## 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 meddelasom *Spelare 2:s* poäng.
* Systemet jämför båda spelarnas poänger 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 poänger med varandra.
* Systemet registrerar resultatet som oavgjort.
* Spelarna blir meddelade om att omgången är oavgjord.