

Use case: Registrera resultat

Beskrivning: Detta beskriver processen för att visa spelarna resultatet efter en genomförd spelomgång.

Aktörer:

- Spelare 1
- Spelare 2

Förutsättningar: Båda spelare har registrerat sig och startat en omgång i QuickGame mode.

Huvudscenario:

- *Spelare 1* spelar sin runda genom att trycka på valfri tangent.
- Systemet slumpar fram en poäng
- Spelarna meddelas om *Spelare 1:s* poäng.
- *Spelare 2* spelar sin runda genom att trycka på valfri tangent.
- Systemet slumpar fram en poäng.
- Spelarna meddelas om *Spelare 2:s* poäng.
- Systemet jämför båda spelarnas poängar med varandra.
- Systemet registrerar spelaren med högst poäng som vinnare.
- Spelarna blir meddelade om vem som har vunnit omgången.

Alternativt scenario:

- *Spelare 2* får samma poäng som *Spelare 1*.
- Systemet jämför båda spelarnas poängar med varandra.
- Systemet registrerar resultatet som oavgjort.
- Spelarna blir meddelade om att omgången är oavgjord.