב אחר אותו משתמש אותו הוא בחר. | |
| <ul style="list-style-type: none"> ● תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> ○ במערכת הוזן כי האוהד עוקב אחר המשחק אשר בחר לעקוב. ○ המערכת תשלח עדכונים לאוהד, כאשר יתבצעו עדכונים במשחק אחריו האוהד בחר לעקוב. | |
| <p>Unarchiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● האוהד בוחר באפשרות של "מעקב אחר משחק". ● המערכת מציגה לאוהד רשימה של משחקים לפי התאמת אישית לאוהד. ● האוהד בוחר משחק לעקוב אחריו. ● לא מתבצע רישום ב-database כי כעת האוהד הנ"ל עוקב אחר אותו משתמש אותו הוא בחר. | |
| <ul style="list-style-type: none"> ● תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת לא תשלח עדכונים לאוהד, כאשר יתבצעו עדכונים במשחק אחריו האוהד בחר לעקוב. | |

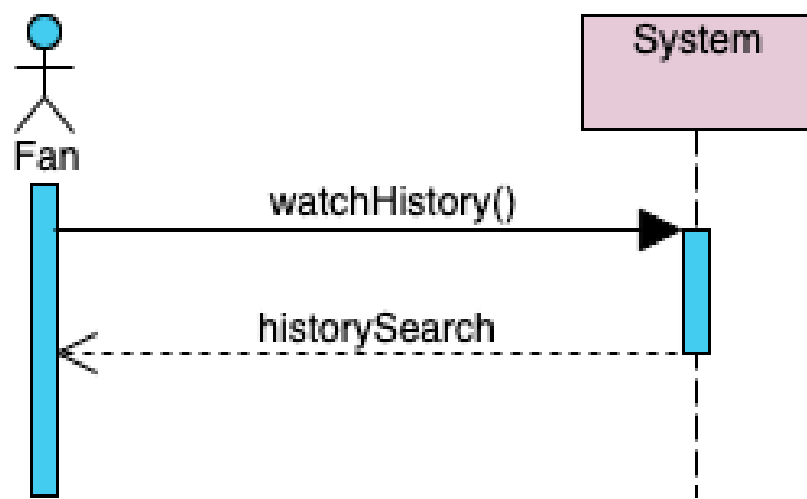


| USE-CASE 3.4 | | הגשת תלונה למנהלי המערכת אודות מידע לא תקין |
|------------------------------|--|---|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | הגשת תלונה למנהלי המערכת אודות מידע לא תקין. | |
| שחקן ראשי | אוהד. | |
| בעלי העניין ואינטרסים | אוהד – רוצה שהמידע אשר הוא מקבל מהמערכת הוא אמין ונכון. מנהל המערכת – רוצה שהמידע הקיים במערכת יהיה אמין ונכון. התאחדות הכדורגל – ירצו שהמידע הקיים במערכת עליה שילמו הוא אמין ונכון. | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> האדם מחובר למערכת כאוהד. האוהד נתקל במידע שגוי במערכת. | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> מנהל המערכת קיבל תלונה על מידע שגוי במערכת. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> האוהד מעוניין לבצע דיווח אודות מידע לא תקין המערכת מבקשת מהאוהד להזין את הדיווח האוהד מזין את המידע שאיננו תקין שבו נתקל. המערכת שולחת את הפנייה עם הדיווח למנהל המערכת. המערכת מציגה הודעת אישור שהפנייה בוצעה בהצלחה. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | אין. | |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> למשתמש | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> המערכת תתמוך בסיכול טעויות בעת הקלדה. המערך תתמוך בתיקון שגיאות כתיב. | |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוך מאד. | |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> האם קיים מעקב פניות עבור האוהדים אשר דיווחו על מידע לא תקין. האם קיימות תזכורות חוזרות על פניות שלא טופלו. | |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> האוהד מבצע דיווח אודות מידע לא תקין המערכת מבקשת להזין את הדיווח האוהד רושם את המידע שאיננו תקין שבו נתקל. <ul style="list-style-type: none"> תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> במערכת הוזנה פנייה המכילה את הטקסט שהאוהד כתב, פנייה זאת נשלחה למנהל המערכת. <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> האוהד מבצע דיווח אודות מידע לא תקין המערכת מבקשת להזין את הדיווח האוהד רושם את המידע שאיננו תקין שבו נתקל. <ul style="list-style-type: none"> תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> במערכת לא הוזנה אף פנייה, אף פנייה לא נשלחה למנהל המערכת. האוהד מצפה שהתלונה תיבדק ואף אחד לא קיבל אותה. | |

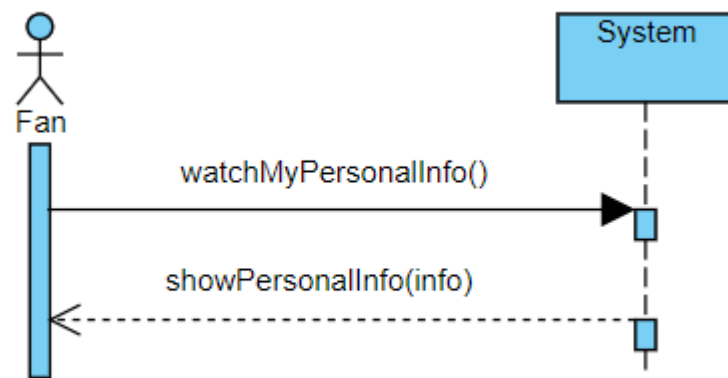


| USE-CASE 3.5 | | צפייה בהיסטוריית חיפוש |
|------------------------------|---|------------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | צפייה בהיסטוריית חיפוש. | |
| שחקן ראשי | אואד | |
| בעלי העניין ואינטרסים | אואד – רוצה לגשת לכל היסטוריית החיפוש שביצעה בעבר. | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> האואד מחובר למערכת. האואד ביצע בעבר חיפוש במערכת. | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> חיפוש העבר מופיע לאואד. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> האואד מעוניין לצפות בהיסטוריית החיפוש שלו המערכת ניגשת להיסטוריית החיפוש של האואד ב-database. המערכת מציגה לאואד את היסטוריית החיפוש של האואד לפי סדר זמן*. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | אין. | |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> עבור כל אואד יישמרו 50 החיפוש אחרונים, על מנת למנוע הצפה של ה-database. | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | אין. | |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוכה. | |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> האם תוצאות החיפוש יועדפו לפני שעה או רק לפי יום. | |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> האואד מעוניין לצפות בהיסטוריית החיפוש שלו <ul style="list-style-type: none"> תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> המערכת מציגה לאואד את היסטוריית החיפוש של האואד לפי סדר זמן*. <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> האואד מעוניין לצפות בהיסטוריית החיפוש שלו <ul style="list-style-type: none"> תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> המערכת לא מציגה לאואד את היסטוריית החיפוש של האואד. | |

סדר זמן* - היסטוריית החיפוש של האואד תופיע כך שהחיפוש שביצעו לפי תאריך ביצוע החיפוש בסדר יורד.

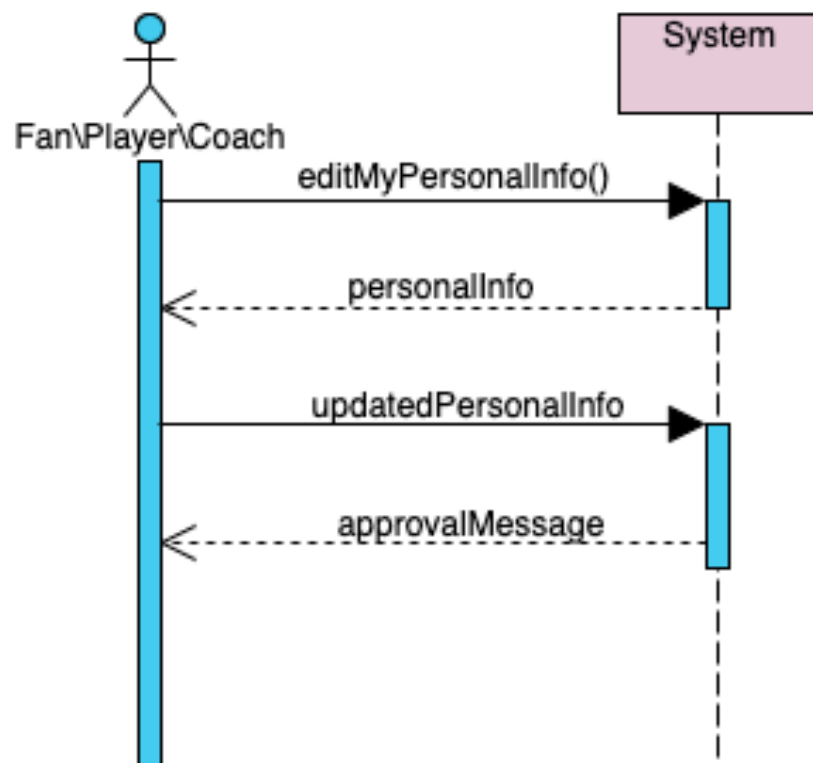


| USE-CASE 3.6.1 | | צפייה בפרטים מזהים אישיים |
|------------------------------|--|---------------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | צפייה בפרטים מזהים אישיים. | |
| שחקן ראשי | משתמש | |
| בעלי העניין ואינטרסים | אוהד – רוצה לצפות בפרטיו האישיים. | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> האדם נרשם למערכת בעבר בתור אוהד. האדם מחובר למערכת בתור אוהד. | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> פרטיו האישיים של האוהד מוצגים לו. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | 1. האוהד מעוניין לצפות בפרטיו האישיים 2. המערכת ניגשת לפרטיו האוהד ב-database. 3. המערכת מציגה לאוהד את פרטיו האישיים. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | אין. | |
| דרישות מיוחדות | אין. | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | אין. | |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוך. | |
| נושאים פתוחים | אין. | |
| מבחני קבלה \ acceptance test | Archiving: 1. האוהד מבצע צפיה בפרטיו האישיים. <ul style="list-style-type: none"> תוצאה: ○ המערכת מציגה לאוהד את פרטיו האישיים. Unarchiving: 2. האוהד מבצע צפיה בפרטיו האישיים. <ul style="list-style-type: none"> תוצאה: ○ המערכת לא מציגה לאוהד את פרטיו האישיים. | |



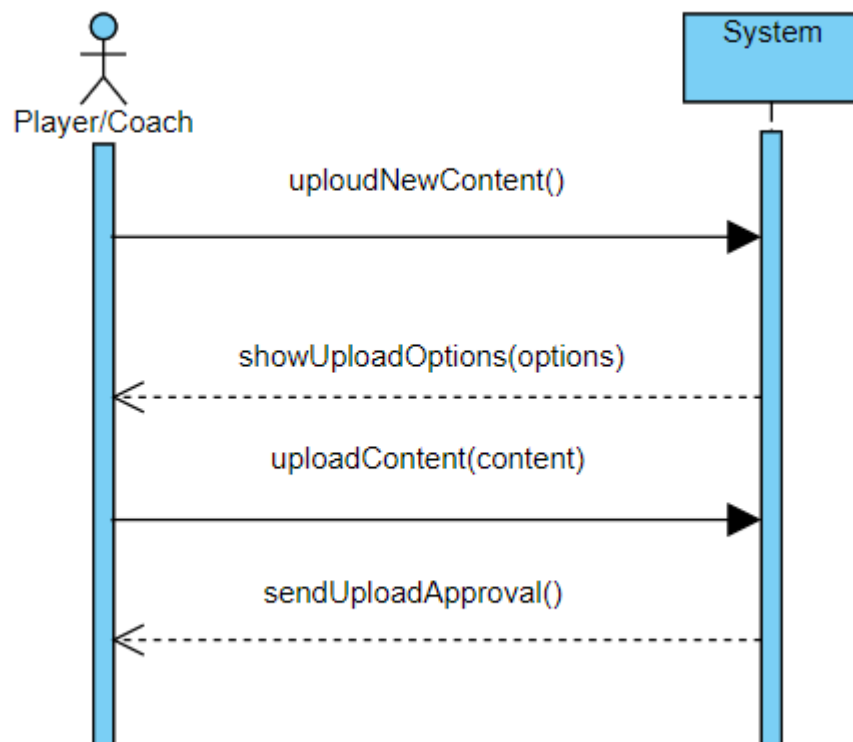
| USE-CASE 3.6.2+4.1+5.1 | |
|------------------------------|--|
| מרכיב | הסבר |
| שם | עריכה ועדכון פרטים אישיים. |
| שחקן ראשי | משתמש. |
| בעלי העניין ואינטרסים | <p>אוהד/שחקן/מאמן – רוצה לבצע שינוי בפרטיו האישיים. התאחדות הכדורגל –</p> <ul style="list-style-type: none"> רוצים שהמידע על האוהדים יהיה מעודכן ונכון, לרבות פרטי אשראי על מנת לזכות/לחייב אוהד לפי הימוריו. רוצה שהמידע על השחקנים יהיה מעודכן ונכון. רוצה שהמידע על המאמנים יהיה מעודכן ונכון. |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) קיים במערכת. המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) מחובר למערכת. המערכת מציגה למשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) ממשק מתאים לפי תקפידו (role). |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> פרטי המשתמש שונו בהצלחה. |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) מעוניין לערוך ולעדכן את פרטיו האישיים. המערכת ניגשת לפרטי המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) ב-database. המערכת מציגה למשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) את פרטיו האישיים. המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) משנה את הפרטים האישיים שאותם הוא רוצה לשנות. המערכת ניגשת ל-database ומעדכנת את פרטיו האישיים של המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן). המערכת שולחת למשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) כי פרטיו שונו בהצלחה. |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) מנסה לשנות את אחד מפרטיו האישיים למשהו לערך שאינו חוקי (מספר בשם הפרטי לדוגמה). המערכת לא מעדכנת את פרטיו האישיים של המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן). המערכת שולחת הודעה כי על אותו פרטי מידע לא חוקי שהמשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) הכניס. |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> לא ניתן לשנות את שם המשתמש של המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן). שינוי סיסמא של המשתמש כרוך באישור דרך הדואר האלקטרוני. |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | אין. |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוך. |
| נושאים פתוחים | אין. |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) בוחר באפשרות "ערוך ועדכן את פרטיו האישיים". המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) מעדכן את פרטיו האישיים. המערכת שולחת הודעה למשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) על ביצוע פעולה בהצלחה. <p>תוצאה:</p> |

| | |
|---|--|
| <p>○ הפרטים האישיים של המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) עודכנו בהצלחה.</p> <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) בוחר באפשרות "ערוך ועדכן את פרטיי האישיים". 2. המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) מעדכן את פרטיו האישיים. 3. המערכת שולחת הודעה למשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) על ביצוע פעולה בהצלחה. <p>● תוצאה:</p> <p>○ הפרטים האישיים של המשתמש(אוהד/שחקן/מאמן) לא עודכנו.</p> | |
|---|--|



| USE-CASE 4.2+5.2 העלאת תוכן לדף האישי | |
|---------------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | העלאת תוכן לדף האישי |
| שחקן ראשי | שחקן/מאמן |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> שחקן/מאמן – רוצים לעדכן ולהעלות תוכן חדשני לדף שלהם. אוהד – רוצה לעקוב ולהתעדכן אחר התוכן שהשחקן/מאמן מעלה. |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> שחקן/מאמן רשום למערכת. שחקן/מאמן מחובר למערכת. לשחקן/מאמן יש תוכן חדש להעלות לדף. |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> דף השחקן/מאמן התעדכן במערכת. נשלח עדכון לכל האוהדים אשר מוגדרים במערכת כעוקבים אחר אותו שחקן/מאמן. |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> השחקן/מאמן מעוניין לבצע העלאת תוכן חדש המערכת נותנת אפשרות להוסיף טקסט חופשי והעלאת תמונה/סרטון השחקן/מאמן בוחר אילו מהאופציות הנ"ל הוא מעוניין להעלות (ניתן לבחור כמה שרוצים). המערכת שומרת ב-database את כלל התוכן החדש של השחקן/מאמן. המערכת מעדכנת את הדף האישי של השחקן/מאמן בתוכן החדש. המערכת שולחת לשחקן/מאמן אישור כי התוכן הועלה בהצלחה. |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 3.1 סיומת הקובץ שהשחקן/מאמן רוצה לעלות אינה בפורמט המתאים (רק סיומת 4mp או jpeg) 3.2 המערכת שולחת לשחקן/מאמן הודעה כי סיומת הקובץ חוקית. 3.3 המערכת חוזרת לשלב 3 3.1 הקובץ אותו בחר השחקן/מאמן להעלות כבד מדי. 3.2 המערכת שולחת לשחקן/מאמן הודעה כי הקובץ כבד מדי. 3.3 המערכת חוזרת לשלב 3. |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> האוהדים יוכלו להגיב על התוכן שהשחקן/מאמן העלה. |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> עדכון התוכן יופיע בעמוד האישי של השחקן/מאמן תוך זמן סביר של עד חצי שעה לאחר העדכון הקבצים יכיוצו עד 30% מגודלם המקורי על מנת לחסוך מקום ב-database. |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> גבוהה מאד. |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> האם קיימת הגבלה לכמות העדכונים המותרים לשחקן/מאמן ביום. האם כלל התוכן של השחקן/מאמן העלה נשמר לאורך כל חיי המערכת או עד זמן מסוים. |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> השחקן/מאמן מעוניין לבצע העלאת תוכן חדש. השחקן/מאמן בוחר את התוכן אותו הוא רוצה להעלות. השחקן/מאמן מקבל אישור על שהתוכן הועלה בהצלחה. |

| | |
|--|--|
| <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> כלל התוכן של המאמן/שחקן עודכן בהצלחה. ביכולתם של האוהדים והאורחים לצפות בתוכן של אותו מאמן/שחקן. <p>Unarchiving:</p> <p>4. השחקן/מאמן מעוניין לבצע העלאת תוכן חדש.</p> <p>5. השחקן/מאמן בוחר את התוכן אותו הוא רוצה להעלות.</p> <p>6. השחקן/מאמן מקבל אישור על שהתוכן הועלה בהצלחה.</p> <p>7. תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> חלק או כל התוכן של המאמן/שחקן לא עודכן בהצלחה. אין ביכולתם של האוהדים והאורחים לצפות בתוכן של אותו מאמן/שחקן. | |
|--|--|



| USE-CASE 6.1 | |
|------------------------------|--|
| מרכיב | הסבר |
| שם | הוספת נכס לקבוצה |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | <u>בעלי הקבוצה</u> : מעוניינים לדעת אם נוסף נכס לקבוצה מנהל הקבוצה: מעוניין לדעת אם נוסף נכס לקבוצה |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר למערכת הנכס לא קיים במערכת עבור הקבוצה |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> הנכס התווסף לקבוצה נשלחה התראה בזמן אמת למשתמשים רלוונטים |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מעוניין לבצע הוספה של נכס המערכת מבקשת מבעל הקבוצה לבחור את סוג הנכס שברצונו להוסיף (מנהל קבוצה/מאמן/שחקן/מגרש) בעל הקבוצה בוחר את סוג הנכס שברצונו להוסיף המערכת מבקשת מבעל הקבוצה להזין את הפרטים הרלוונטים עבור סוג הנכס הנדרש בעל הקבוצה מזין את הפרטים הרלוונטים אודות הנכס שברצונו להוסיף המערכת שומרת את הנתונים ומוסיפה את הנכס החדש לקבוצה המערכת שולחת התראה למשתמשים הרלוונטים |
| תרחישים אלטרנטיביים | <p>5.1 בעל הקבוצה מזין פרטים לא חוקיים</p> <p>5.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>5.3 חזור לשלב 4</p> <p>5.1 בעל הקבוצה לא מזין את כל הפרטים הנדרשים אודות סוג הנכס</p> <p>5.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>5.3 חזור לשלב 4</p> |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> בינוני |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> האם הנכס יכול להיות שייך לקבוצה נוספת |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה בוחר באפשרות "הוספת נכס לקבוצה" בעל הקבוצה בוחר את סוג הנכס שברצונו להוסיף – מנהל קבוצה – מאמן – שחקן – מגרש בעל הקבוצה מזין את השדות הרלוונטים לסוג הנכס <ul style="list-style-type: none"> תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> המערכת מציגה הודעה שהנכס התווסף בהצלחה לקבוצה |

:Unarchiving

1. בעל הקבוצה בוחר באפשרות "הוספת נכס לקבוצה"

2. בעל הקבוצה בוחר את סוג הנכס שברצונו להוסיף –

-מנהל קבוצה

-מאמן

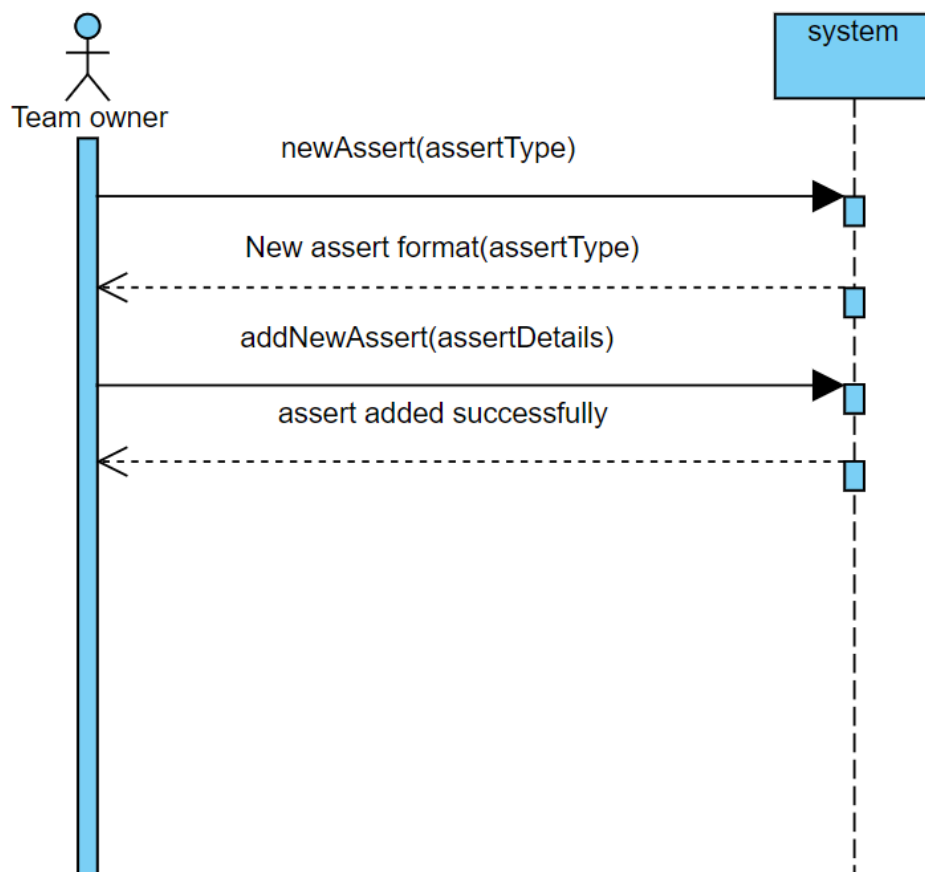
-שחקן

-מגרש

3. בעל הקבוצה מזין את השדות הרלוונטיים לסוג הנכס

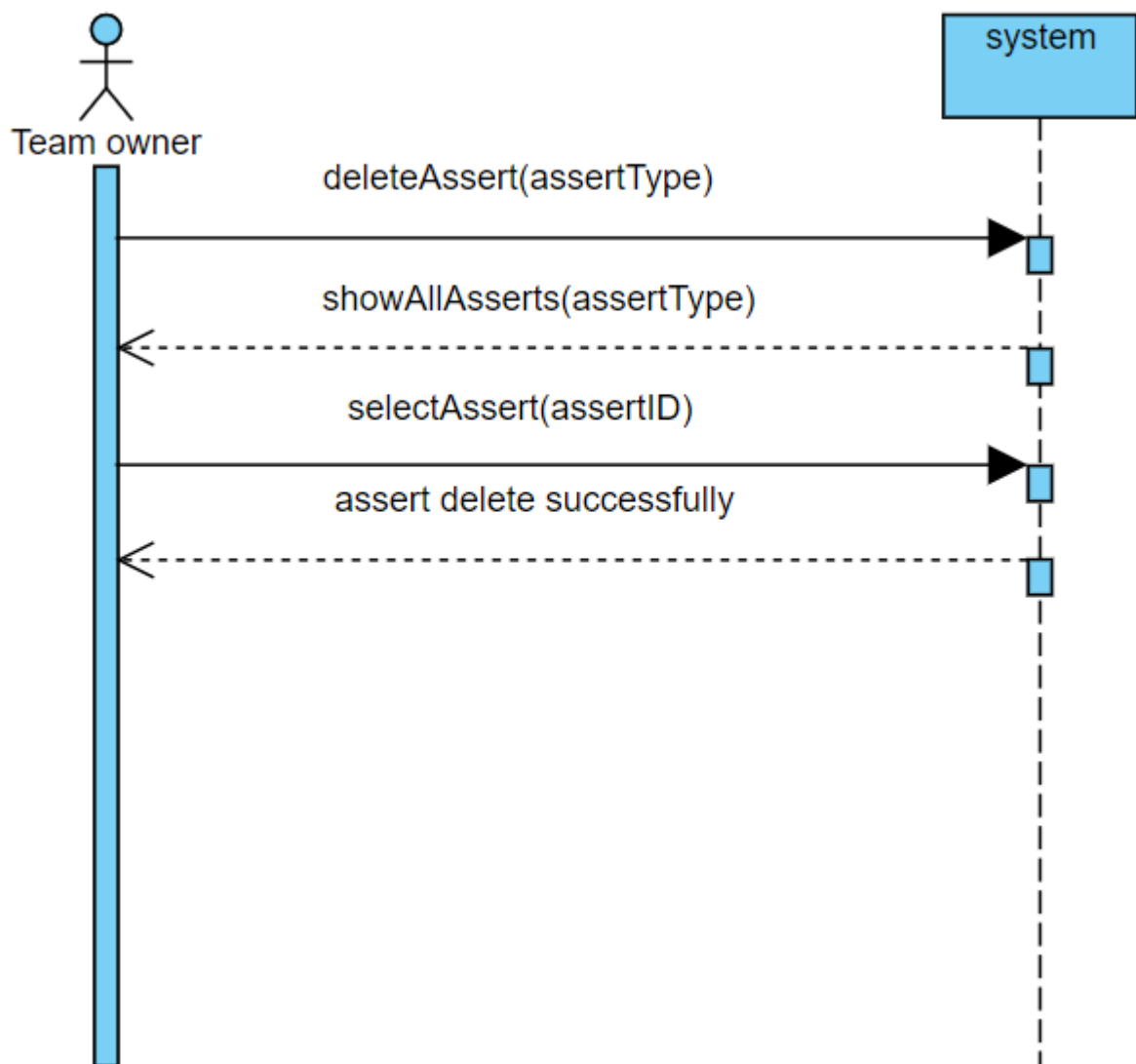
• תוצאה:

