Task 1.3: Use Case

|  |  |
| --- | --- |
| Nr. und Name: | Tipp erfassen |
| Szenario: | Teilnehmer speichert einen Tipp für einen bestimmten Match |
| Kurzbeschreibung: | Der Teilnehmer ist eingeloggt, navigiert auf die Übersichtsseite, trägt bei einem bestimmten Match sein getipptes Resultat ein und speichert die Daten. |
| Beteiligt Akteure: | Teilnehmer des Tippspiels |
| Auslöser /  Vorbedingung: | * Teilnehmer muss eingeloggt sein * Eingabefelder müssen aktiv sein (Kriterien: siehe Req.Docu.) * Spielbeginn des gewünschten Matches muss in Zukunft liegen |
| Ergebnisse /  Nachbedingung: | Match-Tipp ist erfolgreich gespeichert worden und Teilnehmer erhält eine entsprechende Rückmeldung |

Ablauf:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr. | Wer | Was |
| 1.0 | Teilnehmer | Klickt auf den Menüpunkt, um auf die Spiel-Übersichtsseite zu gelangen. |
| 1.1 | Teilnehmer | Navigiert zum gewünschten Match |
| 1.2 | Teilnehmer | Trägt die Tore fürs Heim- und Gastteam in die Eingabefelder ein |
| 1.3 | Teilnehmer | Klickt den Button "Speichern" an |
| 1.4 | System | Überprüft Eingabe des Teilnehmers |
| 1.5 | System | Vergleicht Spielbeginn mit aktueller Uhrzeit |
| 1.6 | System | Speichert Daten oder gibt Fehlermeldung aus |
| 1.7 | System | Ausnahme: Daten fehlerhaft |
| 1.8 | System | Ausnahme: Spielbeginn mittlerweile nicht mehr in Zukunft |
| 1.9 | System | Gibt Meldung aus, dass Daten korrekt gespeichert wurden |
|  |  |  |
|  |  |  |

Ausnahmen, Varianten:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr. | Wer | Was |
| 1.7 | System | Daten fehlerhaft |
| 1.6.1 | System | Speichervorgang wird abgebrochen |
| 1.6.2 | System | System gibt eine Fehlermeldung aus |
| 1.8 | System | Spielbeginn mittlerweile nicht mehr in Zukunft |
| 1.8.1 | System | Speichervorgang wird abgebrochen |
| 1.8.2 | System | System gibt eine Fehlermeldung aus |
| 1.8.3 | System | System deaktiviert die betroffenen Eingabefelder |