**eTurniej**

Opis miniprojektu

na zajęcia z Inżynierii oprogramowania

**Autorzy:** Michał Kempka 105256, Jaras Łojka ?, Kamil Sobczak ?, Kamil Walkowiak 109714

# Problem

Organizacja drużynowego turnieju w Warmachine & Hordes.

# Zarys i cel rozwiązania

System ma usprawniać i automatyzować proces przeprowadzania tego typu turniejów zwalniając organizatorów z mniej wymagających intelektualnie czynności.

# Zakres rozwiązania

- śledzenie przebiegu turnieju;

- prezentacja i modyfikacja drużyn oraz graczy;

- prezentacja wyników gier i parowań;

- przeprowadzenia rankingów oraz analiza i prezentacja szczegółów;

- kontrola czasu turnieju.

# Korzyści

Ułatwia obsługę, daje możliwość prostego przetwarzania dużo większej liczby informacji, standaryzuje procedury parowania drużyn, utrudnia popełnienie łatwych błędów.

# Kontekst

Aktorzy: gracz, input specialist, organizator.

Program nie będzie przeznaczony do współpracy z innymi zewnętrznymi systemami.

# Opowieści użytkownika

Input specialist chciałby łatwo i wygodnie wprowadzać dane.

Gracz chciałby oglądać wyniki parowań i rund.

Organizator chciałby mieć łatwy wgląd i możliwość modyfikacji danych drużyn i uniezależnić system parowania.

# Diagram przypadków użycia