- המערכת מציגה הודעה שהנכס כבר קיים
- המערכת מציגה הודעה שאחד מהשדות לא חוקי



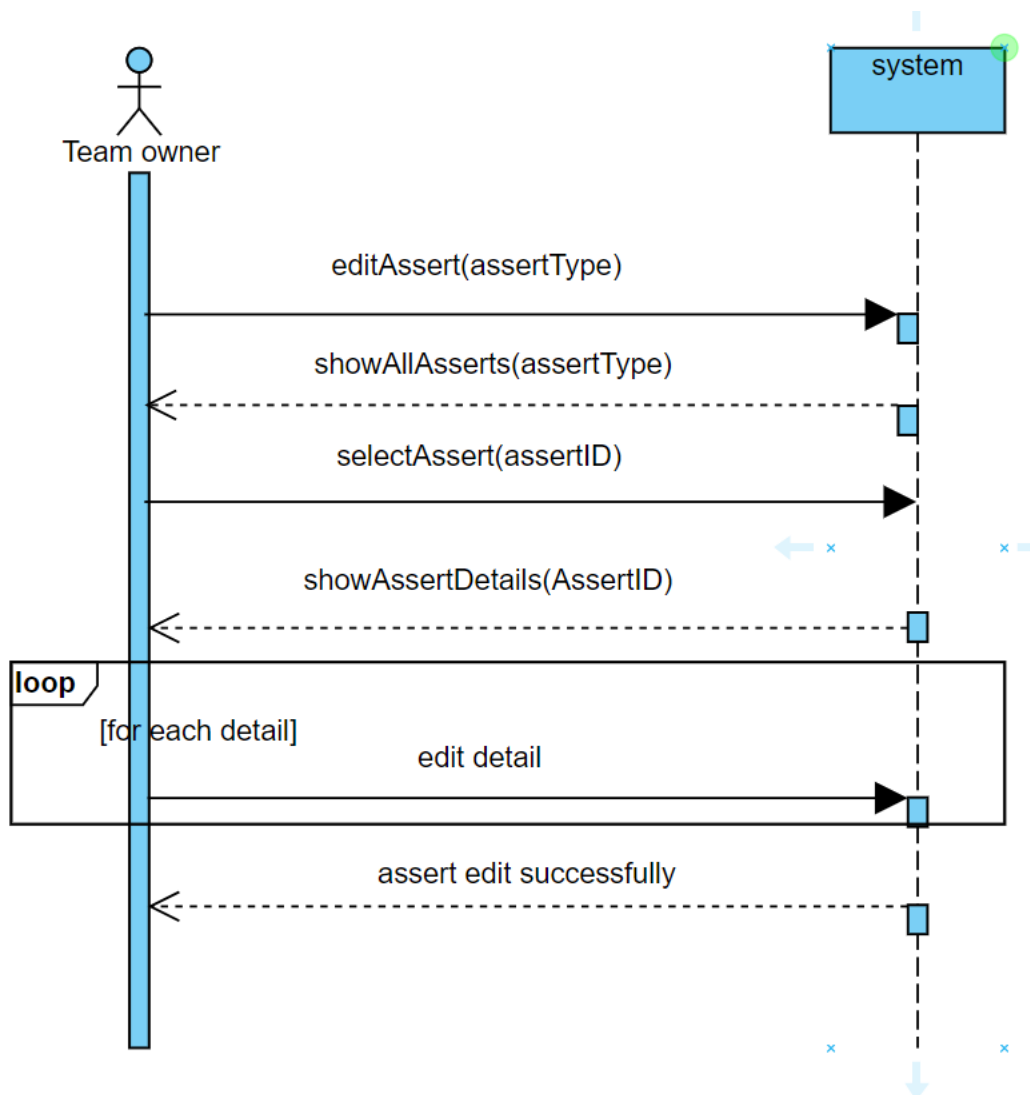
| USE-CASE 6.1 | |
|------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | הסרת נכס מהקבוצה |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | <u>בעלי הקבוצה</u> : מעוניינים לדעת אם הוסר נכס מהקבוצה מנהל הקבוצה: מעוניין לדעת אם הוסר נכס מהקבוצה |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר למערכת הנכס קיים במערכת עבור הקבוצה |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> הנכס הוסר מהקבוצה נשלחה התראה בזמן אמת למשתמשים רלוונטים |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מעוניין לבצע הסרה של נכס המערכת מבקשת מבעל הקבוצה לבחור את סוג הנכס שברצונו להסיר (מנהל קבוצה/מאמן/שחקן/מגרש) בעל הקבוצה בוחר את סוג הנכס שברצונו להסיר המערכת מבקשת מבעל הקבוצה להזין את הפרטים הרלוונטים עבור סוג הנכס הספציפי שברצונו להסיר בעל הקבוצה מזין את הפרטים הרלוונטים אודות הנכס שברצונו להסיר המערכת שומרת את הנתונים ומסירה את הנכס מהקבוצה המערכת שולחת התראה למשתמשים הרלוונטים |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 5.1 בעל הקבוצה מזין פרטים לא חוקיים 5.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה 5.3 חזור לשלב 4 <ol style="list-style-type: none"> 5.1 בעל הקבוצה לא מזין את כל הפרטים הנדרשים אודות סוג הנכס 5.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה 5.3 חזור לשלב 4 |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט שליחת התראה למשתמשים באמצעות פרוטוקול ABC |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> בינוני |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> מה קורה עם הנכס שהוסר? עדיין קיים במערכת או נמחק ממנה לצמיתות? |
| מבחני קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה בוחר באפשרות "הסרת נכס מקבוצה" בעל הקבוצה בוחר את סוג הנכס שברצונו להסיר – מנהל קבוצה – מאמן – שחקן – מגרש <p>תוצאה:</p> |

| | |
|--|--|
| <p>○ המערכת מציגה הודעה שהנכס הוסר בהצלחה מהקבוצה</p> <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה בוחר באפשרות "הסרת נכס מקבוצה" 2. בעל הקבוצה בוחר את סוג הנכס שברצונו להסיר – <ul style="list-style-type: none"> -מנהל קבוצה -מאמן -שחקן -מגרש <p>● תוצאה:</p> <p>○ המערכת מציגה הודעה שהנכס לא קיים</p> | |
|--|--|



| USE-CASE 6.1 | |
|------------------------------|--|
| מרכיב | הסבר |
| שם | עריכת פרטי נכס בקבוצה |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | <u>בעלי הקבוצה</u> : מעוניינים לדעת אם נערך נכס מהקבוצה מנהל הקבוצה: מעוניין לדעת אם נערך נכס מהקבוצה |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר למערכת הנכס קיים במערכת עבור הקבוצה |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> פרטי הנכס המעודכנים נשמרו נשלחה התראה בזמן אמת למשתמשים רלוונטיים |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מעוניין לבצע עריכת פרטים של נכס המערכת מבקשת מבעל הקבוצה לבחור את סוג הנכס שברצונו לערוך (מנהל קבוצה/מאמן/שחקן/מגרש) בעל הקבוצה בוחר את סוג הנכס שברצונו לערוך המערכת מבקשת מבעל הקבוצה להזין את הפרטים הרלוונטיים עבור סוג הנכס הספציפי שברצונו לערוך בעל הקבוצה מזין את הפרטים הרלוונטיים אודות הנכס שברצונו לערוך המערכת מציגה לבעל הקבוצה את השדות הרלוונטיים לעריכה עבור הנכס בעל הקבוצה עורך את פרטי הנכס כרצונו המערכת שומרת את הנתונים המערכת שולחת התראה למשתמשים הרלוונטיים |
| תרחישים אלטרנטיביים | <p>5.1 בעל הקבוצה מזין פרטים לא חוקיים</p> <p>5.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>5.3 חזור לשלב 4</p> <p>5.1 בעל הקבוצה לא מזין את כל הפרטים הנדרשים אודות סוג הנכס</p> <p>5.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>5.3 חזור לשלב 4</p> <p>7.1 בעל הקבוצה משנה פרט עבור נכס לערך לא חוקי</p> <p>7.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה ולא שומרת את הפרטים</p> <p>7.3 חזור לשלב 6</p> |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט שליחת התראה למשתמשים באמצעות פרוטוקול ABC |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> בינוני |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> האם נשמרת ההסטוריה של הנכס במערכת |
| מבחי קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה בוחר באפשרות "עריכת נכס מקבוצה" בעל הקבוצה בוחר את סוג הנכס שברצונו לערוך – מנהל קבוצה מאמן שחקן מגרש |

| | |
|---|--|
| <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת מציגה הודעה שהנכס עודכן בהצלחה קבוצה <p>:Unarchiving</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה בוחר באפשרות "עריכת נכס מקבוצה" 2. בעל הקבוצה בוחר את סוג הנכס שברצונו לערוך – <p>-מנהל קבוצה</p> <p>-מאמן</p> <p>-שחקן</p> <p>-מגרש</p> <ul style="list-style-type: none"> ● תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת מציגה הודעה שהנכס לא קיים ○ המערכת מציגה הודעה שאחד מהשדות לא חוקיים | |
|---|--|

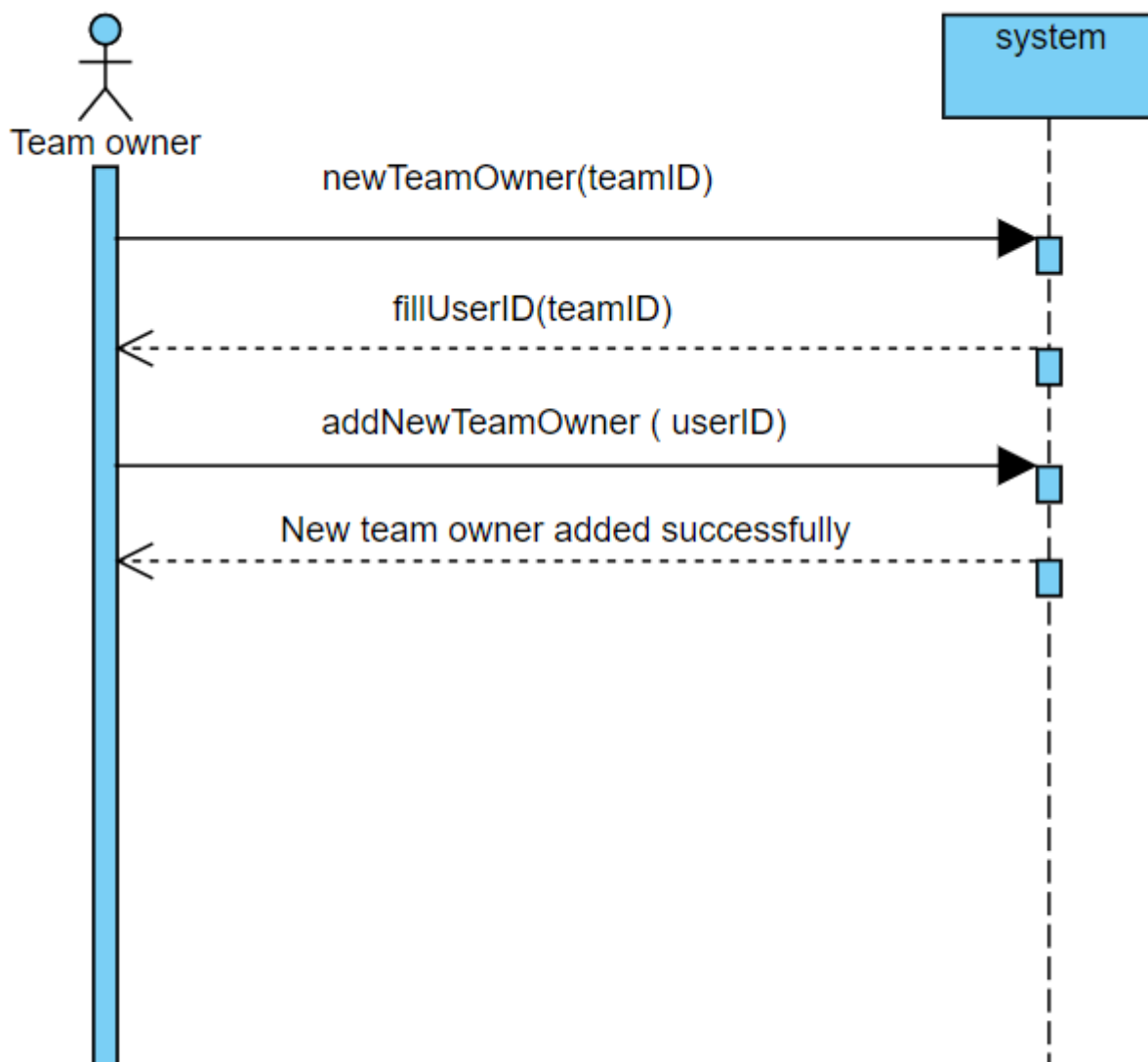


| USE-CASE 6.2 מינוי בעל קבוצה | |
|------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | מינוי בעל קבוצה |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | <u>בעלי הקבוצה</u> : מעוניינים לדעת אם נוסף בעל קבוצה חדש מנהל הקבוצה: מעוניין לדעת אם נוסף בעל קבוצה חדש |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה מחובר למערכת • המנוי הרלוונטי קיים במערכת • המנוי אינו בעל הקבוצה |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> • המנוי מונה לבעל קבוצה חדש • לבעל הקבוצה החדש יש זכויות של בעל קבוצה לגבי כל פעילויות הניהול • בעל הקבוצה הוא הממנה של בעל הקבוצה החדש • בעל הקבוצה החדש מקבל התראה בזמן אמת בגין מינויו |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה מעוניין למנות מנוי לבעל קבוצה נוסף 2. המערכת מבקשת להזין את שם המנוי 3. בעל הקבוצה מזין את שם המנוי 4. המערכת מוסיפה את מנוי בתור בעל קבוצה שמונה ע"י בעל הקבוצה הנוכחי 5. המערכת מעניקה לבעל הקבוצה החדש הרשאות על כל פעולות הניהול של הקבוצה 6. המערכת שומרת את הפרטים החדשים 7. המערכת שולחת התראות עבור בעל הקבוצה החדש והמשתמשים הרלוונטים |
| תרחישים אלטרנטיביים | <p>3.1 בעל הקבוצה מזין שם של מנוי שלא קיים במערכת</p> <p>3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>3.3 חזור לשלב 2</p> <p>3.1 בעל הקבוצה מזין שם של מנוי שהוא כבר בעלים של הקבוצה</p> <p>3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>3.3 חזור לשלב 2</p> |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> • נמוכה |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> • האם ניתן למנות בעל קבוצה שהוא כבר בעל קבוצה של קבוצה אחרת |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה בוחר באפשרות "מינוי בעל קבוצה" • בעל הקבוצה מזין את שם המנוי <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת מציגה הודעה שהמינוי בוצע בהצלחה <p>Unarchiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה בוחר באפשרות "מינוי בעל קבוצה" |

• בעל הקבוצה מזין את שם המנוי

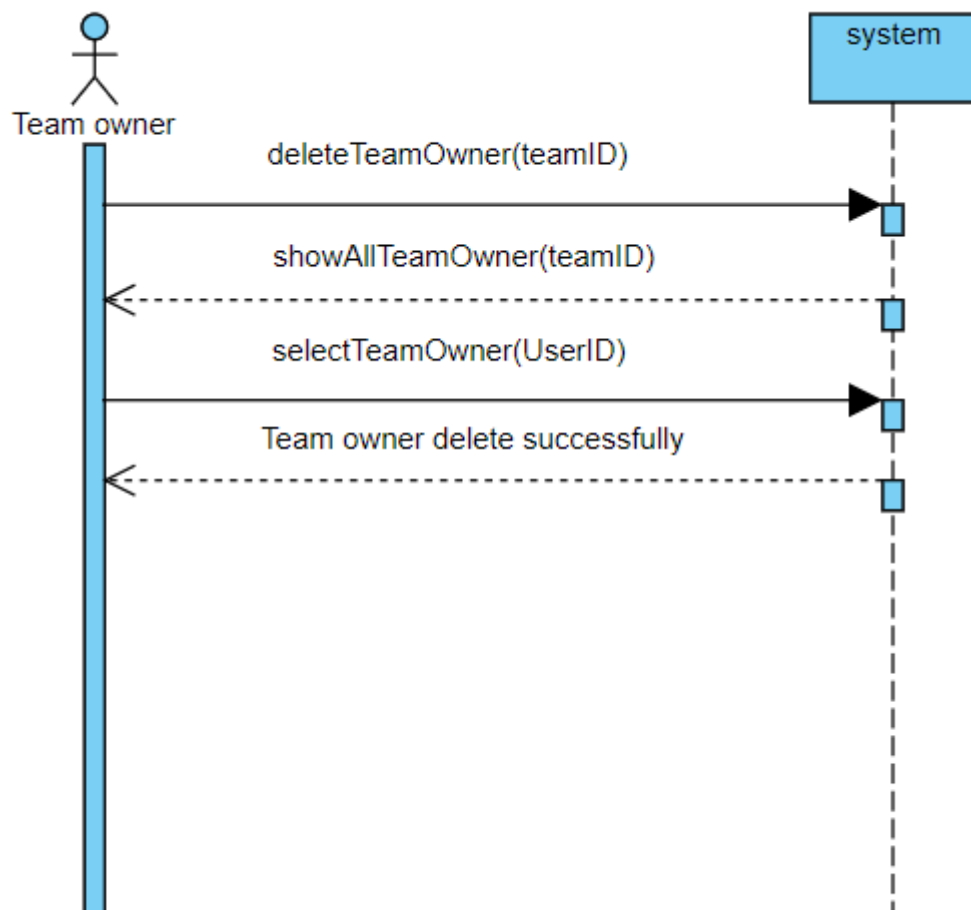
תוצאה:

- המערכת מציגה הודעה ששם המנוי לא חוקי
- המערכת מציגה הודעה שהמנוי הוא כבר בעל קבוצה



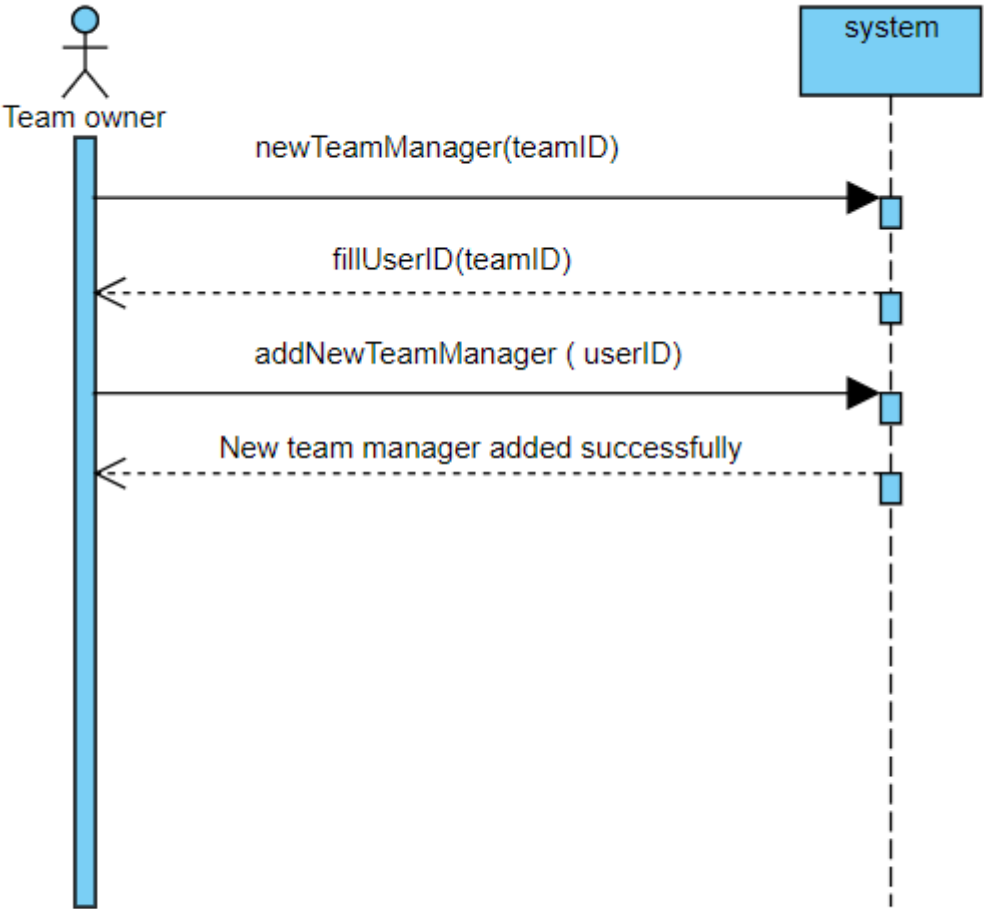
| USE-CASE 6.3 הסרת מינוי של בעל קבוצה | |
|--------------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | הסרת מינוי של בעל קבוצה |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | <u>בעלי הקבוצה</u> : מעוניינים לדעת אם נוסף בעל קבוצה חדש מנהלי הקבוצה: מעוניינים לדעת אם נוסף בעל קבוצה חדש |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה מחובר למערכת • בעל הקבוצה הרלוונטי קיים במערכת • בעל הקבוצה הרלוונטי מונה ע"י בעל הקבוצה הנוכחי |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> • הוסר המינוי של בעל הקבוצה • הוסרו המינויים של כל בעלי הקבוצות שמונו ע"י בעל הקבוצה שהוסר • בעלי הקבוצה שהוסרו מקבלים התראה בזמן אמת בגין הסרתם |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה מעוניין להסיר מינוי של בעל קבוצה 2. המערכת מבקשת לבחור את שם בעל הקבוצה 3. בעל הקבוצה בוחר את שם בעל הקבוצה 4. המערכת מסירה את המינוי של בעל הקבוצה שנבחר 5. המערכת מסירה את המינוי של כל בעלי הקבוצה שמונו ע"י בעל הקבוצה שהוסר 6. המערכת שומרת את הפרטים החדשים 7. המערכת שולחת התראות עבור בעלי הקבוצות שהוסרו והמשתמשים הרלוונטים |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 3.1 בעל הקבוצה מזין שם של בעל קבוצה שלא קיים במערכת 3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה 3.3 חזור לשלב 2 <ol style="list-style-type: none"> 3.1 בעל הקבוצה מזין שם של בעל קבוצה שלא מונה על ידו 3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה 3.3 חזור לשלב 2 |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> • נמוכה |
| נושאים פתוחים | מה קורה עם בעל הקבוצה שהוסר? האם מוסר מהמערכת? מה קורה עם בעלי הקבוצה שמונו ע"י בעל הקבוצה שהוסר? |

| | |
|---|---|
| <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה בוחר באפשרות "הסרת מינוי בעל קבוצה" 2. בעל הקבוצה מזין את שם המנוי <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת מציגה הודעה שהמינוי הוסר בהצלחה <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה בוחר באפשרות "הסרת מינוי בעל קבוצה" 2. בעל הקבוצה מזין את שם המנוי <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת מציגה הודעה ששם המנוי לא חוקי ○ המערכת מציגה הודעה שלא קיים בעל קבוצה עם שם זה | <p>מבחני קבלה\acceptance test</p> |
|---|---|

