**eTurniej**

Specyfikacja wymagań

na zajęcia z Inżynierii oprogramowania

**Autorzy:** Michał Kempka 105256, Jaras Łojka 114816, Kamil Sobczak 109698, Kamil Walkowiak 109714

# Idea i zakres systemu

System ma wspierać organizację drużynowego turnieju w „*Warmachine & Hordes*”. Będzie on automatyzował proces przeprowadzania tego typu turniejów zwalniając organizatorów z czynności takich jak sporządzanie zestawień wyników.

# Środowisko biznesowe

Aktorzy:

- gracz;

- input specialist (w skrócie oznaczany jako IS);

- organizator.

Program nie będzie przeznaczony do współpracy z innymi zewnętrznymi systemami.

# Wymagania funkcjonalne

Gracz:

1. Prezentacja wyników gier i parowań (M).

Input specialist:

1. Wprowadzanie i modyfikacja wyników (H).

Organizator:

1. Utworzenie turnieju (H).
2. Załadowanie turnieju (H).
3. Zapisanie turnieju (H).
4. Rozpoczęcie turnieju (H).
5. Dodawanie graczy i drużyn (H).
6. Prezentacja i modyfikacja graczy i drużyn (L).
7. Śledzenie przebiegu turnieju (H).
8. Przeprowadzenia rankingów oraz analiza i prezentacja szczegółów (M).
9. Kontrola czasu turnieju (L).

# Diagram przypadków użycia

# Przypadki użycia

|  |
| --- |
| **Przypadek użycia:** PC01: Prezentacja wyników gier i parowań |
| **Aktorzy:** Gracz |
| **Scenariusz Główny:** |
|  |
| **Rozszerzenia** |
|  |

|  |
| --- |
| **Przypadek użycia:** PC02: Wprowadzanie i modyfikacja wyników |
| **Aktorzy:** Input specialist |
| **Scenariusz Główny:** |
| 1. IS wybiera turę. 2. System prezentuje turę. 3. IS wybiera grę. 4. System prezentuję grę umożliwiając modyfikację wyników. 5. IS wybiera pary graczy. 6. IS wprowadza wyniki. 7. IS zatwierdza wprowadzone wyniki. 8. System aktualizuje stan turnieju. |
| **Rozszerzenia** |
| 3A, 5A, 6A: IS chce powrócić do menu głównego:   1. IS wybiera opcję powrotu. 2. System wyświetla menu główne. 3. Koniec przypadku użycia.   6B: IS chce odrzucić wprowadzone wyniki:   1. IS wybiera opcję anulowania wprowadzonych zmian. 2. System wyświetla poprzedni widok. 3. Koniec przypadku użycia. |

|  |
| --- |
| **Przypadek użycia:** PC03: Utworzenie turnieju |
| **Aktorzy:** Organizator |
| **Scenariusz Główny:** |
| 1. Organizator wybiera opcję utworzenia turnieju. 2. System wyświetla widok tworzenia nowego turnieju. 3. Organizator wprowadza dane na temat turnieju. 4. Organizator akceptuje wprowadzone dane. 5. System tworzy plik turnieju. |
| **Rozszerzenia** |
| 1A, 3A, 4A: Organizator chce powrócić do menu głównego:   1. Organizator wybiera opcję powrotu. 2. System wyświetla menu główne. 3. Koniec przypadku użycia. |

|  |
| --- |
| **Przypadek użycia:** PC04: Załadowanie turnieju |
| **Aktorzy:** Organizator |
| **Scenariusz Główny:** |
| 1. Organizator wybiera opcję załadowania turnieju. 2. System wyświetla widok wybierania plików. 3. Organizator wybiera plik turnieju. 4. System wyświetla załadowany turniej. |
| **Rozszerzenia** |
| 3A Organizator wybiera plik o niepoprawnym formacie:   1. System wyświetla komunikat o błędzie. 2. System wyświetla poprzedni widok.   3B Organizator rezygnuje z wyboru pliku:   1. Organizator wybiera opcję anulowania otwarcia pliku. 2. System wyświetla menu główne. 3. Koniec przypadku użycia. |

|  |
| --- |
| **Przypadek użycia:** PC06: Rozpoczęcie turnieju |
| **Aktorzy:** Organizator |
| **Scenariusz Główny:** |
| 1. Organizator wybiera opcję rozpoczęcia nierozpoczętego turnieju. 2. System sprawdza |
| **Rozszerzenia** |
| 3A: Organizator wybiera plik o niepoprawnym formacie:   1. System wyświetla komunikat o błędzie. 2. System wyświetla poprzedni widok.   3B: Organizator rezygnuje z wyboru pliku:   1. Organizator wybiera opcję anulowania otwarcia pliku. 2. System wyświetla menu główne. 3. Koniec przypadku użycia. |

|  |
| --- |
| **Przypadek użycia:** PC07: Dodawanie graczy i drużyn |
| **Aktorzy:** Organizator |
| **Scenariusz Główny:** |
| 1. Organizator wybiera opcję edycji drużyn. 2. System wyświetla drużyny. 3. Organizator wybiera opcję dodania drużyny. 4. System wyświetla widok dodania nowej drużyny. 5. Organizator wypełnia dane drużyny i graczy. 6. Organizator akceptuje wprowadzone zmiany. 7. System sprawdza poprawność kompletność wprowadzonych danych 8. System zapisuje nową drużynę. |
| **Rozszerzenia** |
| 3A, 4A: Organizator chce powrócić do menu głównego:   1. Organizator wybiera opcję powrotu. 2. System wyświetla menu główne. 3. Koniec przypadku użycia.   6B: Organizator chce odrzucić wprowadzone zmiany:   1. Organizator wybiera opcję anulowania wprowadzonych zmian. 2. System wyświetla poprzedni widok. 3. Koniec przypadku użycia.   7A: System wykrywa niekompletność danych:   1. System wyświetla komunikat o niekompletności wprowadzonych danych. 2. Powrót do kroku 5. |

[W tym miejscu należy podać przypadki użycia (na poziomie użytkownika) dla co najmniej 10 wymagań funkcjonalnych. Istotne jest (i będzie to brane pod uwagę przy weryfikacji specyfikacji), aby wybrane wymagania były możliwie różnorodne (aby opisać jak najszerszy aspekt systemu) i dotyczyły bardziej priorytetowych partii funkcjonalności.

Dla każdego przypadku użycia należy zawrzeć:

- identyfikator, nazwa wymagania i priorytet

- aktora (lub ew. aktorów) dla którego wymaganie jest zdefiniowane

- warunki wstępne, jeżeli są potrzebne dla danego wymagania (np. aktor musi być zalogowany)

- scenariusz główny

- rozszerzenia

- uwagi dodatkowe, jeżeli są istotne rzeczy, o których warto pamiętać podczas realizacji]

# Uwagi dodatkowe

[Jeżeli zostały zdefiniowane jakieś istotne aspekty tworzonego systemu, które nie powinny zostać pominięte, a zabrakło na nie miejsca w poprzednich rozdziałach, należy opisać je tutaj.]