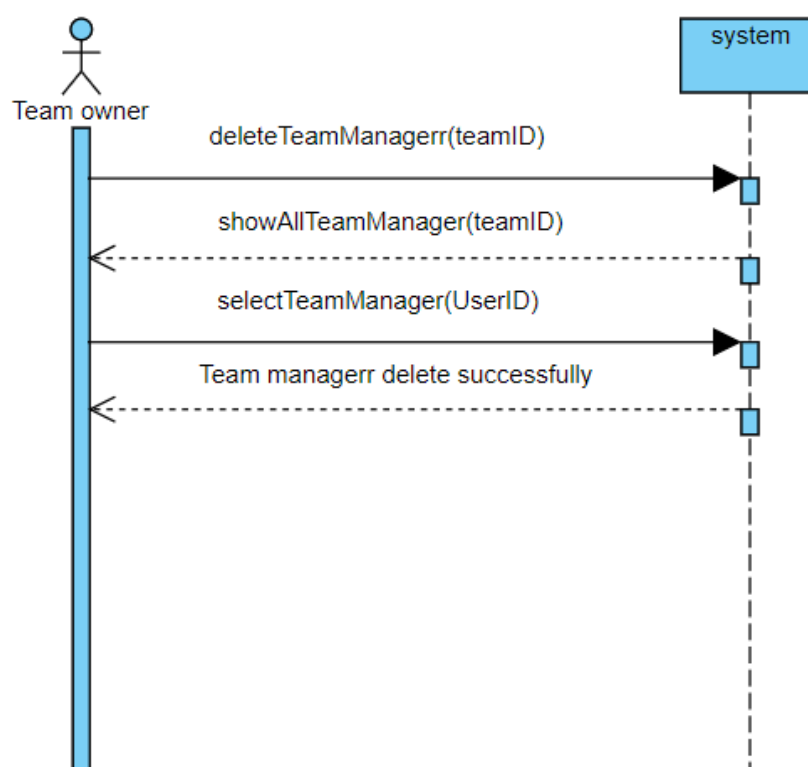


| USE-CASE 6.4 מינוי מנהל קבוצה | |
|-------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | מינוי מנהל קבוצה |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | <u>בעלי הקבוצה</u> : מעוניינים לדעת אם נוסף מנהל קבוצה חדש מנהלי הקבוצה: מעוניינים לדעת אם נוסף מנהל קבוצה חדש |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה מחובר למערכת • המנוי הרלוונטי קיים במערכת • המנוי אינו בעל הקבוצה • המנוי אינו מנהל הקבוצה |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> • המנוי מונה למנהל קבוצה חדש • למנהל הקבוצה החדש קיימות אפשרויות ניהול לפי ההרשאות שנקבעו • בעל הקבוצה הוא הממנה של מנהל הקבוצה החדש |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה מעוניין למנות מנוי למנהל קבוצה 2. המערכת מבקשת להזין את שם המנוי 3. בעל הקבוצה מזין את שם המנוי 4. המערכת מבקשת מבעל הקבוצה לקבוע את אפשרויות הניהול עבור מנהל הקבוצה החדש 5. בעל הקבוצה מגדיר את ההרשאות הזמינות עבור מנהל הקבוצה החדש 6. המערכת מוסיפה את המנוי בתור מנהל קבוצה שמונה ע"י בעל הקבוצה הנוכחי 7. המערכת מעניקה לבעל הקבוצה החדש הרשאות על פי בחירת מנהל הקבוצה 8. המערכת שומרת את הפרטים החדשים 9. המערכת שולחת התראות עבור המשתמשים הרלוונטיים |
| תרחישים אלטרנטיביים | <p>3.1 בעל הקבוצה מזין שם של מנוי שלא קיים במערכת</p> <p>3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>3.3 חזור לשלב 2</p> <p>3.1 בעל הקבוצה מזין שם של מנוי שהוא כבר מנהל של הקבוצה</p> <p>3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>3.3 חזור לשלב 2</p> |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> • נמוכה |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> • האם ניתן למנות מנהל קבוצה שהוא בעל תפקיד אחר במערכת? תפקיד מסויים כן ותפקיד מסויים לא? |
| מבחני קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה בוחר באפשרות "מינוי מנהל קבוצה" • בעל הקבוצה מזין את שם המנוי <p>תוצאה:</p> <p>○ המערכת מציגה הודעה שהמינוי בוצע בהצלחה</p> |

| | |
|---|--|
| <div>Unarchiving:</div> <ul style="list-style-type: none">• בעל הקבוצה בוחר באפשרות "מינוי מנהל קבוצה"• בעל הקבוצה מזין את שם המנוי <div>תוצאה:</div> <ul style="list-style-type: none">○ המערכת מציגה הודעה ששם המנוי לא חוקי○ המערכת מציגה הודעה המנוי הוא כבר מנהל קבוצה | |
|---|--|



| USE-CASE 6.5 הסרת מנהל קבוצה | |
|------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | הסרת מנהל קבוצה |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | <u>בעלי הקבוצה</u> : מעוניינים לדעת אם הוסר מנהל קבוצה מנהלי הקבוצה: מעוניינים לדעת אם הוסר מנהל קבוצה |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר למערכת מנהל הקבוצה קיים במערכת מנהל הקבוצה מונה ע"י בעל הקבוצה |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> הוסר המינוי של מנהל הקבוצה |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מעוניין להסיר מינוי של מנהל קבוצה המערכת מבקשת לבחור את מנהל הקבוצה בעל הקבוצה בוחר את מנהל הקבוצה המערכת מסירה את המינוי של מנהל הקבוצה שנבחר המערכת שומרת את הפרטים החדשים המערכת שולחת התראות עבור המשתמשים הרלוונטים |
| תרחישים אלטרנטיביים | <p>3.1 בעל הקבוצה מזין שם של מנהל קבוצה שלא קיים במערכת</p> <p>3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>3.3 חזור לשלב 2</p> <p>3.1 בעל הקבוצה מזין שם של מנהל קבוצה שלא מונה על ידו</p> <p>3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה</p> <p>3.3 חזור לשלב 2</p> |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוכה |
| נושאים פתוחים | מה קורה עם מנהל הקבוצה שהוסר? האם מוסר מהמערכת? מה קורה עם מנהלי הקבוצה שמונו ע"י מנהל הקבוצה שהוסר? |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה בוחר באפשרות "הסרת מינוי מנהל קבוצה" בעל הקבוצה מזין את שם המנוי <p>תוצאה:</p> <p>○ המערכת מציגה הודעה שהמינוי הוסר בהצלחה</p> <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה בוחר באפשרות "הסרת מינוי מנהל קבוצה" בעל הקבוצה מזין את שם המנוי <p>תוצאה:</p> <p>○ המערכת מציגה הודעה ששם המנוי לא חוקי</p> |

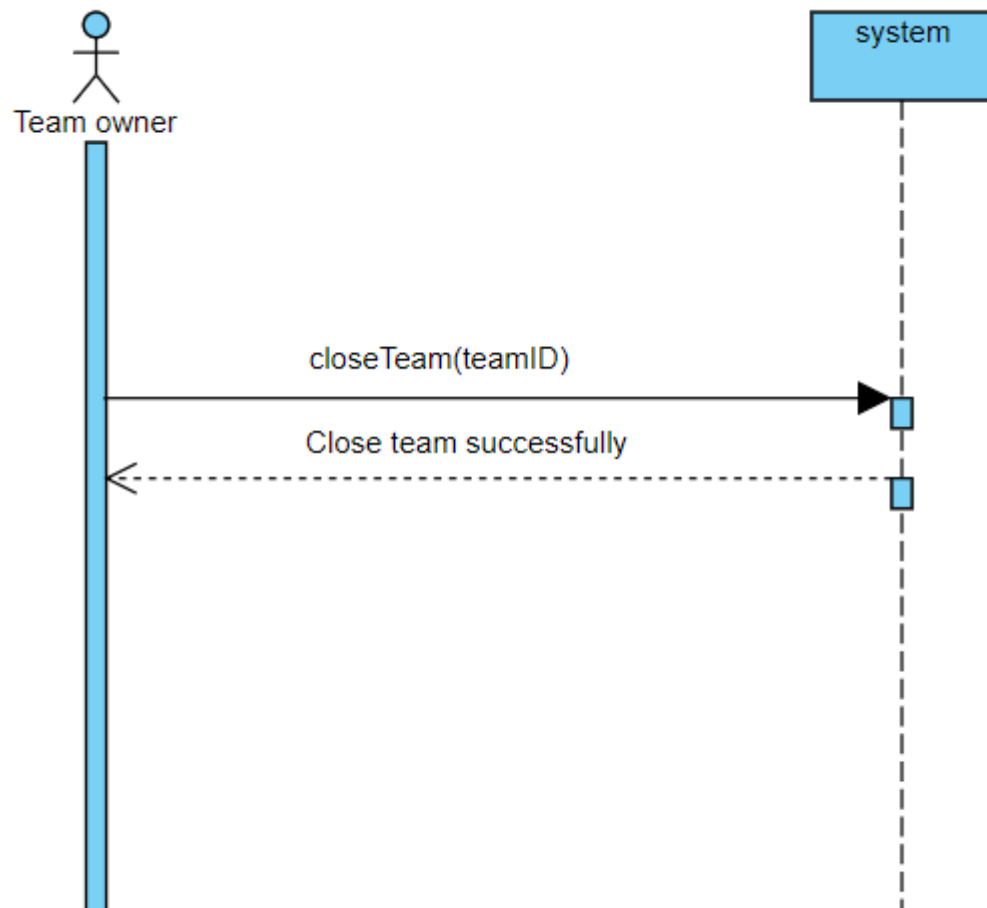


| USE-CASE 6.6 | |
|------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | סגירת קבוצה |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | בעלי הקבוצה: מעוניינים לדעת אם נסגרה קבוצה מנהלי הקבוצה: מעוניינים לדעת אם נסגרה קבוצה מנהלי המערכת: מעוניינים לדעת אם נסגרה קבוצה |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר למערכת הקבוצה קיימת במערכת |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> סטטוס הקבוצה שונה ל"לא פעילה" לא ניתן לבצע פעולות על הקבוצה מנהלי המערכת ובעלי הקבוצה מקבלים התראה על סגירת הקבוצה פעולות העבר של הקבוצה נשמרות במערכת בעל הקבוצה שסגר את הקבוצה מקבל הרשאה לפתוח את הקבוצה מחדש |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מעוניין לסגור את הקבוצה המערכת מבקשת מבעל הקבוצה לבחור קבוצה בעל הקבוצה בוחר את הקבוצה המערכת משנה את סטטוס הקבוצה ל"לא פעילה" המערכת נותנת הרשאה לבעל הקבוצה לפתוח את הקבוצה מחדש המערכת שומרת את הפרטים החדשים המערכת שולחת התראה לבעלי הקבוצה, מנהלי הקבוצה ומנהלי המערכת בגין סגירת הקבוצה המערכת שולחת התראות למשתמשים הרלוונטים |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 3.1 בעל הקבוצה מזין שם של קבוצה שמשוּבצת למשחק 3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה 3.3 חזור לשלב 2 |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> נתינת הרשאה לבעל הקבוצה לפתוח אותה מחדש שמירת כל הפרטים על הקבוצה בקובץ LOG על מנת לפתוח אותה מחדש במידת הצורך |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוכה מאוד |
| נושאים פתוחים | |
| מבחי קבלה \ acceptance test | <p>:Archiving</p> <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה בוחר באפשרות "סגירת קבוצה" בעל הקבוצה מזין את שם הקבוצה <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת מציגה הודעה שהקבוצה נסגרה בהצלחה <p>:Unarchiving</p> <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה בוחר באפשרות "סגירת קבוצה" |

2. בעל הקבוצה מזין את שם המנוי

תוצאה:

○ המערכת מציגה הודעה שהקבוצה כבר לא פעילה

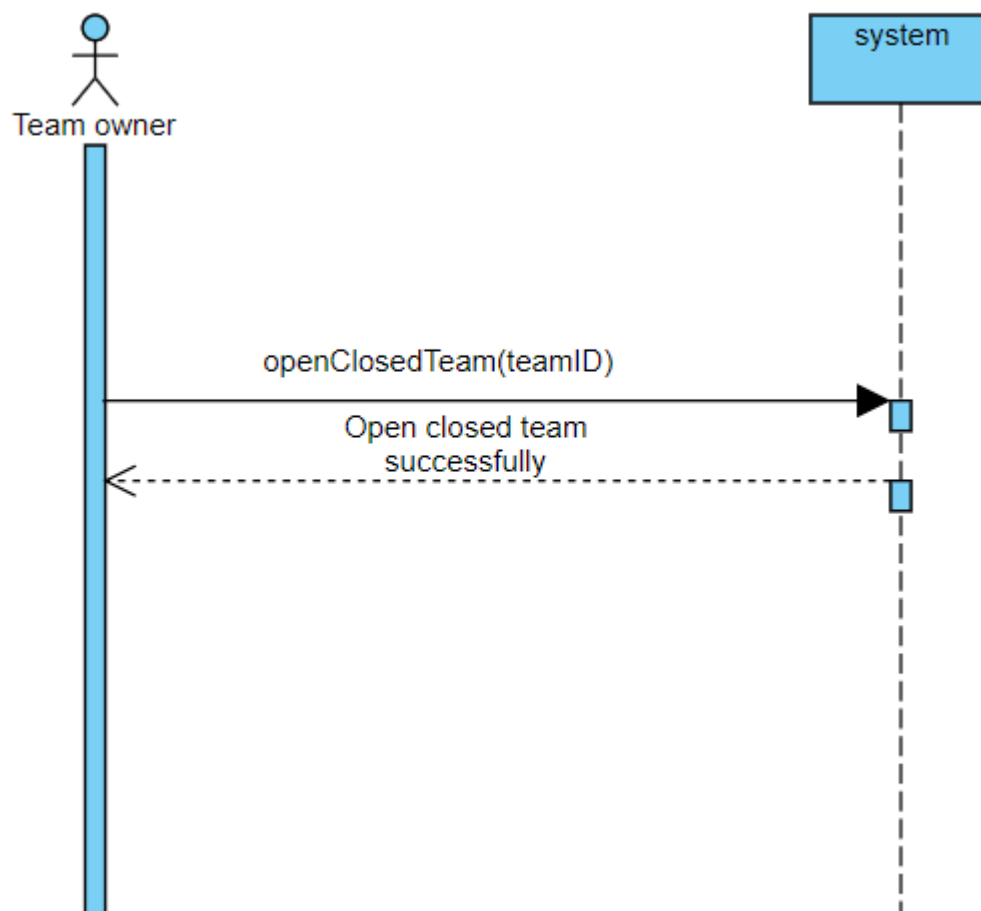


| מרכיב | הסבר |
|------------------------------|--|
| שם | פתיחת קבוצה מחדש |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | <u>בעלי הקבוצה</u> : מעוניינים לדעת אם נפתחה מחדש קבוצה מנהלי הקבוצה: מעוניינים לדעת אם נפתחה מחדש קבוצה מנהלי המערכת: מעוניינים לדעת אם נפתחה מחדש קבוצה |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר למערכת הקבוצה קיימת במערכת תחת סטטוס "לא פעילה" הקבוצה נסגרה ע"י בעל הקבוצה הנוכחי |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> סטטוס הקבוצה שונה ל"פעילה" כל ההרשאות ניתנות מחדש מנהלי המערכת ובעלי הקבוצה מקבלים התראה על פתיחת הקבוצה מחדש |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מעוניין לפתוח מחדש את הקבוצה המערכת מבקשת מבעל הקבוצה לבחור קבוצה בעל הקבוצה בוחר את הקבוצה המערכת משנה את סטטוס הקבוצה ל"פעילה" המערכת נותנת את כל ההרשאות מחדש לכל בעלי התפקידים המערכת שומרת את הפרטים החדשים המערכת שולחת התראה לבעלי הקבוצה, מנהלי הקבוצה ומנהלי המערכת בגין פתיחה מחדש של הקבוצה המערכת שולחת התראות למשתמשים הרלוונטיים |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 3.1 בעל הקבוצה מזין שם של קבוצה שלא נסגרה על ידו 3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה 3.3 חזור לשלב 2 <ol style="list-style-type: none"> 3.1 בעל הקבוצה מזין שם של קבוצה בסטטוס "פעילה" 3.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה 3.3 חזור לשלב 2 |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוכה מאוד |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> אילו פרטים משחזרים ואילו פרטים לא מה עושים במידה וקיימים התנגשויות – למשל משתמשים שנשמרו עם תפקידים בקבוצה כבר לא קיימים במערכת או משוייכים לקבוצה אחרת |
| מבחני קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה בוחר באפשרות "פתיחת קבוצה מחדש" בעל הקבוצה מזין את שם הקבוצה <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת מציגה הודעה שהקבוצה נפתחה מחדש בהצלחה <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> בעל הקבוצה בוחר באפשרות "פתיחת קבוצה מחדש" |

2. בעל הקבוצה מזין את שם המנוי

תוצאה:

- המערכת מציגה הודעה שהקבוצה פעילה
- המערכת מציגה הודעה שהקבוצה סגורה לצמיתות

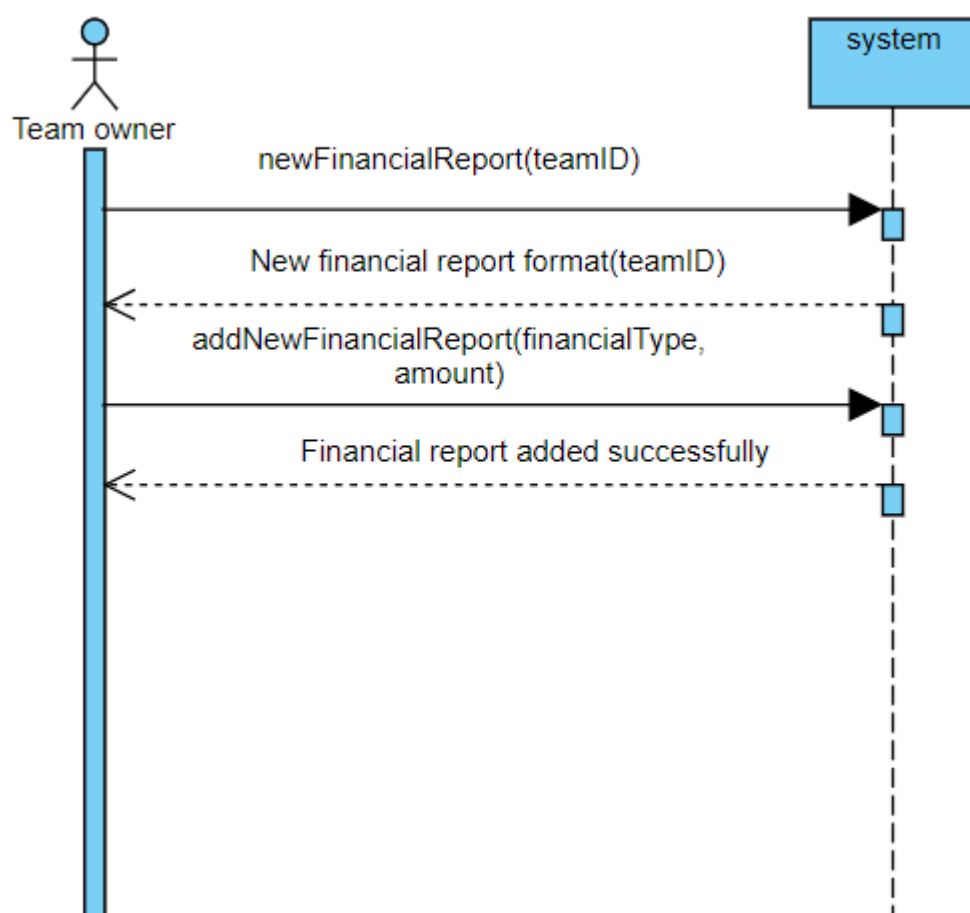


| USE-CASE 6.7 | |
|------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | דיווח פיננסי |
| שחקן ראשי | בעל הקבוצה |
| בעלי העניין ואינטרסים | <u>בעלי הקבוצה</u> : מעוניינים לדעת על כל הוצאה או הכנסה של הקבוצה |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה מחובר למערכת |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> • קיים דיווח בגין הוצאה/הכנסה • תקציב הקבוצה חושב מחדש |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה מעוניין לבצע על הוצאה/הכנסה חדשה 2. המערכת מבקשת לבחור את סוג הדיווח – הכנסה ממשחק/תחזוקת מגרש/ תשלום משכורות/העברת שחקן וכו.. 3. בעל הקבוצה בוחר את סוג הדיווח 4. המערכת מבקשת להזין את הפרטים הרלוונטים אודות הדיווח ואת הערך הכספי שלו 5. בעל הקבוצה מזין את הפרטים הרלוונטים 6. המערכת מבצעת חישוב מחדש של תקציב הקבוצה ושומרת את הפרטים החדשים 7. המערכת שולחת התראות לבעלי הקבוצה במידה ויש חריגות תקציביות |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 5.1 בעל הקבוצה מזין ערך שגוי בסכום הדיווח 5.2 המערכת מציגה הודעת שגיאה 5.3 חזור לשלב 4 |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> • במידה ודיווח פיננסי גורר חריגה בתקציב, על המערכת לשלוח התראות בהתאם |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> • בעל הקבוצה מחובר לאינטרנט |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> • גבוה |
| נושאים פתוחים | <ul style="list-style-type: none"> • מה קורה אם מוזן דיווח פיננסי לא הגיוני מבחינת הגודל (הוצאה גדולה מדי או קטנה מדי) • האם ניתן להגיע למצב של תקציב שלילי (מינוס) בעקבות דיווח פיננסי החורג מהתקציב הקיים? |
| מבחי קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה בוחר באפשרות "דיווח פיננסי" 2. בעל הקבוצה בוחר את סוג הדיווח -הוצאה -הכנסה 3. בעל הקבוצה מזין את סכום הדיווח <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת מציגה הודעה שהדיווח בוצע בהצלחה <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. בעל הקבוצה בוחר באפשרות "דיווח פיננסי" 2. בעל הקבוצה בוחר את סוג הדיווח -הוצאה -הכנסה |

3. בעל הקבוצה מזין את סכום הדיווח

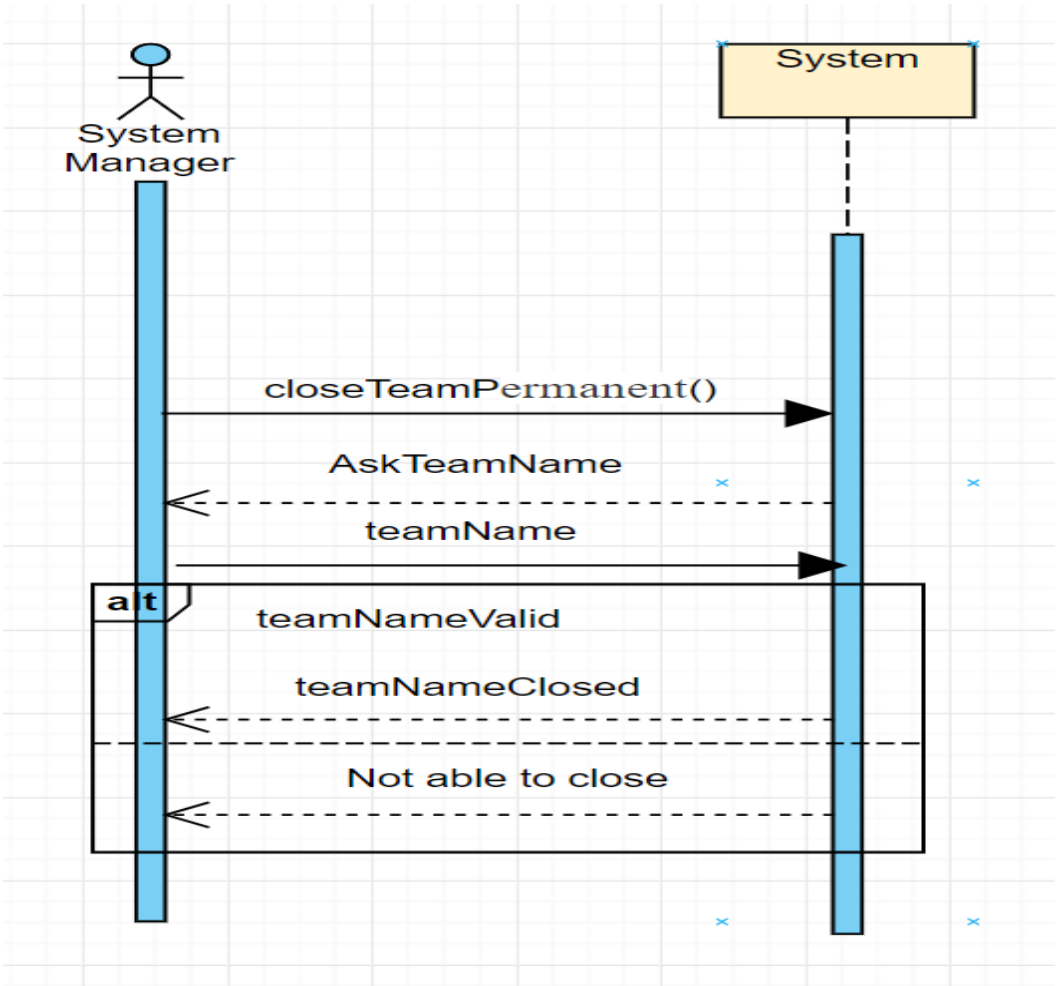
תוצאה:

○ המערכת מציגה הודעה שהוזן סכום כספי שגוי

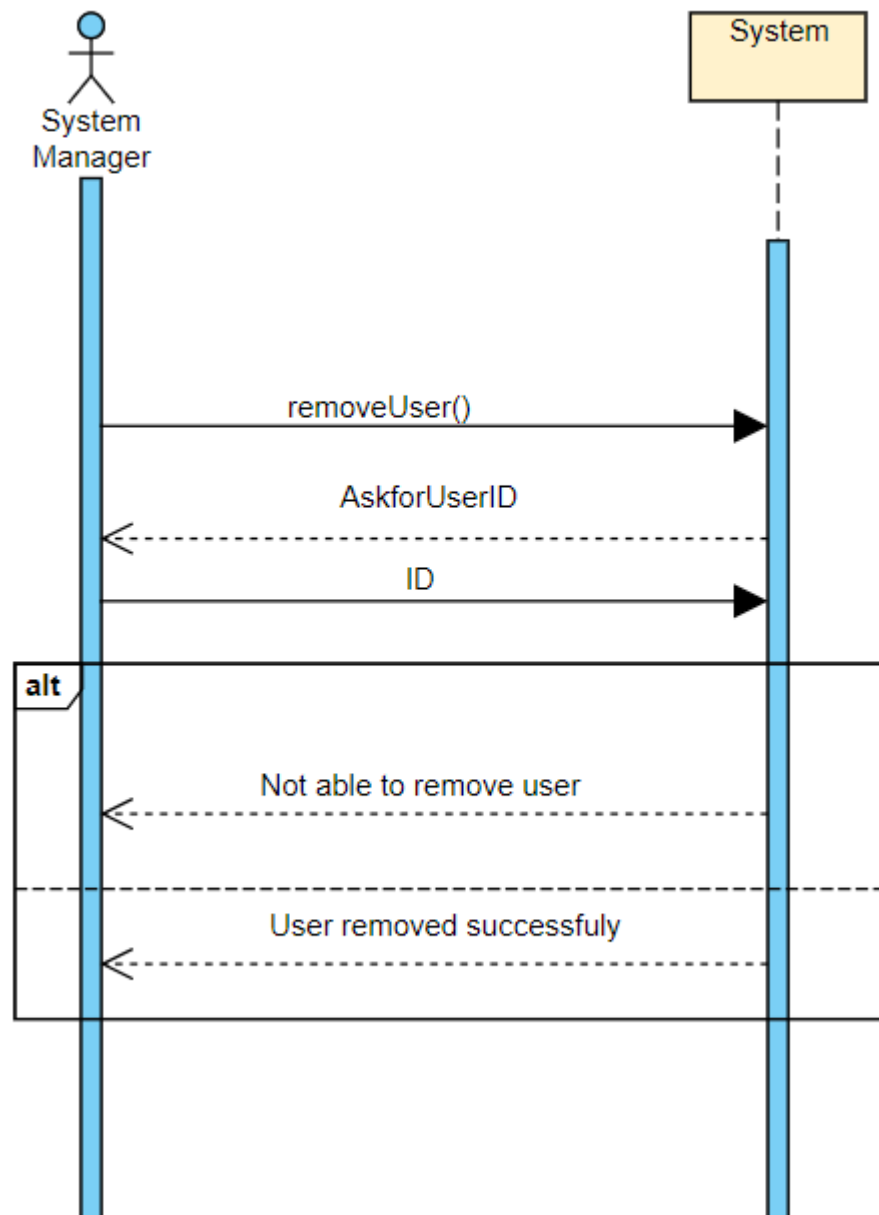


| USE-CASE 8.1 סגירת קבוצה לצמיתות | |
|----------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | סגירת קבוצה לצמיתות |
| שחקן ראשי | מנהל מערכת |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> בעלי קבוצות נציגי התאחדות אוהדים |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> הקבוצה קיימת ולא סגורה מנהל המערכת מחובר למערכת |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> קבוצה סגורה לצמיתות פעילויות העבר של הקבוצה שמורות במערכת |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת מתחבר למערכת המערכת מציגה את הממשק למנהל מערכת מנהל המערכת בוחר בסגירת קבוצה לצמיתות מנהל המערכת בוחר קבוצה לפי שם הקבוצה המערכת שולחת התראה לבעלי ומנהלי הקבוצה המערכת מסמנת את הקבוצה כסגורה לצמיתות המערכת חוסמת אפשרות לפתוח את הקבוצה שוב בעתיד פעילויות העבר של הקבוצה נשמרות במערכת |
| תרחישים אלטרנטיביים | 4.1. הקבוצה סגורה או לא קיימת, חזור לשלב 4 |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> המערכת תתמוך בזיכרון לא מוגבל לשמירת פעילויות הקבוצה חיבורים של TCP מאובטחים עפ"י פרוטוקול SSL |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוך\ בינוני |
| נושאים פתוחים | |
| מבחני קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת נכנס למערכת מנהל המערכת לוחץ על סגירת קבוצה לצמיתות מנהל המערכת רושם את שם הקבוצה <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת סגרה קבוצה ללא יכולת לפתוח אותה בחזרה פעילויות העבר נשמרו והתראה נשלחה לבעלי ומנהלי הקבוצה. <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת נכנס למערכת מנהל המערכת לוחץ על סגירת קבוצה לצמיתות מנהל המערכת רושם שם קבוצה סגורה |

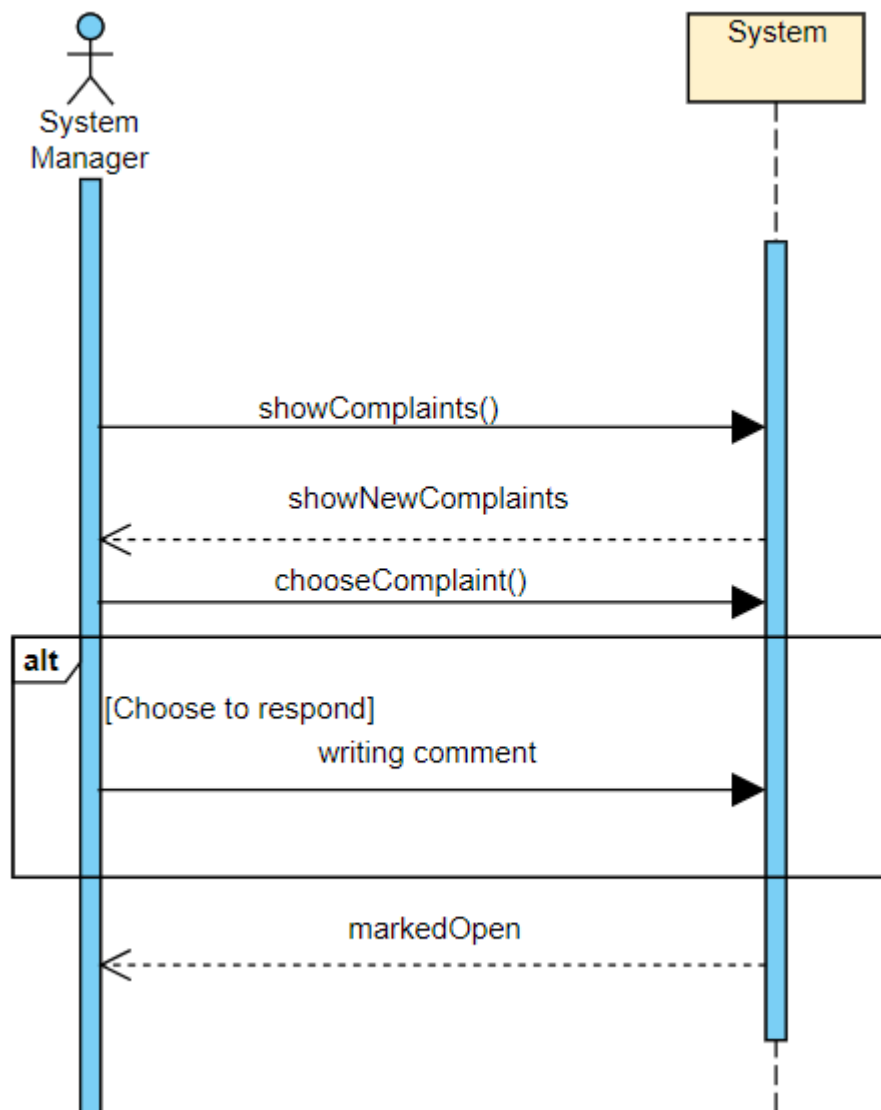
| | |
|--|--|
| <p>תוצאה:</p> <p>○ המערכת מוציאה הודעה כי לא ניתן לסגור קבוצה סגורה.</p> | |
| | |



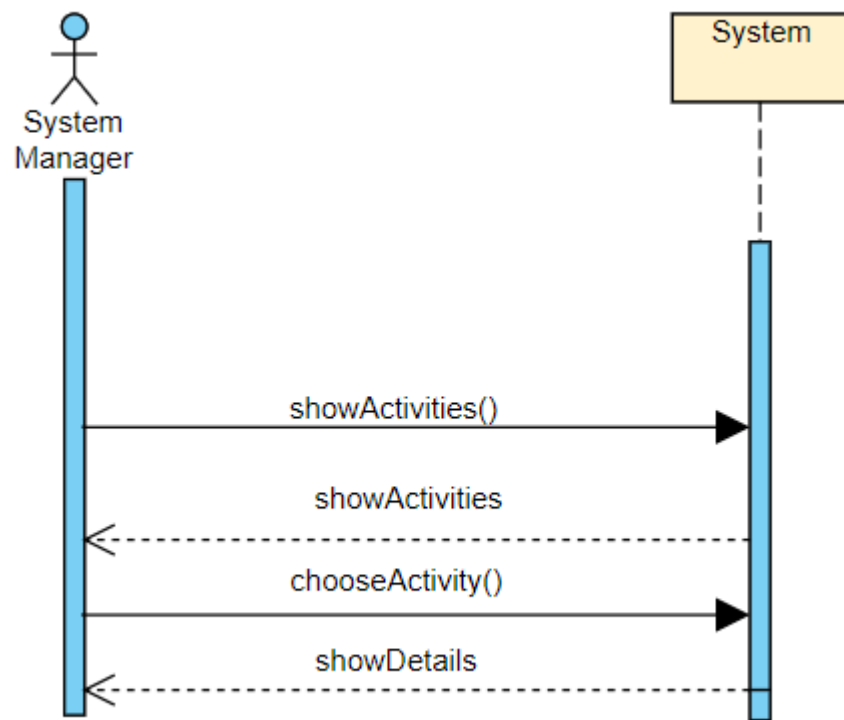
| USE-CASE 8.2 הסרת מנוי מהמערכת | |
|--------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | הסרת מנוי מהמערכת |
| שחקן ראשי | מנהל מערכת |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> כלל המנויים |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> המנוי קיים במערכת מנהל המערכת מחובר למערכת |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> המנוי לא קיים במערכת |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. מנהל המערכת מתחבר למערכת 2. המערכת מציגה את הממשק למנהל מערכת 3. מנהל המערכת בוחר בהסרת מנוי 4. מנהל המערכת מזין מזהה מנוי להסרה 5. המנוי מוסר מהמערכת ונחסמות כל הרשאותיו |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 4.1. מזהה מנוי לא קיים במערכת, חזור לשלב 2 4.2. מנהל המערכת מעוניין להסיר מנהל מערכת יחיד, חזור לשלב 2 4.3. מנהל המערכת מעוניין להסיר בעל קבוצה יחיד, חזור לשלב 2 |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> חיבורים של TCP מאובטחים עפ"י פרוטוקול SSL |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> בינוני |
| נושאים פתוחים | |
| מבחני קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. מנהל המערכת נכנס למערכת 2. מנהל המערכת לוחץ על הסרת מנוי 3. מנהל המערכת רושם את מספר המנוי <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת הסירה את המנוי וחסמה את כל הרשאותיו <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. מנהל המערכת נכנס למערכת 2. מנהל המערכת לוחץ על הסרת מנוי 3. מנהל המערכת רושם מספר מנוי לא קיים <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת מוציאה התראה כי מספר מנוי לא קיים |



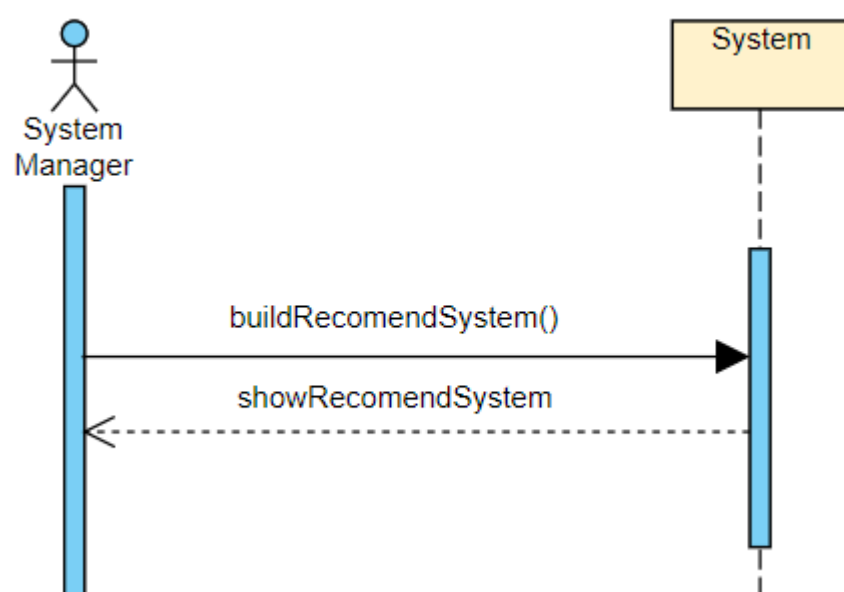
| USE-CASE 8.3 | | צפייה והגבה לתלונות |
|------------------------------|--|---------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | צפייה והגבה לתלונות | |
| שחקן ראשי | מנהל מערכת | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> כלל המנויים | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> קיימות תלונות חדשות ממנויים במערכת מנהל המערכת מחובר למערכת | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> תלונה לא מסומנת כחדשה | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת מתחבר למערכת המערכת מציגה את הממשק למנהל מערכת מנהל המערכת בוחר תלונה חדשה וצופה בה מנהל המערכת בוחר להגיב לתלונה מנהל המערכת כותב תגובה מנהל המערכת שולח את התגובה למנויי | |
| תרחישים אלטרנטיביים | 3.1. מנהל המערכת בוחר לא להגיב לתלונה, עבור לשלב 7 | |
| דרישות מיוחדות | | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> חיבורים של TCP מאובטחים באמצעות פרוטוקול SSL | |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> בינוני | |
| נושאים פתוחים | | |
| מבחני קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת נכנס למערכת מנהל המערכת לוחץ על צפיה בתלונות מנהל המערכת בוחר תלונה מנהל המערכת כותב תגובה <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת שלחה את תגובת מנהל המערכת למנוי אשר כתב את התגובה התלונה לא מסומנת. <p>Unarchiving :</p> <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת נכנס למערכת עם סיסמה לא נכונה <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת מוציאה הודעה שהסיסמה שגויה | |



| USE-CASE 8.4 | | צפיה בהתנהלות המערכת |
|------------------------------|--|----------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | צפיה בהתנהלות המערכת | |
| שחקן ראשי | מנהל מערכת | |
| בעלי העניין ואינטרסים | | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> קובץ log קיים ומעודכן בכל הפעילויות של המערכת | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת מעוניין לצפות בהתנהלות המערכת המערכת מציגה למנהל המערכת את כל פעולות המערכת שהתבצעו מנהל המערכת בוחר פעילות לצפייה המערכת מציגה למנהל המערכת קובץ log | |
| תרחישים אלטרנטיביים | | |
| דרישות מיוחדות | | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> חיבורים של TCP מאובטחים עפ"י תקן ABC | |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> גבוה | |
| נושאים פתוחים | | |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת מעוניין לצפות בהתנהלות המערכת המערכת מציגה למנהל המערכת את כל פעולות המערכת שהתבצעו מנהל המערכת בוחר פעילות לצפייה <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת מציגה את פרטי הפעילות <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת מעוניין לצפות בהתנהלות המערכת המערכת מציגה למנהל המערכת את כל פעולות המערכת שהתבצעו מנהל המערכת בוחר פעילות לצפייה <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת לא מציגה את פרטי הפעילות המערכת מציגה קובץ log שגוי | |

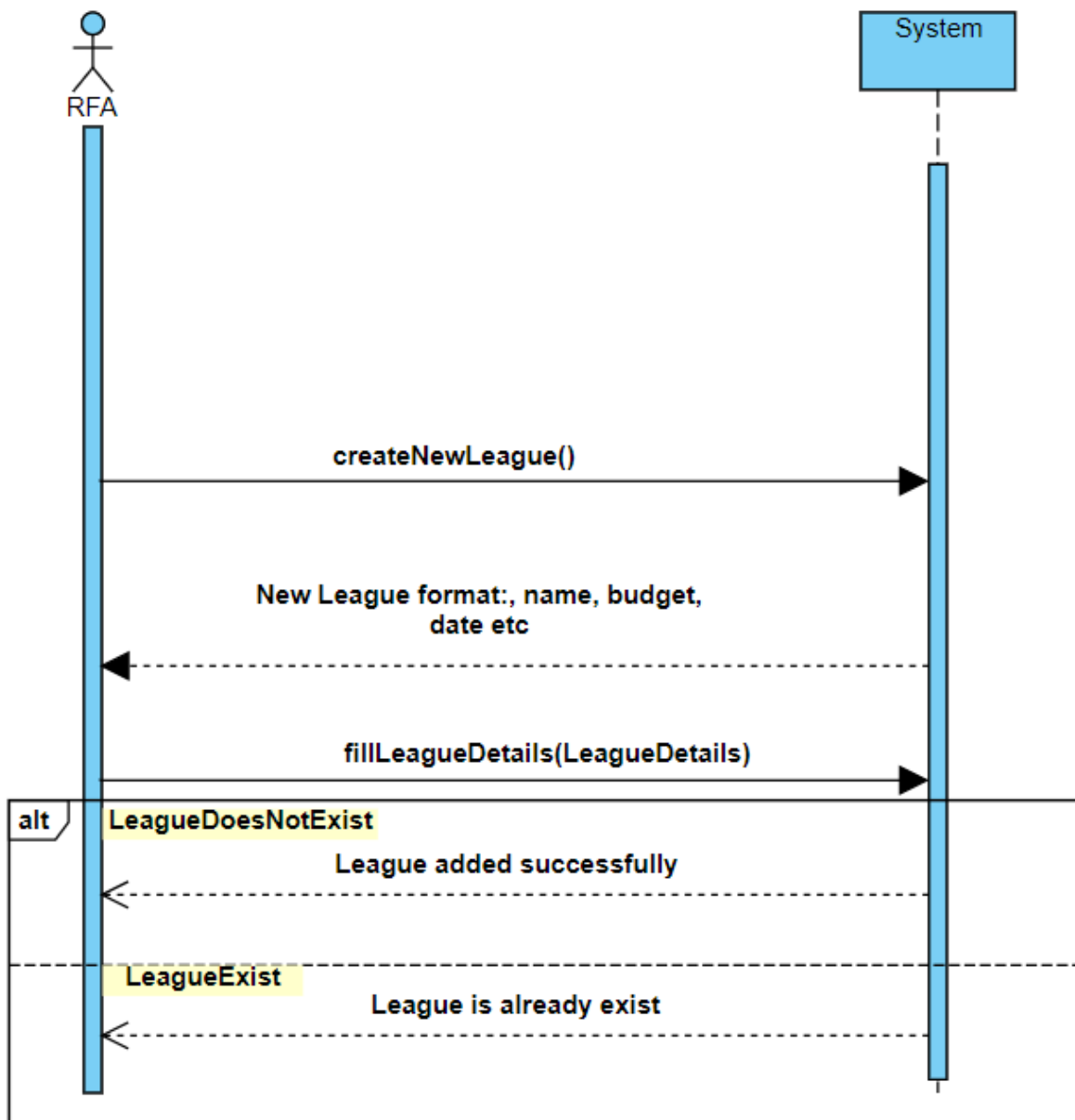


| USE-CASE 8.5 | | בניית מערכת המלצה |
|------------------------------|---|-------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | בניית מערכת המלצה | |
| שחקן ראשי | מנהל מערכת | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> אוהדים | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> קיים במערכת מידע על השחקנים, משחקים, קבוצות וכו' מנהל המערכת מחובר למערכת | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> קיימת מערכת שממליצה לאוהד איזה קבוצה הולכת לנצח במשחק | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> מנהל המערכת מפעיל את בניית מודל מערכת ההמלצה המערכת אוספת נתונים עפ"י שיטה סטטיסטית המערכת בונה על סמך המידע את הסיכוי של כל קבוצה לנצח. המערכת ממליצה על הקבוצה שתנצח במשחק. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | | |
| דרישות מיוחדות | | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> חיבורים של TCP מאובטחים עפ"י תקן ABC מידע על הרכב שחקנים בכל משחק היסטוריה של משחקים בין הקבוצות היסטוריה של משחקים של קבוצה מידע על תזמון המשחק מידע על נתוני כל שחקן בהרכב (שערים, בישולים וכד') | |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> נמוך מאוד | |
| נושאים פתוחים | | |
| מבחני קבלה \ acceptance test | | |

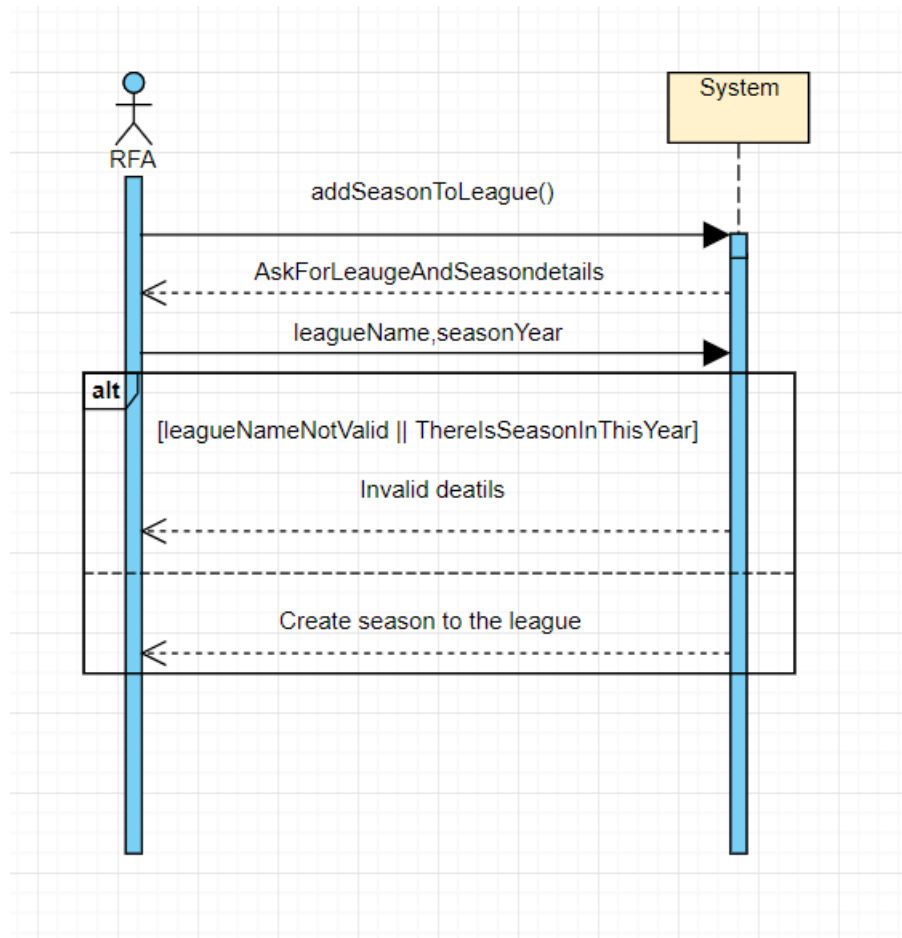


| USE-CASE 9.1 הגדרת ליגה חדשה | |
|------------------------------|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | הגדרת ליגה חדשה |
| שחקן ראשי | נציג ההתאחדות |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> - בעלי הקבוצות. - שחקנים. - אוהדים - שופטים. - מנהלי הקבוצות. |
| תנאי קדם | 1. נציג ההתאחדות קיים במערכת. 2. לא קיימת ליגה לזו החדשה המתווספת. |
| תנאי סיום | 1. הוספה ליגה חדשה למערכת. |
| תרחיש הצלחה ראשי | 1. נציג ההתאחדות בוחר באפשרות להוספת ליגה. 2. המערכת מאחזרת את הפורמט להוספת ליגה חדשה למערכת. 3. נציג ההתאחדות ממלא את הפורמט להוספת ליגה חדשה ושומר. 4. המערכת שומרת את הליגה החדשה ומוציאה הודעה על יצירת ליגה חדשה בהצלחה. |
| תרחישים אלטרנטיביים | 5.1 הליגה אותה הנציג ההתאחדות רוצה להוסיף כבר קיימת במאגר. המערכת מוציאה הודעה בהתאם. חזור לשלב 3. |
| דרישות מיוחדות | - |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | - |
| תדירות ההתרחשות | נמוך. |
| נושאים פתוחים | פורמט הוספת ליגה חדשה למערכת. |
| מבחן קבלה חיובי | 1. נציג ההתאחדות מעוניין להוסיף ליגה חדשה. 2. נציג ההתאחדות מכניס את פרטי הליגה החדשה: שם, תאריך, תקציב וכו'. 3. הנציג שומר את הליגה החדשה. 4. המערכת שומרת את הליגה החדשה ומוציאה הודעה על כך שהליגה נוספה בהצלחה. |

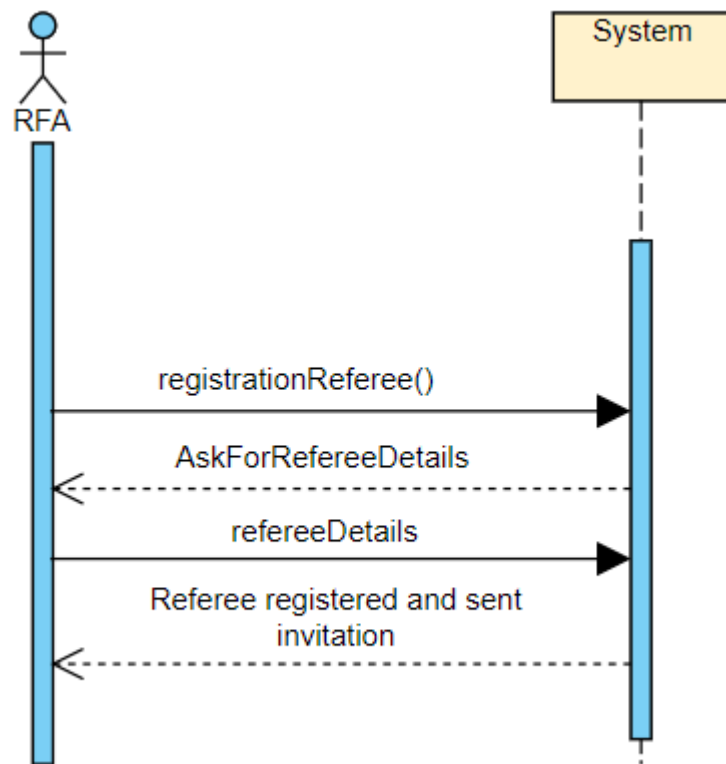
| | |
|-----------------|---|
| מבחן קבלה שלילי | <p>4. נציג ההתאחדות מעוניין להוסיף ליגה חדשה.</p> <p>5. נציג ההתאחדות מכניס את פרטי הליגה החדשה: שם, תאריך, תקציב וכו'.</p> <p>6. הנציג שומר את הליגה החדשה.</p> <p>נאה:</p> <p>○ המערכת זיהתה שקיימת ליגה עם השם שהנציג רוצה להכניס ומוציאה הודעה על כך שקיימת ליגה כזו.</p> |
|-----------------|---|



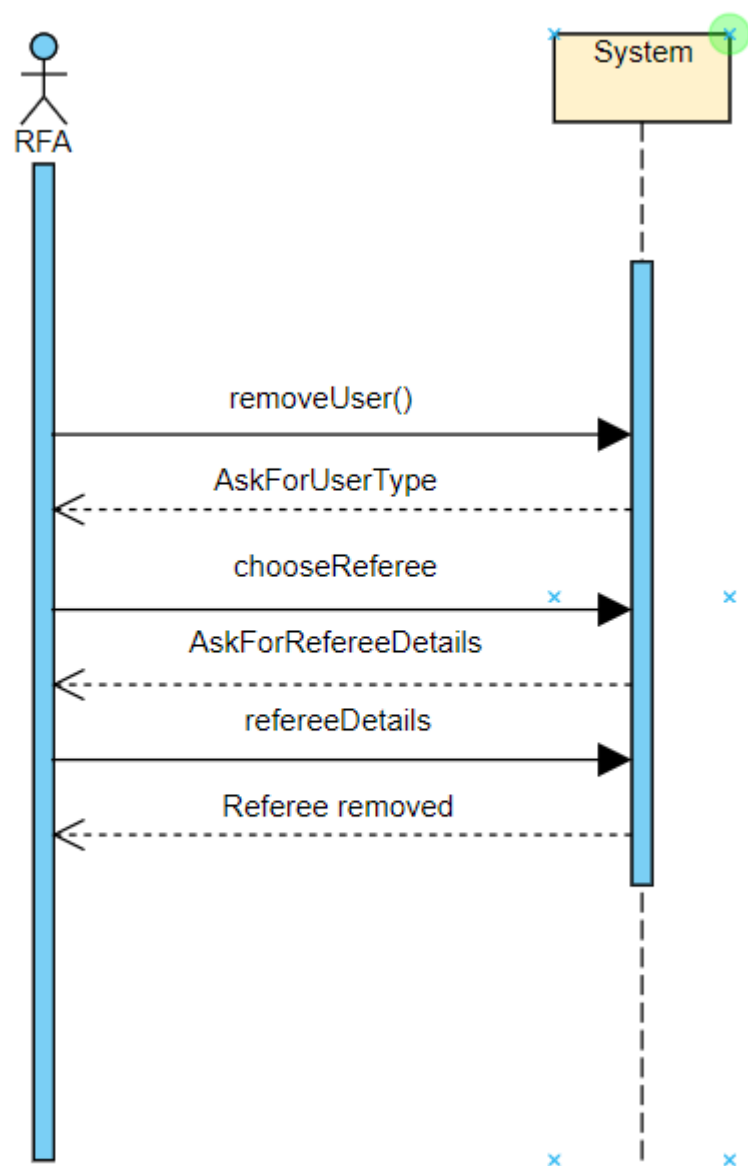
| USE-CASE 9.2 הגדרת עונה לליגה ע"י שנה | |
|---------------------------------------|--|
| מרכיב | הסבר |
| שם | הגדרת עונה לליגה ע"י שנה |
| שחקן ראשי | נציג התאחדות |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> כלל המנויים |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> הליגה קיימת במערכת נציג ההתאחדות מחובר למערכת |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> עונה חדשה מוגדרת לליגה לפי שנה |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> נציג ההתאחדות בוחר בעדכון עונה לליגה נציג ההתאחדות בוחר ליגה לפי שם הליגה נציג ההתאחדות בוחר שנה המערכת יוצרת עונה לליגה בשנה הנבחרת |
| תרחישים אלטרנטיביים | <ol style="list-style-type: none"> 1.1 הליגה לא קיימת, חזור לשלב 1 2.1 קיימת עונה לליגה בשנה הנבחרת, חזור לשלב 2 |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> חיבורים של TCP מאובטחים עפ"י תקן ABC |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> בינוני |
| נושאים פתוחים | |
| מבחני קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> נציג ההתאחדות רושם את שם הליגה נציג ההתאחדות רושם שנה <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת יצרה עונה חדשה והוסיפה אותה לליגה <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> נציג ההתאחדות רושם את שם הליגה נציג ההתאחדות רושם שנה שבה יש עונה לליגה <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת מוציאה הודעה שלא ניתן ליצור שתי עונות שונות באותה השנה לליגה אחת |



| USE-CASE 9.3.1 מינוי שופט | |
|------------------------------|--|
| מרכיב | הסבר |
| שם | מינוי שופט |
| שחקן ראשי | נציג התאחדות |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> שופט |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> השופט לא מנוי במערכת לנציג ההתאחדות ידועה כתובת המייל/ מספר הפלאפון של השופט |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> לשופט נוצר מינוי חדש נשלחה הזמנה לשופט |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> נציג ההתאחדות מעוניין לבצע רישום של שופט חדש המערכת מציגה לנציג ההתאחדות את פרטי השופט שעליו להזין נציג ההתאחדות מזין את פרטי השופט המערכת שולחת הזמנה לשופט |
| תרחישים אלטרנטיביים | 3.1. נציג ההתאחדות הזין פרטי שופט שקיים במערכת, חזור לשלב 3 |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> חיבורים של TCP מאובטחים עפ"י תקן ABC |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> בינוני |
| נושאים פתוחים | |
| מבחני קבלה \ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> נציג ההתאחדות מעוניין לבצע מינוי שופט נציג ההתאחדות רושם את פרטי השופט <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת יצרה מנוי חדש לשופט ושלחה הזמנה לשופט <p>Unarchiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> נציג ההתאחדות מעוניין לבצע מינוי שופט נציג ההתאחדות רושם פרטים של שופט במערכת <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת מוציאה הודעה כי השופט קיים כבר במערכת |

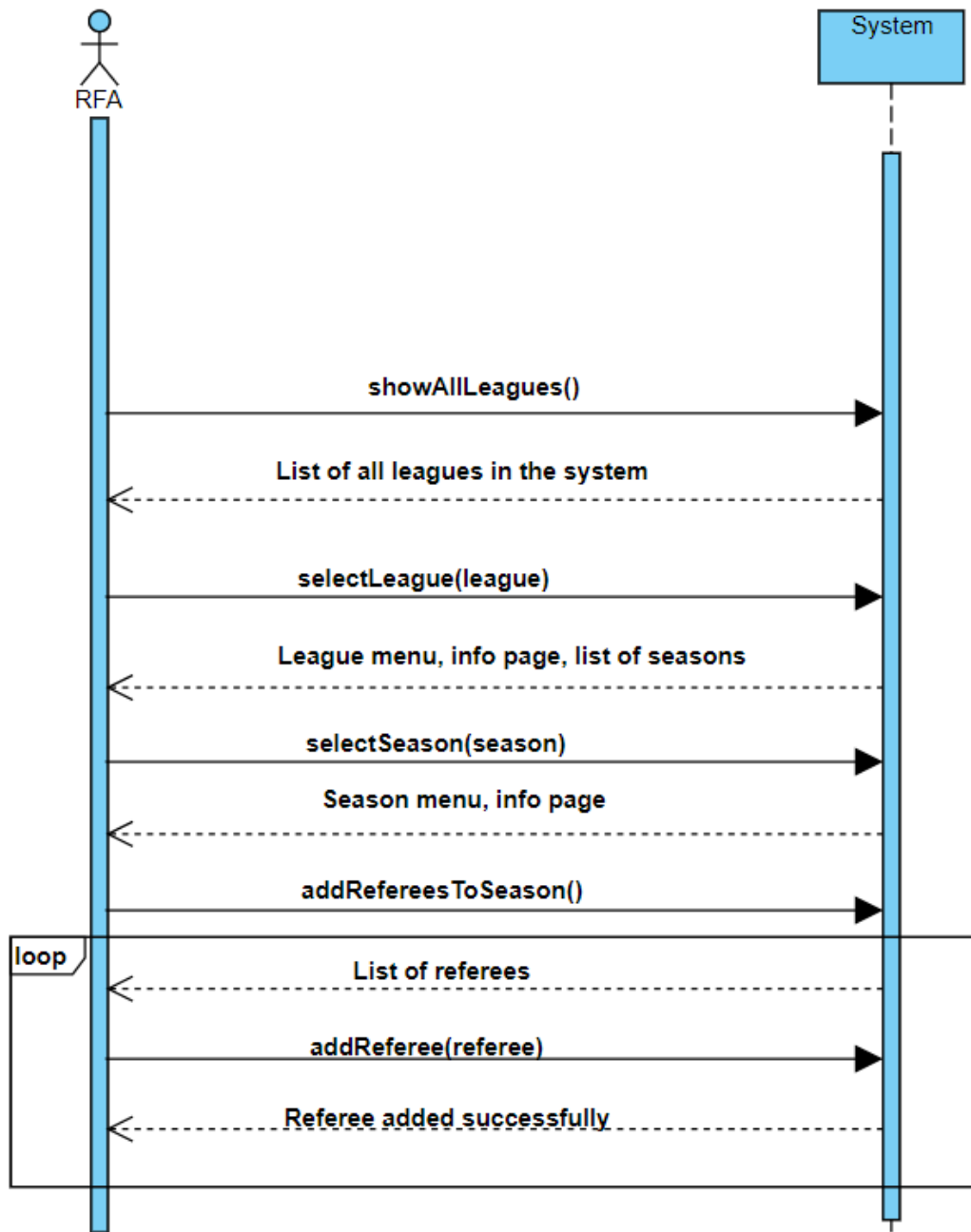


| USE-CASE 9.3.2 הסרת שופט | |
|------------------------------|--|
| מרכיב | הסבר |
| שם | הסרת שופט |
| שחקן ראשי | נציג התאחדות |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> שופט |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> השופט מנוי במערכת לנציג ההתאחדות ידוע פרטי מנוי של השופט נציג ההתאחדות מחובר למערכת |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> השופט הוסר מהמערכת |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> נציג ההתאחדות מעוניין לבצע הסרה של שופט המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את מספר המנוי של השופט נציג ההתאחדות מזין מספר מנוי של שופט המערכת הסירה את השופט |
| תרחישים אלטרנטיביים | 3.1 המנוי לא קיים או שהמנוי לא שופט, חזור לשלב 3 |
| דרישות מיוחדות | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> חיבורים של TCP מאובטחים עפ"י תקן ABC |
| תדירות ההתרחשות | <ul style="list-style-type: none"> בינוני |
| נושאים פתוחים | |
| מבחני קבלה\ acceptance test | <p>Archiving:</p> <ol style="list-style-type: none"> נציג ההתאחדות מעוניין לבצע הסרה של שופט המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את מספר המנוי של השופט נציג ההתאחדות מזין מספר מנוי של שופט <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת הסירה את השופט <p>Unarchiving :</p> <ol style="list-style-type: none"> נציג ההתאחדות מעוניין לבצע הסרה של שופט המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את מספר המנוי של השופט נציג ההתאחדות רושם מספר מנוי של מנהל מערכת <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> המערכת מוציאה הודעה כי על נציג ההתאחדות להזין מספר מנוי של שופט |



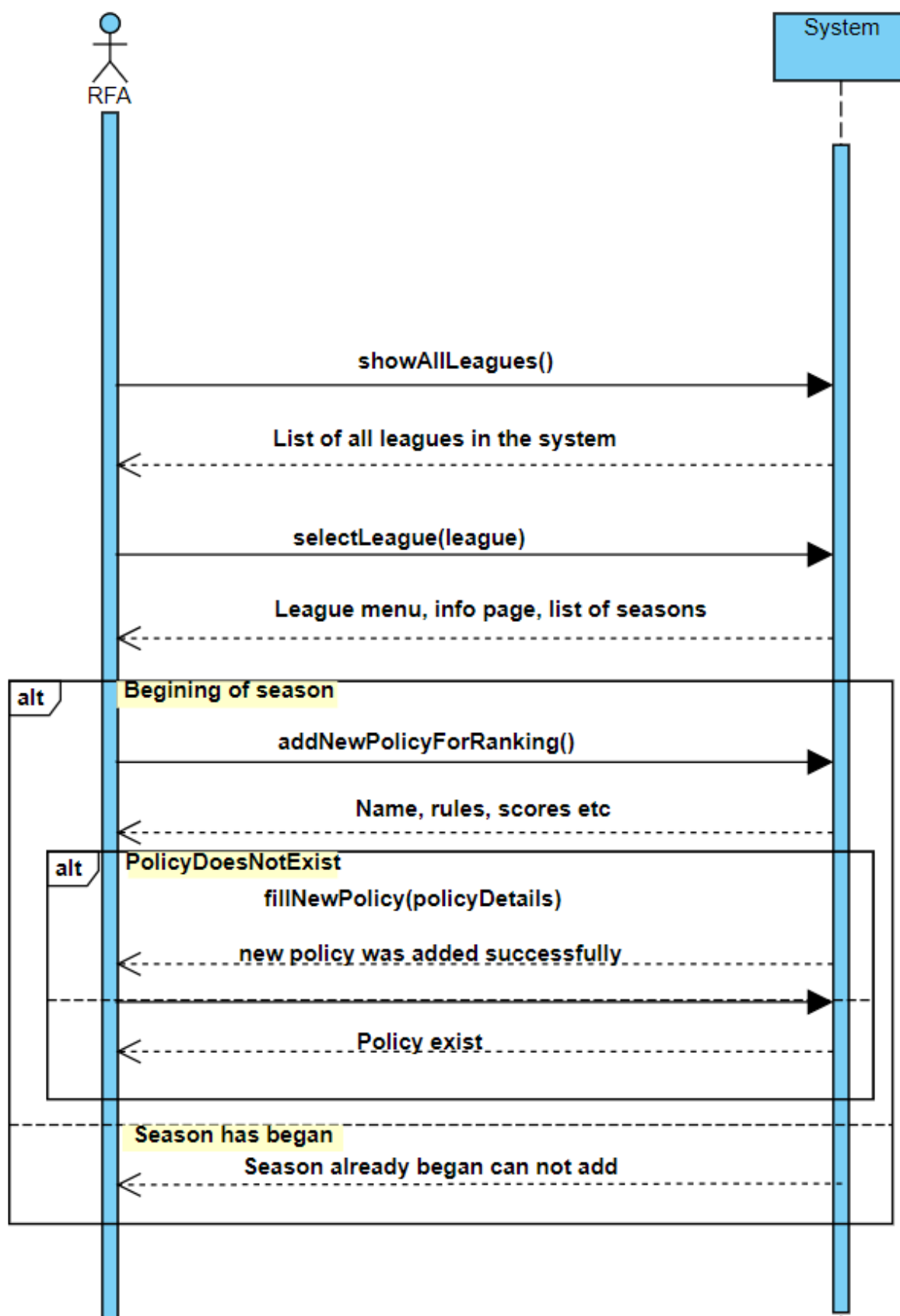
| USE-CASE 9.4 | | שיבוץ שופטים לליגה בעונה מסוימת. |
|------------------------------|--|----------------------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | שיבוץ שופטים לליגה בעונה מסוימת. | |
| שחקן ראשי | נציג ההתאחדות. | |
| בעלי העניין ואינטרסים | נציג ההתאחדות. -שופטים. | |
| תנאי קדם | 1. נציג ההתאחדות קיים במערכת. 2. השופטים אותם רוצה להוסיף קיימים במערכת. 3. קיימת עונה אליה רוצים להוסיף את השופטים. 4. קיימת ליגה. | |
| תנאי סיום | 1. השופטים שובצו לליגה באותה עונה מדוברת. 2. המערכת שמרה את שיבוץ השופטים. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | 1. נציג ההתאחדות בוחר ברשימת הליגות הקיימות. 2. המערכת מאחזרת את כלל הליגות הקיימות. 3. נציג ההתאחדות בוחר בליגה המבוקשת. 4. המערכת מאחזרת מידע על הליגה ואת כלל העונות עבור אותה הליגה. 5. נציג ההתאחדות בוחר בעונה הנדרשת. 6. המערכת מאחזרת את פרטי המידע עבור אותה עונה. 7. הנציג בוחר באפשרות להוספת שופטים לעונה הנ"ל. 8. המערכת מאחזרת רשימת שופטים לבחירה. 9. נציג ההתאחדות בוחר בשופט לשיבוץ בעונה המדוברת. 10. המערכת משבצת את השופט בליגה בעונה המסוימת 11. המערכת מציגה לנציג ההתאחדות אפשרות למנות שופטים נוספים 12. נציג ההתאחדות בוחר אם ברצונו להוסיף שופטים נוספים או לא. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | 9.1 השופט כבר שובץ לאותה עונה. המערכת תוציא הודעה על כך. חזור לשלב 9 או סיים. | |
| דרישות מיוחדות | - | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | - | |
| תדירות ההתרחשות | כל עונה. | |
| נושאים פתוחים | - | |
| מבחן קבלה חיובי | 1. נציג ההתאחדות בוחר ליגה מתוך הרשימה. 2. נציג ההתאחדות בוחר בדף הליגה ברשימת העונות לליגה. 3. נציג ההתאחדות בוחר עונה מתוך רשימת העונות. 4. נציג ההתאחדות בוחר באופציה הוספת שופטים לעונה הנבחרת. 5. נציג ההתאחדות מסמן את השופטים מתוך הרשימה להוספה ושומר. תוצאה: | |

| | |
|--|------------------------|
| <p>○ המערכת שומרת את רשימת השופטים שנבחרו לעונה הנדרשת ומוציאה הודעה שהוספת השופטים הצליחה.</p> | |
| <p>1. נציג ההתאחדות בוחר ליגה מתוך הרשימה. 2. נציג ההתאחדות בוחר בדף הליגה ברשימת העונות לליגה. 3. נציג ההתאחדות בוחר עונה מתוך רשימת העונות. 4. נציג ההתאחדות בוחר באופציה הוספת שופטים לעונה הנבחרת. 5. נציג ההתאחדות מסמן את השופטים מתוך הרשימה להוספה ושומר. תוצאה: ○ המערכת מזהה שהוסף לעונה שופט שכבר שובץ לעונה הנוכחית ומוציאה הודעה על כך.</p> | <p>מבחן קבלה שלילי</p> |



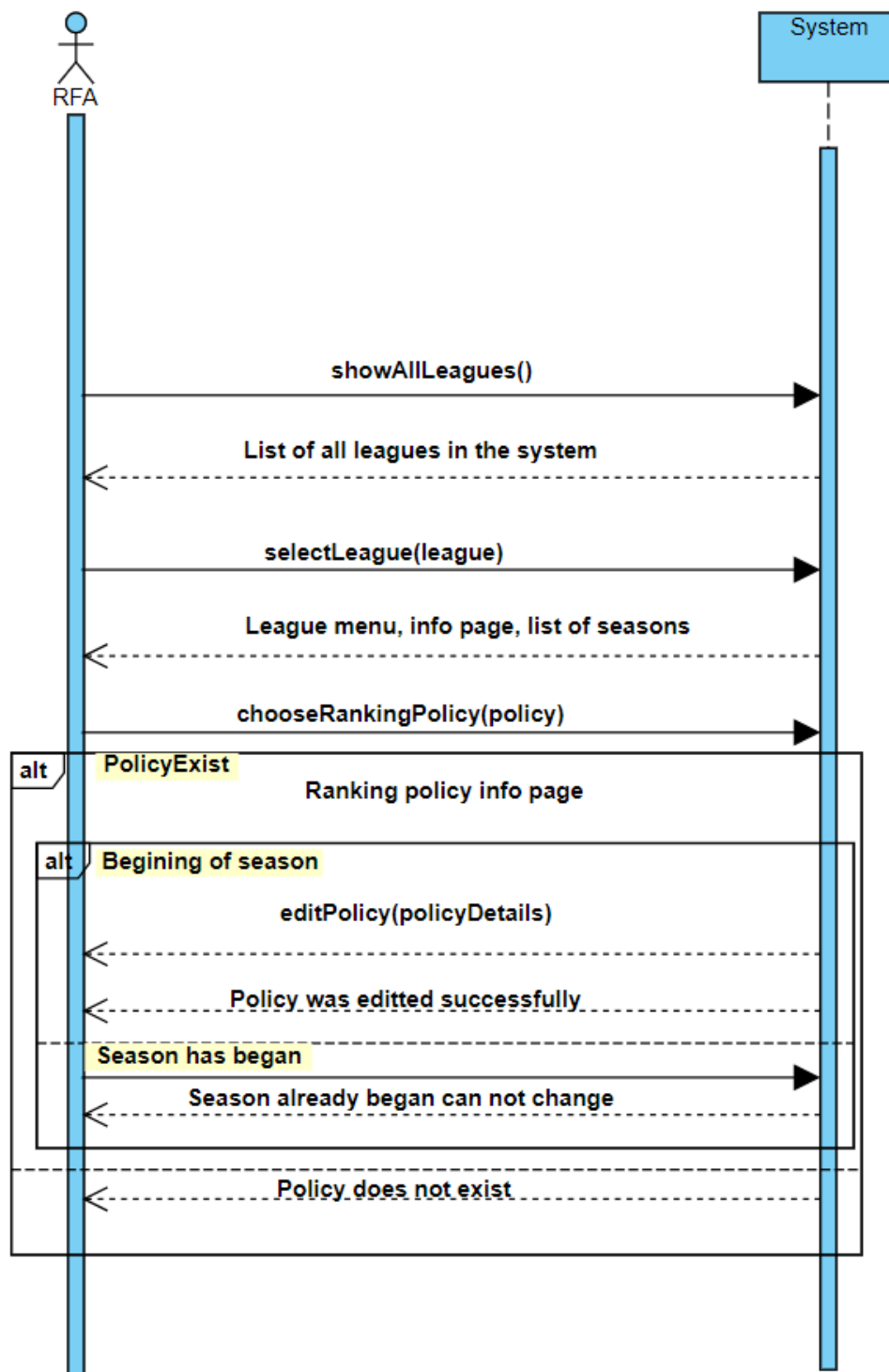
| USE-CASE 9.5.1 | | הגדרת מדיניות לחישוב ניקוד ומיקום בליגה |
|------------------------------|--|---|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | הגדרת מדיניות לחישוב ניקוד ומיקום בליגה | |
| שחקן ראשי | נציג ההתאחדות | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> - נציג ההתאחדות. - בעלי הקבוצות. - שחקנים. - אוהדים. | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> ● נציג ההתאחדות קיים במערכת. ● הליגה קיימת במערכת. ● קיימת עונה במערכת עבור אותה ליגה. ● תחילת העונה. | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> ● קיימת מדיניות חדשה לחישוב ניקוד ומיקום בליגה. ● המערכת שמרה את המדיניות עבור אותה ליגה. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. נציג ההתאחדות בוחר ברשימת הליגות הקיימות. 2. המערכת מאחזרת את רשימת הליגות הקיימות במערכת. 3. נציג ההתאחדות בוחר בליגה המבוקשת. 4. המערכת מאחזרת את פרטי המידע עבור אותה ליגה. 5. נציג ההתאחדות בוחר בהגדרת מדיניות חדשה עבור חישוב ניקוד ומיקום בליגה. 6. המערכת מאחזרת פורמט למדיניות הנדרשת הנ"ל. 7. נציג ההתאחדות ממלא את פרטי המדיניות החדשה שמוגדרת. 8. המערכת שומרת את המדיניות החדשה עבור חישוב ניקוד ומיקום בליגה עבור אותה ליגה. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | - | |
| דרישות מיוחדות | - | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | - | |
| תדירות ההתרחשות | לפחות פעם אחת עבור כל ליגה במערכת. | |
| נושאים פתוחים | פורמט מילוי מדיניות חדשה. | |
| מבחן קבלה חיובי | <ol style="list-style-type: none"> 1. נציג ההתאחדות בוחר ליגה מתוך הרשימה. 2. נציג ההתאחדות בוחר באופציה הגדרת מדיניות חדשה לחישוב ניקוד ומיקום בליגה. 3. נציג ההתאחדות ממלא את פרטי המדיניות החדשה לחישוב ניקוד ומיקום בליגה: שם אלגוריתם חישוב, משתתפים במדיניות וכו'. 4. נציג ההתאחדות שומר את המדיניות. תוצאה: ○ המערכת שומרת את המדיניות החדשה לחישוב ניקוד ומיקום בליגה שנבחרה ומוציאה הודעת הצלחה על כך. | |

| | |
|-----------------|---|
| מבחן קבלה שלילי | <p>1. נציג ההתאחדות בוחר ליגה מתוך הרשימה.</p> <p>2. נציג ההתאחדות בוחר באופציה הגדרת מדיניות חדשה לחישוב ניקוד ומיקום בליגה.</p> <p>3. נציג ההתאחדות ממלא את פרטי המדיניות החדשה: שם.</p> <p>- תוצאה:</p> <p>○ המערכת זיהתה כי קיימת מדיניות כזו במאגר ומוציאה הודעה על כך שלא ניתן להוסיף את המדיניות מאחר וקיימת במערכת.</p> |
|-----------------|---|



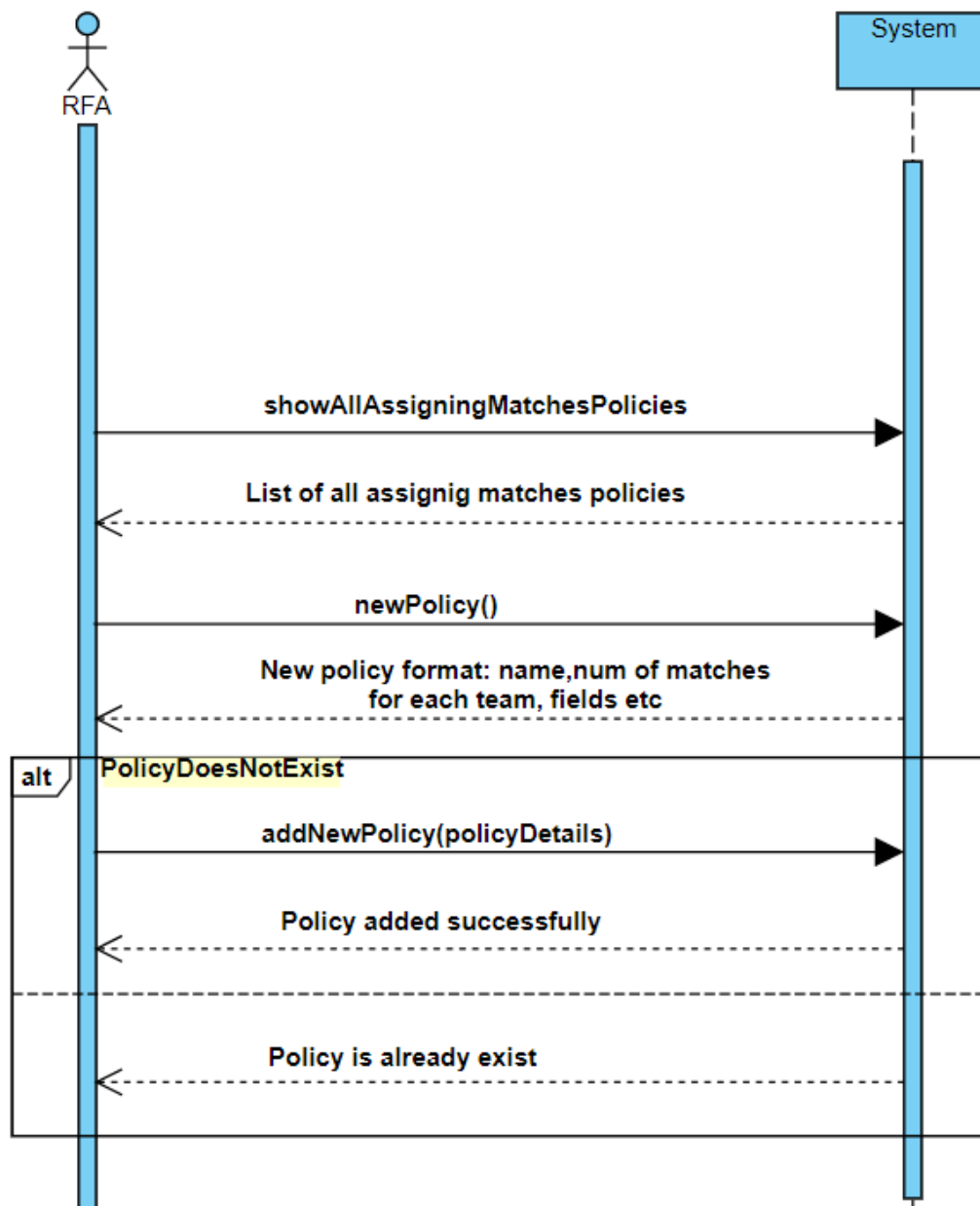
| USE-CASE 9.5.2 | | שינוי מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה |
|------------------------------|---|---|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | שינוי מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה. | |
| שחקן ראשי | נציג ההתאחדות | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> - נציג ההתאחדות. - בעלי הקבוצה. - שחקנים. - אוהדים. | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> • הליגה קיימת במערכת. • נציג ההתאחדות קיים במערכת. • העונה המדוברת קיימת במערכת עבור אותה הליגה. • העונה עוד לא התחילה – תחילת העונה. • קיימת מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה עבור אותה עונה. | |
| תנאי סיום | <ol style="list-style-type: none"> 1. המדיניות עבור אותה עונה שונתה. 2. המערכת שמרה את שינוי המדיניות. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. נציג ההתאחדות בוחר ברשימת הליגות הקיימות במערכת. 2. המערכת מאחזרת את רשימת הליגות במערכת. 3. נציג ההתאחדות בוחר בליגה המבוקשת. 4. המערכת מאחזרת את פרטי המידע עבור אותה ליגה. 5. נציג ההתאחדות בוחר במדיניות הקיימת לאותה ליגה. 6. המערכת מאחזרת את מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בליגה. 7. הנציג בוחר באפשרות לעריכת המדיניות. 8. המערכת מאחזרת את הפורמט למילוי מדיניות חדשה. 9. נציג ההתאחדות מכניס את המדיניות המבוקשת. 10. המערכת שומרת את שינוי המדיניות. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | 9.1 העונה כבר מתרחשת. המערכת תוציא הודעה על כך שאין אפשרות לשנות כעת מדיניות. חזור לשלב 9 או סיים. | |
| דרישות מיוחדות | - | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | - | |
| תדירות ההתרחשות | נמוך. | |
| נושאים פתוחים | פורמט למילוי מדיניות. | |
| מבחן קבלה חיובי | <ol style="list-style-type: none"> 1. נציג ההתאחדות בוחר ליגה מתוך הרשימה. 2. נציג ההתאחדות בוחר במדיניות קיימת לחישוב ניקוד ומיקום בליגה. 3. נציג ההתאחדות בוחר באופציה לערוך את המדיניות שנבחרה. 4. נציג ההתאחדות עורך את פרטי המדיניות שנבחרה ושומר. תוצאה: | |

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת מזהה שהעונה לא התחילה עדיין ושומרת את השינוי במדיניות שנבחרה לחישוב ניקוד ומיקום בליגה ומוציאה הודעת הצלחה על כך ששונתה המדיניות. | |
| <div> <div>מבחן קבלה שלילי</div> <div> 1. נציג ההתאחדות בוחר ליגה מתוך הרשימה. 2. נציג ההתאחדות בוחר במדיניות קיימת לחישוב ניקוד ומיקום בליגה. 3. נציג ההתאחדות בוחר באופציה לערוך את המדיניות שנבחרה. תוצאה: <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת זיהתה כי העונה התחילה כבר ומוציאה הודעה שהעונה התחילה ולא ניתן לשנות את המדיניות שנקבעה עבורה. </div> </div> | |



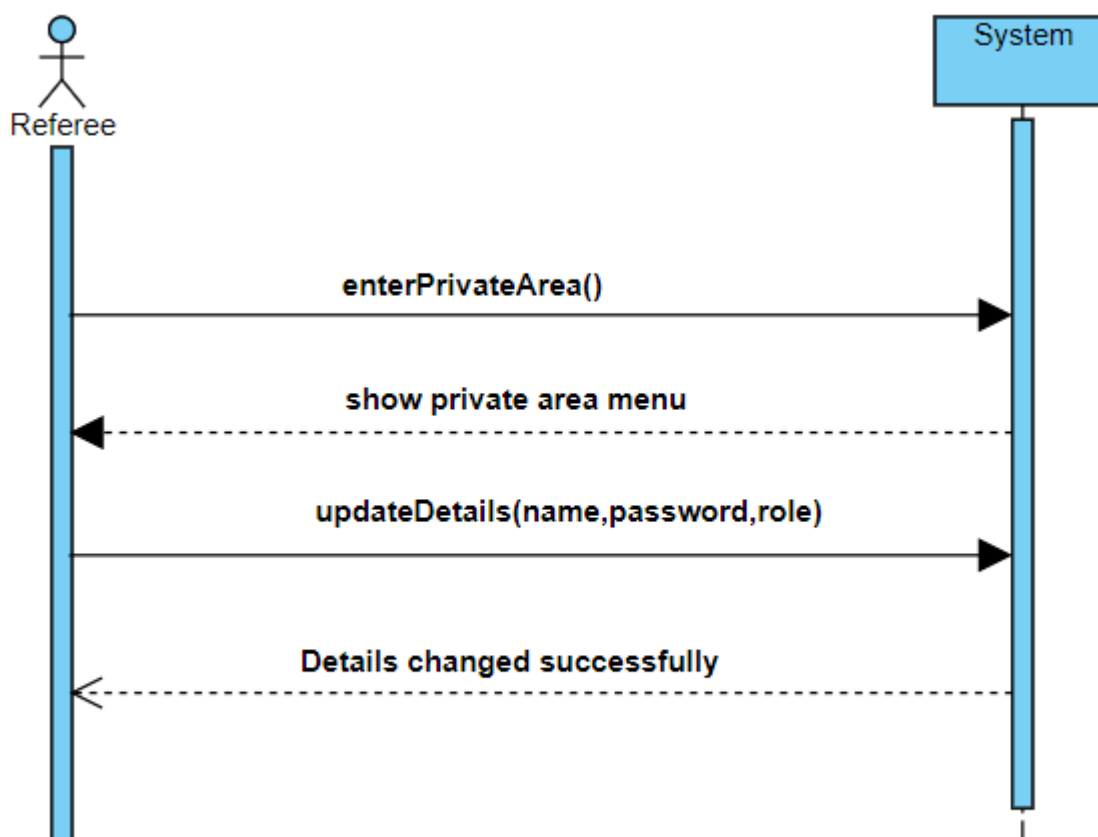
| USE-CASE 9.6 הגדרת מדיניות של שיבוץ משחקים. | |
|---|---|
| מרכיב | הסבר |
| שם | הגדרת מדיניות של שיבוץ משחקים. |
| שחקן ראשי | נציג ההתאחדות |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> - נציג ההתאחדות. - בעלי הקבוצות. - שחקנים. - שופטים. - אוהדים. |
| תנאי קדם | <ol style="list-style-type: none"> 1. קיימת ליגה במערכת. 2. נציג ההתאחדות קיים במערכת. 3. קיימת עונה עבור אותה ליגה במערכת. 4. קיימות קבוצות במערכת. 5. קיימים שחקנים במערכת. 6. קיימים שופטים במערכת. 7. קיימים מגרשים עבור כל קבוצה במערכת. |
| תנאי סיום | <ol style="list-style-type: none"> 1. נוצרה מדיניות חדשה לשיבוץ משחקים. 2. המערכת שמרה את המדיניות החדשה. |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. נציג ההתאחדות מעוניין להגדיר מדיניות לשיבוץ משחקים. 2. המערכת מאחזרת את רשימת המדיניות לשיבוץ משחקים הקיימות במערכת. 3. נציג ההתאחדות בוחר במדיניות חדשה לשיבוץ משחקים. 4. המערכת מאחזרת פורמט למילוי על מדיניות חדשה של שיבוץ משחקים. 5. נציג ההתאחדות ממלא את דרישות המדיניות של שיבוץ המשחקים כמבוקש. 6. המערכת שומרת את המדיניות החדשה. |
| תרחישים אלטרנטיביים | 5.1 קיימת מדיניות זהה לשיבוץ משחקים במערכת. המערכת מוציאה על כך הודעה. חזור לשלב 4 או סיים. |
| דרישות מיוחדות | - |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | - |
| תדירות ההתרחשות | נמוך |
| נושאים פתוחים | פורמט למילוי מדיניות של שיבוץ משחקים. |
| מבחן קבלה חיובי | <ol style="list-style-type: none"> 1. נציג ההתאחדות מעוניין להגדיר מדיניות לשיבוץ משחקים. 2. המערכת מאחזרת את רשימת המדיניות לשיבוץ משחקים הקיימות במערכת. 3. נציג ההתאחדות במדיניות חדשה לשיבוץ משחקים. 4. המערכת מאחזרת פורמט למילוי על מדיניות חדשה של שיבוץ משחקים. 5. נציג ההתאחדות ממלא את דרישות המדיניות של שיבוץ המשחקים כמבוקש תוצאה: |

| | |
|--|------------------------|
| <p>○ המערכת שומרת את המדיניות החדשה לשיבוץ משחקים ומוציאה הודעה שהמדיניות נוצרה בהצלחה.</p> | |
| <p>1. נציג ההתאחדות מעוניין להגדיר מדיניות לשיבוץ משחקים. 2. המערכת מאחזרת את רשימת המדיניות לשיבוץ משחקים הקיימות במערכת. 3. נציג ההתאחדות במדיניות חדשה לשיבוץ משחקים. 4. המערכת מאחזרת פורמט למילוי על מדיניות חדשה של שיבוץ משחקים. 5. נציג ההתאחדות ממלא את דרישות המדיניות של שיבוץ המשחקים כמבוקש תוצאה: ○ המערכת זיהתה כי קיימת מדיניות לשיבוץ משחקים במערכת ומוציאה הודעה על כפילות.</p> | <p>מבחן קבלה שלילי</p> |

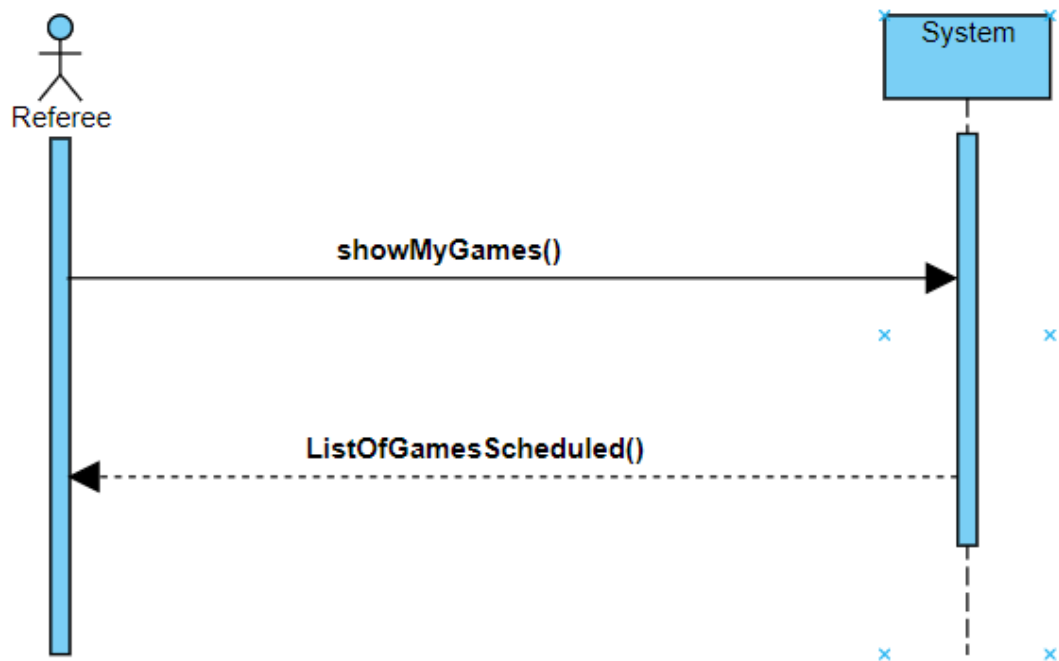


| USE-CASE 10.1 | | עדכון פרטי השופט |
|------------------------------|--|------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | עדכון פרטי השופט | |
| שחקן ראשי | שופט | |
| בעלי העניין ואינטרסים | שופט | |
| תנאי קדם | 1. השופט קיים במערכת 2. השופט מחובר למערכת | |
| תנאי סיום | 1. השופט עדכן את פרטיו. 2. המערכת שמרה את השינויים. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | 1. השופט בוחר בכניסה לאיזור האישי. 2. המערכת מעלה את האיזור האישי של השופט. 3. השופט בוחר בעריכת פרטיו האישיים. 4. המערכת מעלה את הפורמט של הפרטיים האישיים לשופט. 5. השופט משנה את פרטיו. 6. המערכת שומרת את השינוי שהתבצע. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | - | |
| דרישות מיוחדות | - | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | - | |
| תדירות ההתרחשות | נמוך | |
| נושאים פתוחים | - | |
| מבחן קבלה חיובי | 1. השופט נכנס לאזור האישי. 2. השופט מעוניין לבצע עריכת המידע האישי. 3. השופט מזין את שם חדש. 4. השופט מזין סיסמא חדשה. 5. השופט מזין תפקיד/ תפקיד מחדש. תוצאה: ○ המערכת שומרת השינויים החדשים בפרטיו האישיים של השופט ומוציאה הודעה שהשינוי בוצע בהצלחה. | |
| מבחן קבלה שלילי | 1. השופט נכנס לאזור האישי. 2. השופט מעוניין לבצע עריכת המידע האישי. 3. השופט מזין את שם חדש. 4. השופט מזין סיסמא חדשה. 5. השופט מזין תפקיד/ תפקיד מחדש. תוצאה: | |

○ הסיסמא שהוזנה זהה לסיסמא הקודמת שהייתה, המערכת תוציא הודעה שעל השופט להכניס סיסמא חדשה.

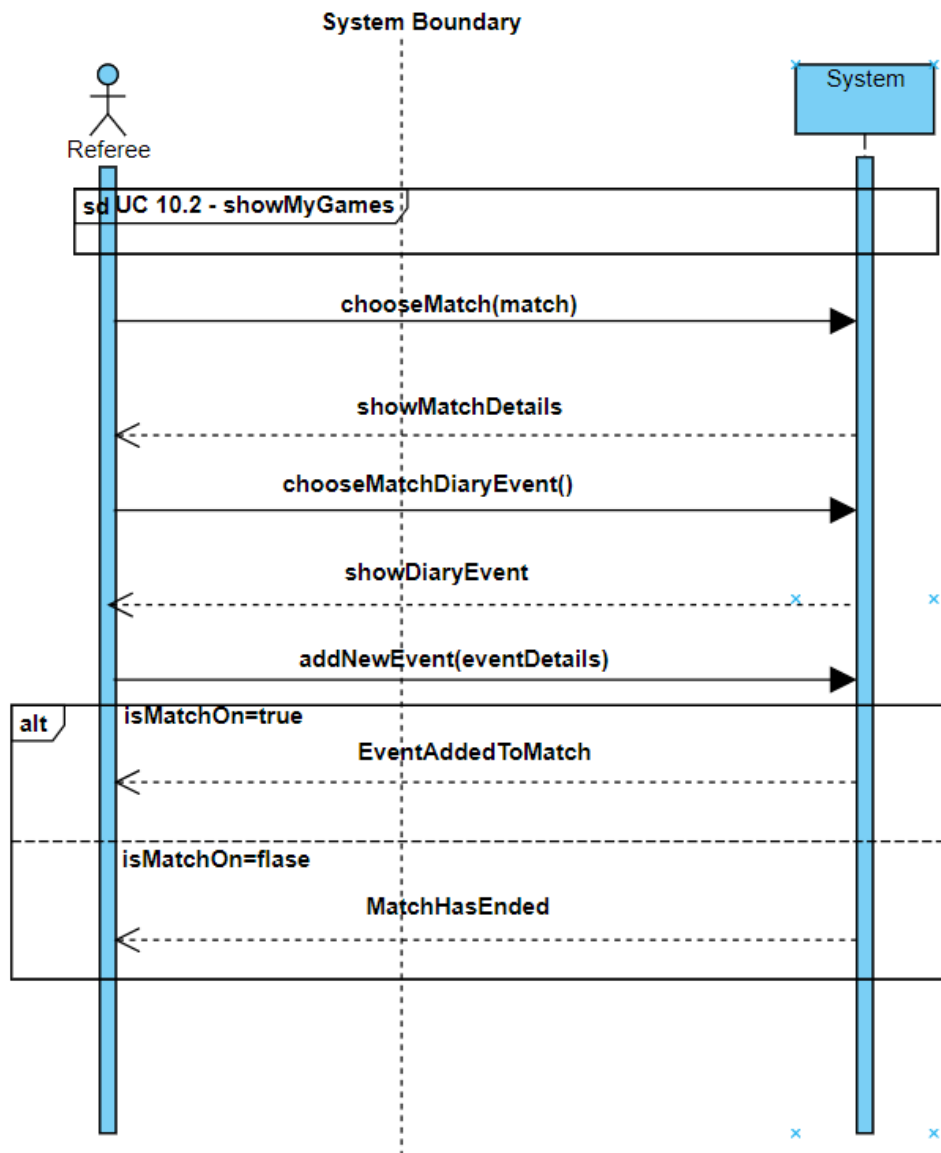


| USE-CASE 10.2 | | צפייה בשיבוץ במשחקים |
|------------------------------|--|----------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | צפייה בשיבוץ במשחקים . | |
| שחקן ראשי | שופט | |
| בעלי העניין ואינטרסים | שופט | |
| תנאי קדם | <ul style="list-style-type: none"> השופט קיים ורשום במערכת השופט מחובר למערכת | |
| תנאי סיום | <ul style="list-style-type: none"> השופט קיבל את המידע הנחוץ מהמערכת על המשחקים אליהם משובץ | |
| תרחיש הצלחה ראשי | 1. השופט מעוניין לצפות במשחקים אליהם הוא שובץ. 2. המערכת מאחזרת את רשימת המשחקים אליהם משובץ השופט. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | 2.1 לא קיימים משחקים אליהם משובץ השופט, הצג הודעה מתאימה. חזור לשלב 2. | |
| דרישות מיוחדות | - | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | - | |
| תדירות ההתרחשות | לפחות פעם אחת עבור כל שופט הקיים במערכת | |
| נושאים פתוחים | | |
| מבחן קבלה חיובי | 1. השופט מעוניין לצפות במשחקים אליהם הוא שובץ. תוצאה: ○ מוצגת לשופט רשימת כל המשחקים אליהם הוא משובץ לתפקיד כשופט. | |
| מבחן קבלה שלילי | 1. השופט מעוניין לצפות במשחקים אליהם הוא שובץ. תוצאה: ○ לא קיימים במערכת משחקים שהשופט משובץ אליהם, הרשימה תהיה ריקה עם הודעה על כך מהמערכת. | |



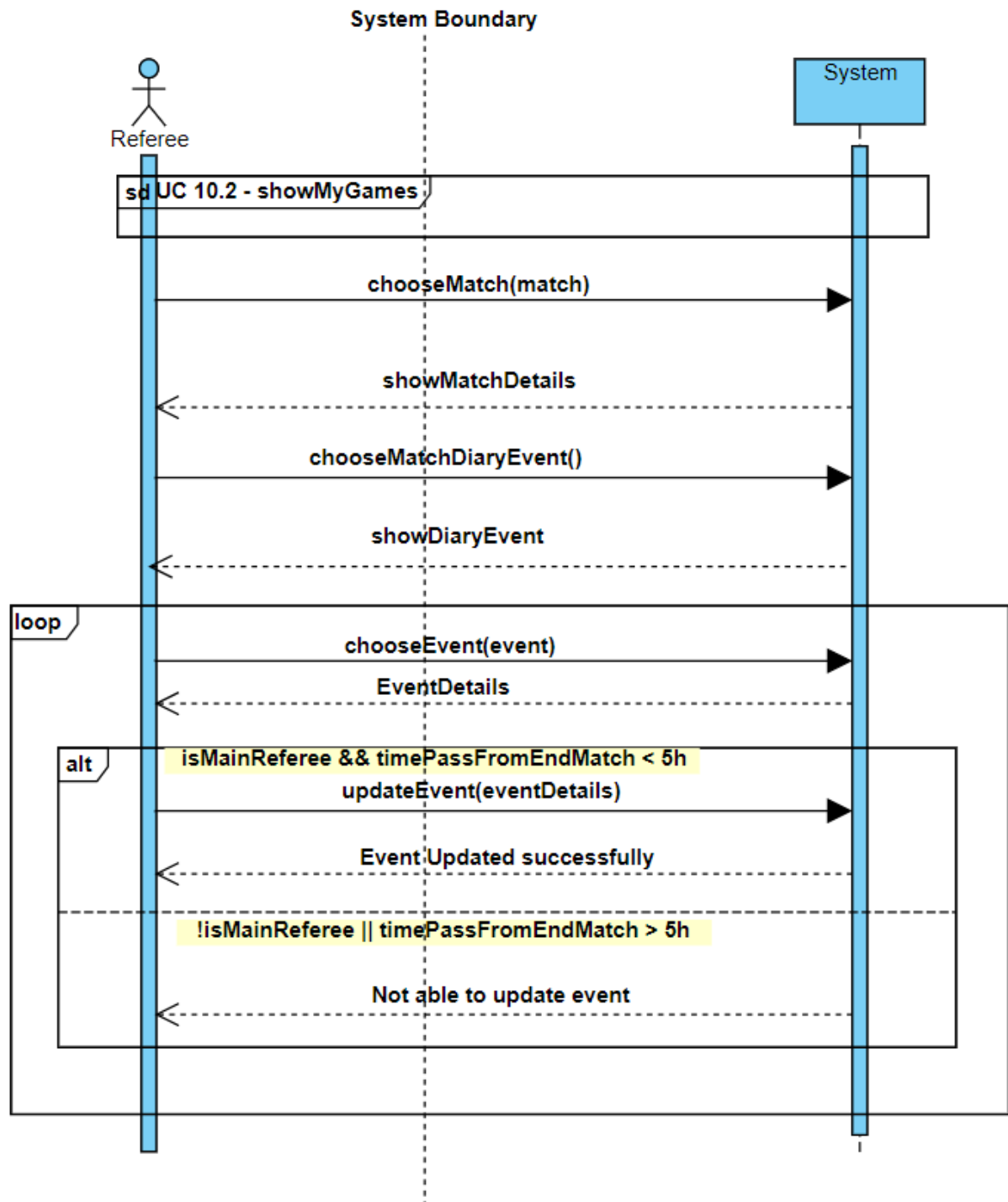
| USE-CASE 10.3 | | עדכון אירועים במהלך משחק |
|------------------------------|---|--------------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | עדכון אירועים במהלך משחק | |
| שחקן ראשי | שופט | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> - שופט - בעל קבוצה - שחקנים - אוהדים | |
| תנאי קדם | <ol style="list-style-type: none"> 1. השופט מחובר למערכת 2. המשחק קיים ומתבצע ברגעי אמת. 3. השופט משובץ למשחק המתקיים. 4. קיים אירוע במשחק שנדרש לעדכן. | |
| תנאי סיום | 1. האירוע מדווח, מעודכן ונשמר במערכת. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | <ol style="list-style-type: none"> 1. השופט בוחר באפשרות לצפייה בכל המשחקים אליהם משובץ. 2. המערכת מאחזרת את כלל המשחקים אליהם משובץ השופט. 3. השופט בוחר במשחק מהרשימה המאוחזרת. 4. המערכת מאחזרת את פרטי המשחק שמתקיים כעת עבור השופט. 5. השופט בוחר ביומן האירועים למשחק הנוכחי. 6. המערכת מאחזרת את יומן האירועים הקיימים במערכת. 7. השופט בוחר את הוספת אירוע חדש שהתרחש. 8. המערכת מאחזרת פורמט מידע שעל השופט למלא על אותו אירוע. 9. השופט ממלא את פרטי האירוע ושומר. 10. המערכת שומרת את האירוע עבור אותו משחק שהשופט מבצע את תפקידו. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | 3.1 המשחק לא מתקיים כרגע בזמן אמת, המערכת תוציא הודעה על כך, חזור לשלב 3. | |
| דרישות מיוחדות | <ul style="list-style-type: none"> • לאפשר לשופט להתחבר בקלות ויעילות למערכת תוך כדי משחק על מנת לעדכן את האירוע במהירות. | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | <ul style="list-style-type: none"> • מכשיר טכנולוגי הנישא על ידי השופט על מנת שיוכל להתחבר במהירות למערכת ולעדכן את האירוע המדובר. | |
| תדירות ההתרחשות | כל משחק – מספר פעמים במשחק. | |
| נושאים פתוחים | פורמט המידע שעל השופט למלא: תאריך, שעה, דקת משחק, תיאור האירוע | |
| מבחן קבלה חיובי | <ol style="list-style-type: none"> 1. השופט בוחר באפשרות לצפייה בכל המשחקים אליהם משובץ. 2. השופט בוחר במשחק שמתקיים כעת. 3. השופט בוחר ביומן האירועים למשחק. 4. השופט בוחר בהוספת אירוע חדש. 5. השופט ממלא את פרטי האירוע ושומר. | נאה: |

| | |
|---|----------------------------|
| <p>○ המערכת הוסיפה אירוע חדש למשחק שמתקיים כעת ומוציאה הודעת אישור שהאירוע הוסף למערכת בהצלחה.</p> | |
| <p>1. השופט בוחר באפשרות לצפייה בכל המשחקים אליהם משובץ . 2. השופט בוחר במשחק שהתקיים/עתיד להתקיים. 3. השופט בוחר ביומן האירועים למשחק. 4. השופט בוחר בהוספת אירוע חדש.</p> <p>תוצאה: ○ המערכת מוציאה הודעה שהמשחק אינו מתקיים כעת והשופט אינו השופט הראשי ולכן אינו יכול להוסיף אירוע חדש ליומן האירועים לאותו משחק שנבחר.</p> | <p>מבחן קבלה שלילי</p> |

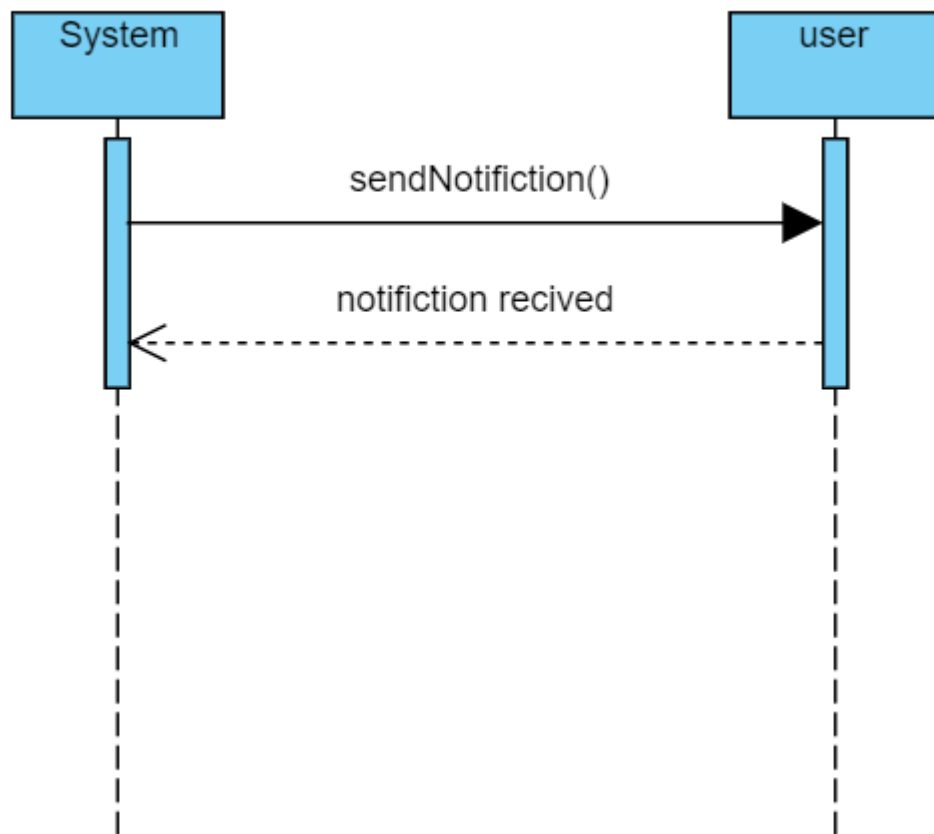


| USE-CASE 10.4 | | עדכון אירועי משחק לאחר שהסתיים. |
|------------------------------|--|---------------------------------|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | עדכון אירועי משחק לאחר שהסתיים . | |
| שחקן ראשי | שופט ראשי | |
| בעלי העניין ואינטרסים | <ul style="list-style-type: none"> - שופט ראשי - בעלי הקבוצה - מנהלי הקבוצה - שחקנים - אוהדים | |
| תנאי קדם | 1. השופט הראשי מחובר למערכת 2. המשחק התקיים ונגמר. 3. שופט ראשי מתכוון לעדכן אירוע. | |
| תנאי סיום | 1. האירועים הנדרשים מעודכנים במערכת על ידי השופט הראשי מרגע סיום המשחק ועד תום 5 שעות מכך. | |
| תרחיש הצלחה ראשי | 1. השופט הראשי בוחר בצפייה בכל המשחקים אליהם משובץ. 2. המערכת מאחזרת את כלל המשחקים שהשופט הראשי משובץ אליהם. 3. השופט הראשי בוחר משחק. 4. המערכת מאחזרת את פרטי המשחק והאירועים שנשמרו עבורו. 5. השופט בוחר ביומן האירועים של אותו משחק. 6. המערכת מאחזרת את יומן האירועים עבור אותו משחק. 7. השופט הראשי בוחר את האירוע אותו רוצה לערוך. 8. המערכת מאחזרת את הפורמט מידע על האירוע. 9. השופט עורך את השינויים בשדות המתבקשים ושומר. 10. המערכת שומרת השינויים עבור אותו אירוע לאותו משחק מדובר. 11. חזור לשלב 6 עד תום השינויים. | |
| תרחישים אלטרנטיביים | 5.1 עברו 5 שעות מרגע סיום המשחק, המערכת תוציא הודעה על כך שלא ניתן לערוך עדכונים יותר. חזור לשלב 3 או סיים. 5.2 השופט שהתחבר למערכת ורוצה לבצע שינויים לאחר תום המשחק אינו השופט הראשי. המערכת תוציא הודעת שגיאה על הרשאות. חזור לשלב 3 או סיים. 9.1 עברו 5 שעות מתום המשחק ולא ניתן לבצע שינויים נוספים. המערכת תוציא על כך הודעה. חזור לשלב 4 או סיים. | |
| דרישות מיוחדות | | |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | - | |
| תדירות ההתרחשות | כל סוף משחק. | |
| נושאים פתוחים | | |
| מבחן קבלה חיובי | 1. השופט הראשי בוחר בצפייה ברשימת כל המשחקים שבהם הוא משובץ. 2. השופט הראשי בוחר במשחק שהסתיים עד לפני 5 שעות. 3. השופט הראשי בוחר ביומן האירועים למשחק. 4. השופט הראשי בוחר באירוע מסוים מיומן האירועים. | |

| | |
|---|-----------------|
| <p>5. השופט הראשי בוחר בעריכת האירוע.</p> <p>6. השופט הראשי עורך מחדש וממלא את פרטי האירוע ושומר.</p> <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת שמרה את פרטי האירוע למשחק שהסתיים עד לפני 5 שעות ומוציאה הודעת אישור שהאירוע שונה בהצלחה. | |
| <p>1. השופט הראשי בוחר בצפייה ברשימת כל המשחקים שבהם הוא משובץ.</p> <p>2. השופט הראשי בוחר במשחק.</p> <p>3. השופט הראשי בוחר ביומן האירועים למשחק.</p> <p>4. השופט הראשי בוחר באירוע מסוים מיומן האירועים.</p> <p>5. השופט הראשי בוחר בעריכת האירוע.</p> <p>תוצאה:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ המערכת מוציאה הודעה על כך שהמשחק הסתיים יותר מ-5 שעות ולכן לא ניתן להוסיף אירוע. | מבחן קבלה שלילי |



| USE-CASE | | שליחת התראה למשתמש |
|------------------------------|------|--|
| מרכיב | הסבר | |
| שם | | שליחת התראה למשתמש |
| שחקן ראשי | | מערכת |
| בעלי העניין ואינטרסים | | כל משתמשי המערכת |
| תנאי קדם | | <ul style="list-style-type: none"> המשתמש קיים במערכת מתבצע אירוע שהמשתמש אמור לקבל עליו התראה |
| תנאי סיום | | <ul style="list-style-type: none"> האורח רשום כמשתמש במערכת. |
| תרחיש הצלחה ראשי | | 1. המערכת מקבלת עדכון חדש 2. המערכת שולחת התראה למשתמש שאמור לקבל את התראה על העדכון |
| תרחישים אלטרנטיביים | | אין |
| דרישות מיוחדות | | <ul style="list-style-type: none"> המערכת תשלח התראה על עדכון חדש תוך פחות מדקה לאחד שהתקבל |
| תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע | | <ul style="list-style-type: none"> המערכת תשלח עדכון לכל סוג של משתמש המערכת תתמוך בשליחת עדכונים לכמה פלטפורמות (מייל, push וכו') |
| תדירות ההתרחשות | | גבוהה מאוד |
| נושאים פתוחים | | <ul style="list-style-type: none"> לאן המערכת שולחת את העדכון? אפליקציה, מייל ? |
| מבחני קבלה \ acceptance test | | אין |



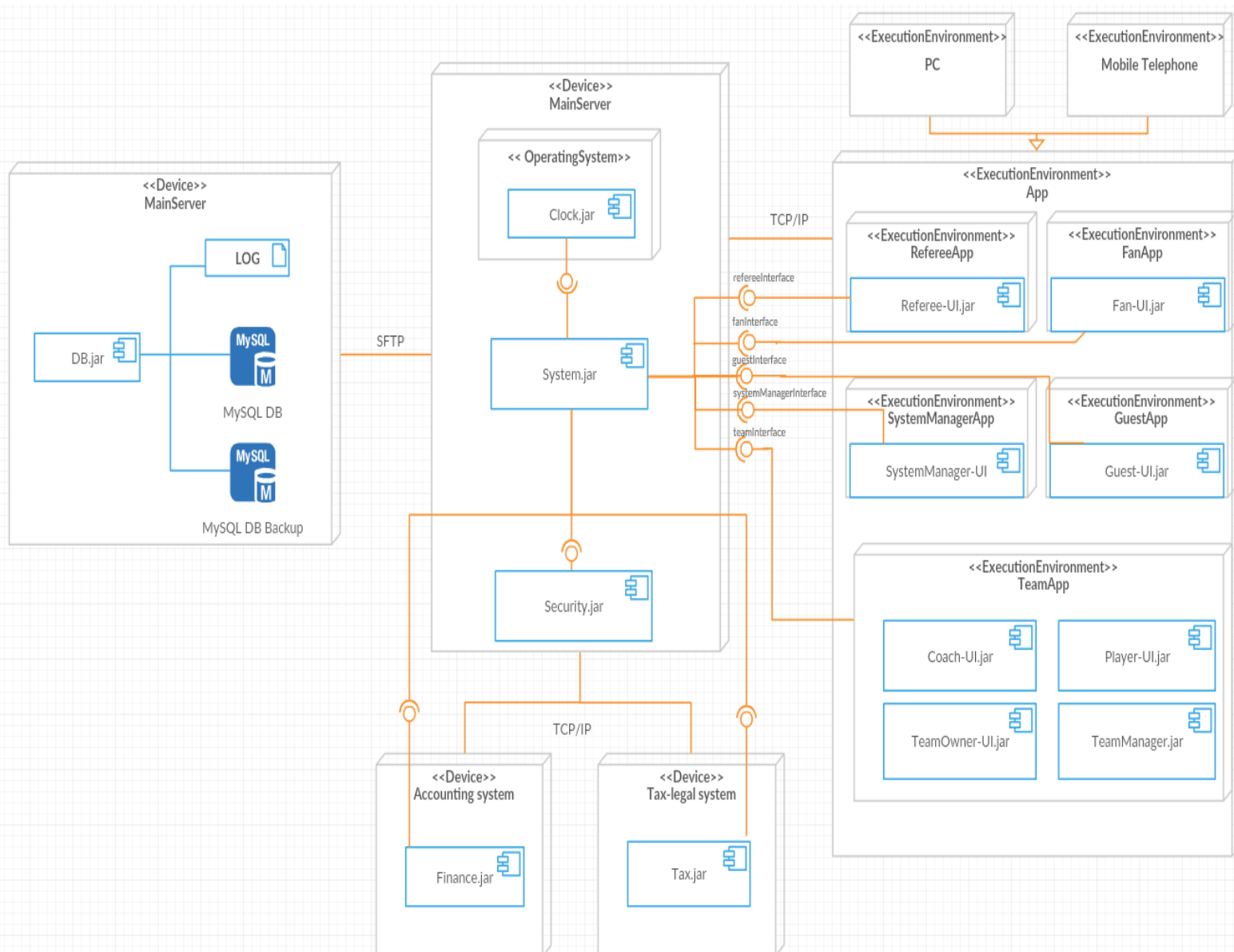
ארכיטקטורה:

Deployment diagram את הארכיטקטורה ביצענו ב

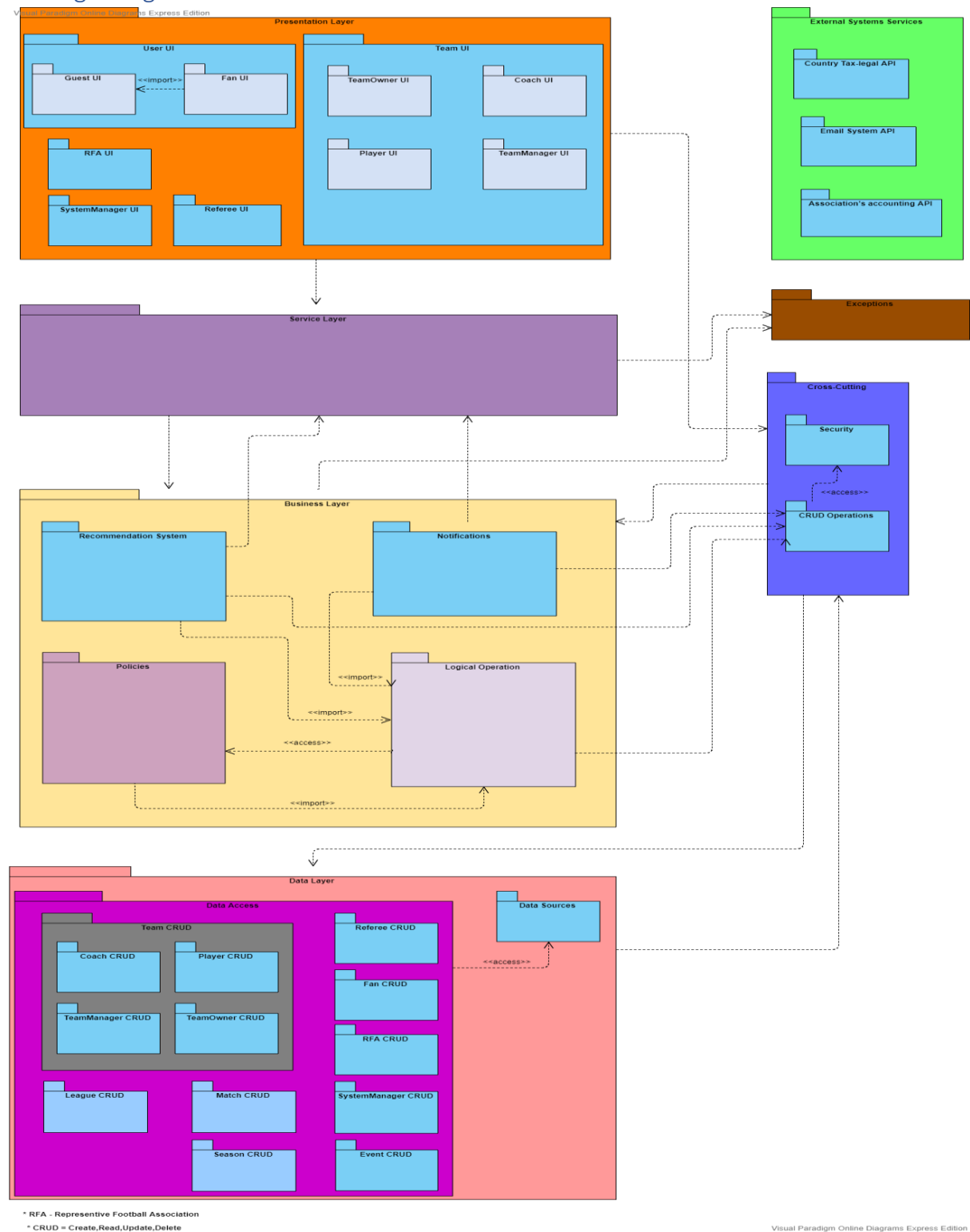
מהתרשים ניתן לראות היכן רצים רכיבי התוכנה ואת התממשקות שלהם עם רכיבי החומרה, את הפריסה של רכיבי התוכנה והחומרה, ואת סביבות ביצוע התוכנה.

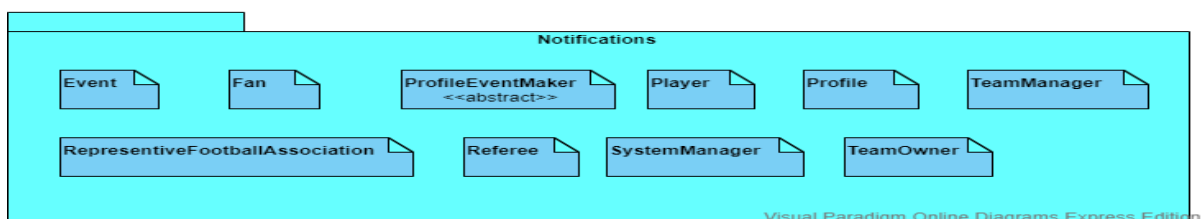
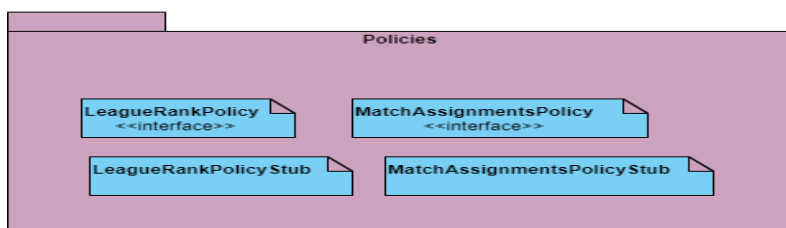
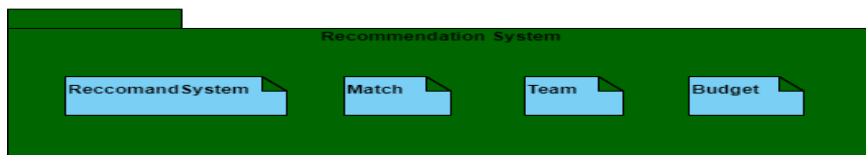
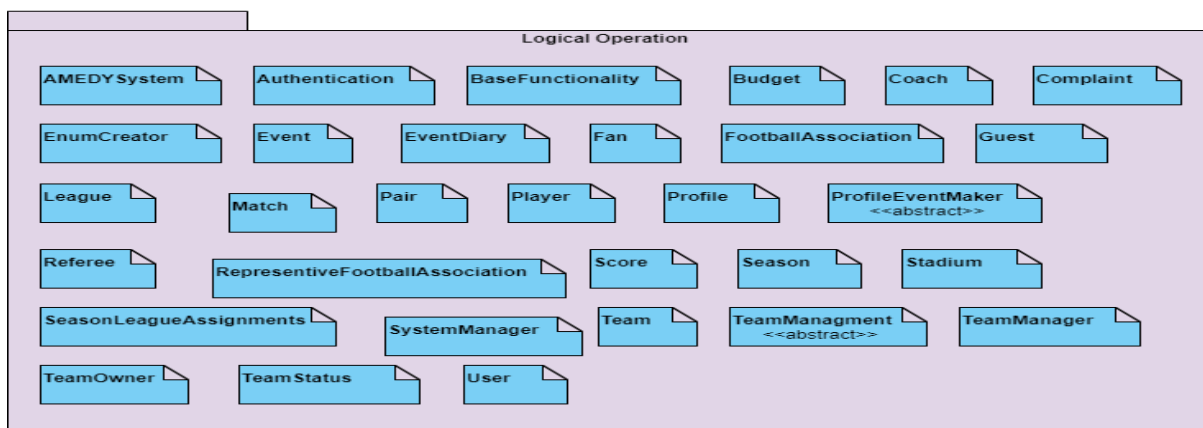
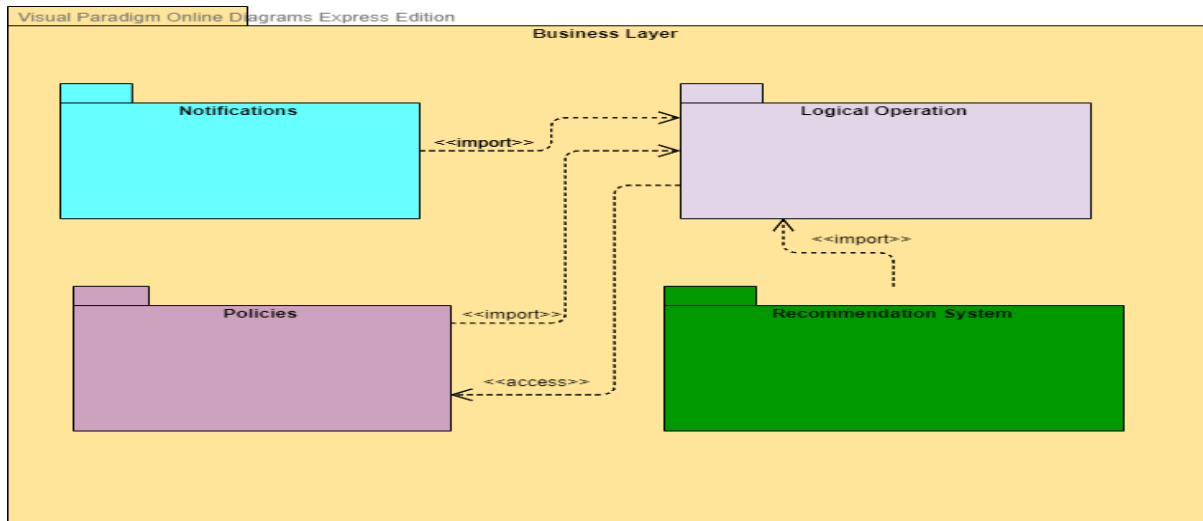
למשל, ניתן לראות בתרשים כי יש רכיב תוכנה לשופט ורכיב תוכנה לאורח, יש DB לגיבוי המערכת, תקשורת מאובטחת ועוד.

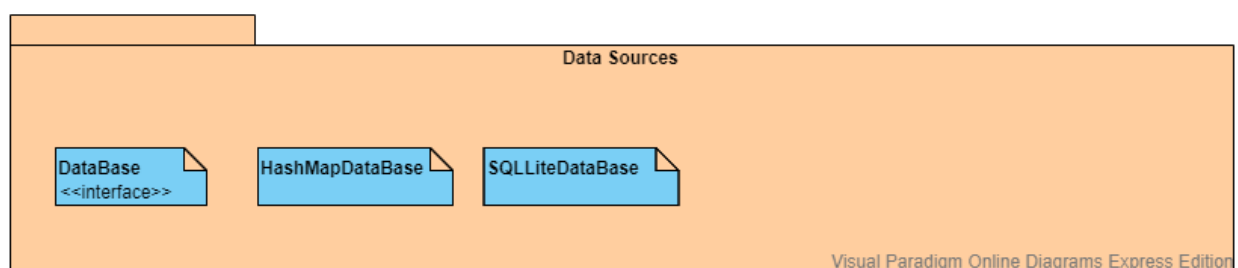
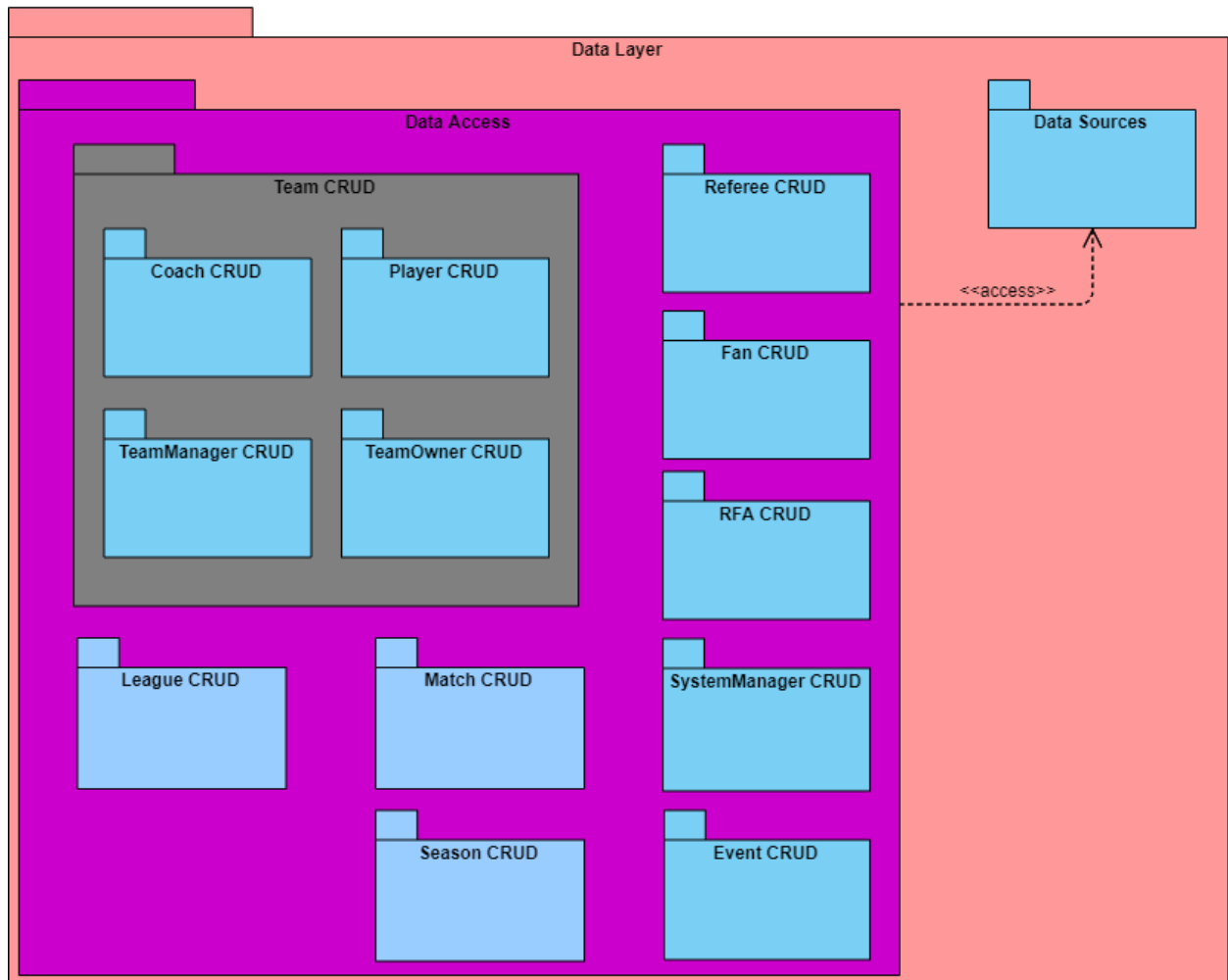
Deployment diagram:

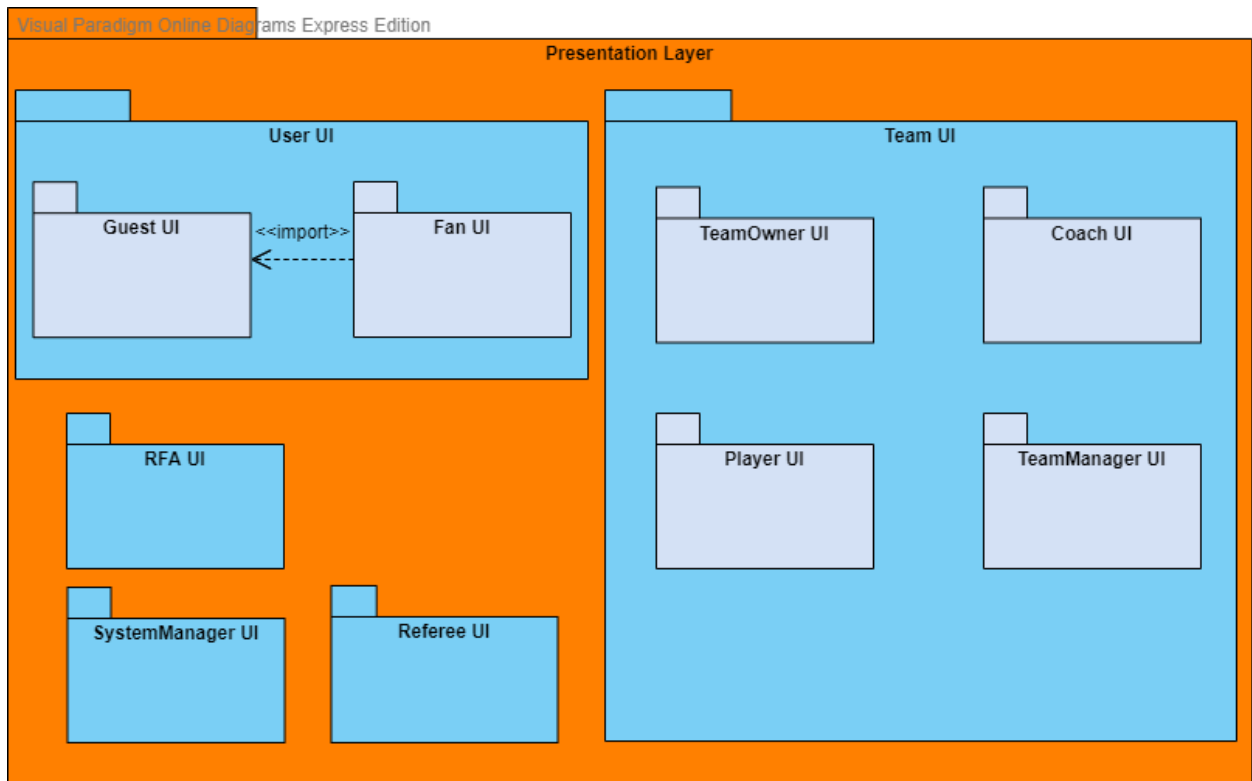


Package Diagram:



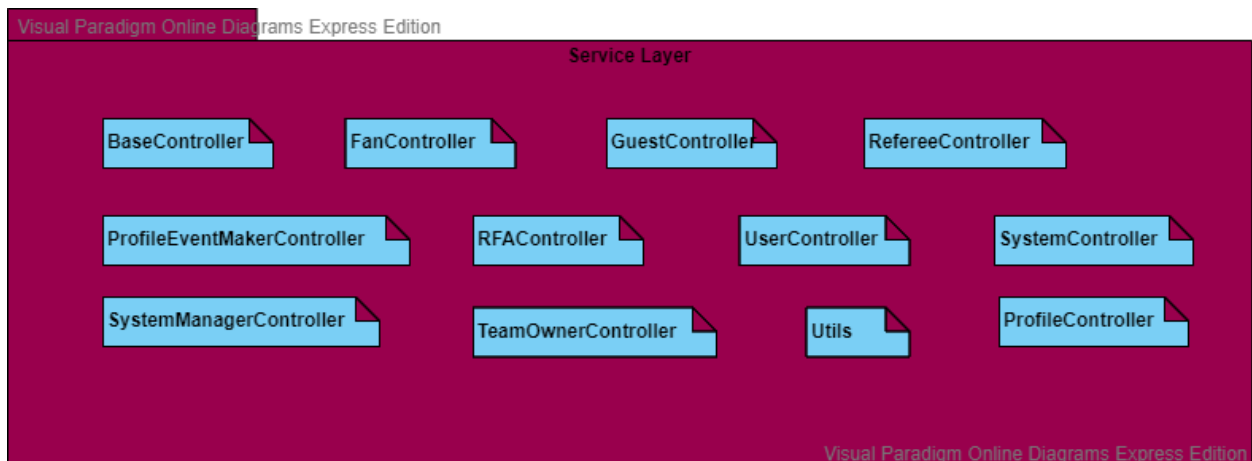




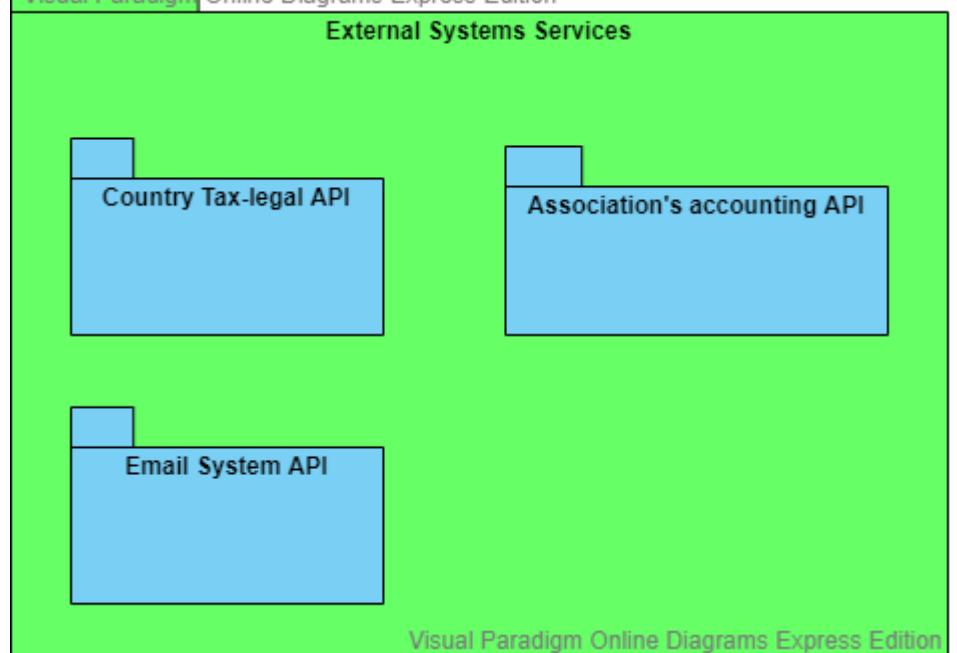
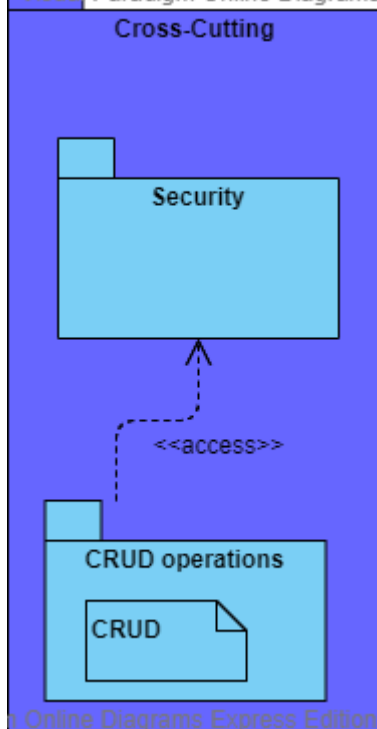
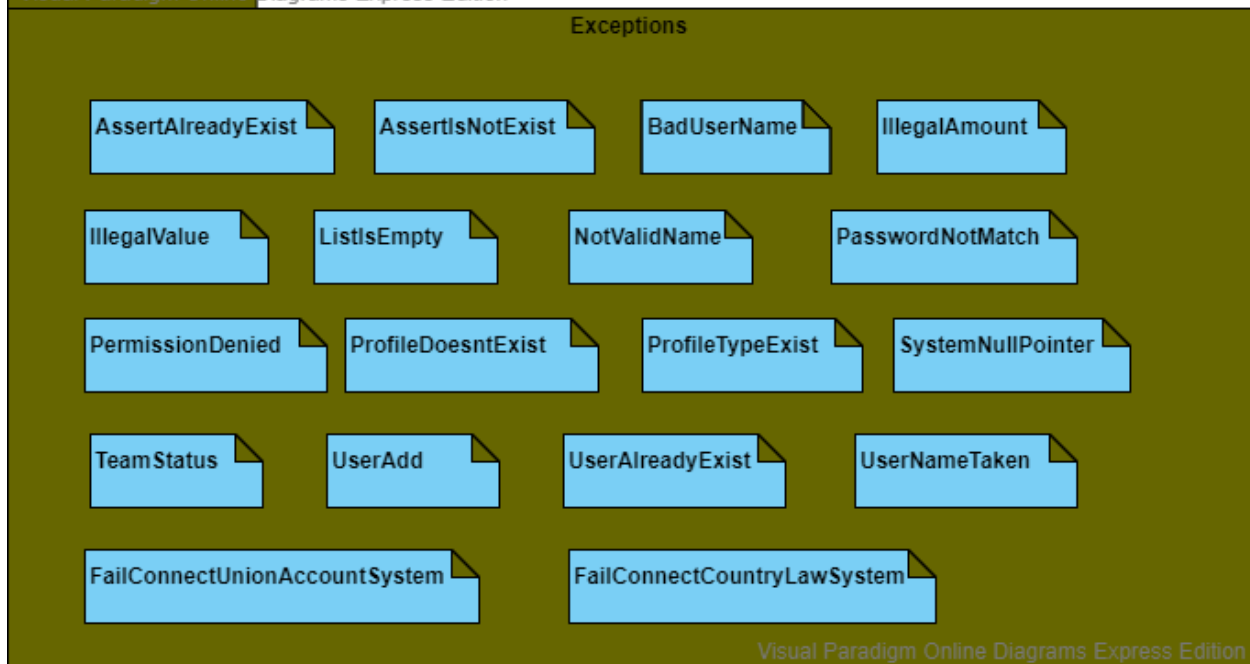


* RFA - Representative Football Association

Visual Paradigm Online Diagrams Express Edition



Visual Paradigm Online Diagrams Express Edition



מודל מחלקות

