

PFLICHTENHEFT

Projektname: THM TYPH HUB SOFTWARE

VERSION:1.0

datum: 15.04.2025

INCEPTIONSPHASE:

SYSTEMVISION:

Zweck: Die Software zweckt für Anbieter und Nachfrager, Dienstleistungen rund um Online-Wetten zwischen Community-Mitgliedern sowie Glücksspielen verschiedener gewerblicher Anbieter anzubieten.

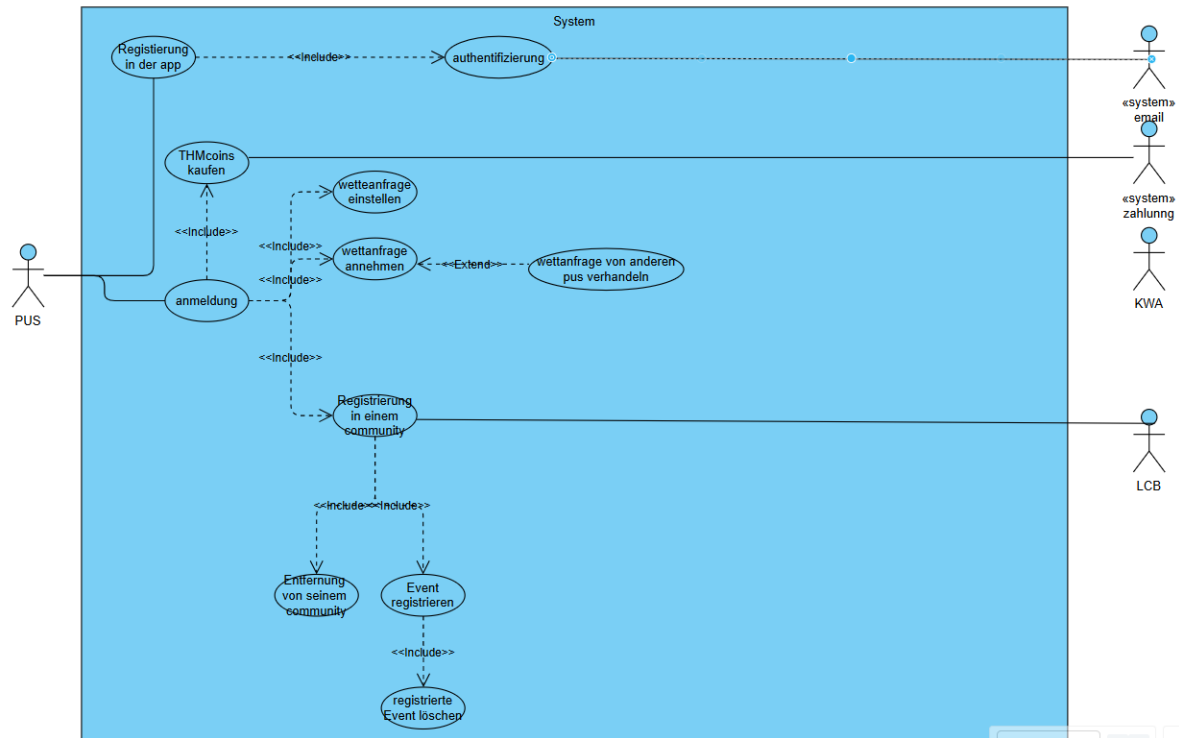
Stakeholder-Ziele:

- **Tipp Hub Betreiber(THB):** Verwaltung der Software THM Tipp Hub mit vollem Zugriff.
- **Local Community Betreiber(LCB):** Verwaltung einer lokalen Community in THM Tipp Hupp.
- **Peer User(PUS): nutzer oder** Mitglieder einer Community mit Ziel Wettaktivitäten zu machen.
- **Kommerzielle Wettanbieter(KWA):** Geld zu verdienen, indem er Ankündigungen für Wettangeboten erfasst.

Randbedingungen:

Registrieren und anmelden sind eigenständige Aktivitäten, die erforderlich sind, damit die Benutzer andere Use Cases überhaupt ausführen können. Außerdem nach jeder Speicherung wird das System die Systemnachricht entweder success oder error zurückgeben

Peer user:



PUS registrieren

Abschnitt	Inhalt
Name	PUS registrieren
Primäre Akteur	PUS
Weitere akteur	TippHubSystem, Email-system
Stakeholder ziel	Erfolgreiche erstellung einer TippHub-Profil
Auslösendes ereignis	
Vorbedingung	Gültige email-adresse
nachbedingung	Vollfunktionierte und nutzbareTipphub-profil
Hauptszenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Auf der startseite der software auf Registrien klicken 2. Das system erfragt eine Email adresse

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Der pus gibt seine email adresse ein und bestätigt 4. Das system schickt ein folge von 4 ziffer an der gegebenen email adresse 5. Das system erwartet die eingabe der 4 ziffer, um zu bestätigen, dass die adresse der pus gehört 6. Der pus clickt auf nummer eingeben, wenn er etwas gekriegt hat 7. Der pus gibt die 4 ziffer ein und besätigt 8. Das system bietet einen username mithilfe der emailadresse oder name und vorname an, die eindeutig sein wird 9. Der pus bestätigt 10. Das system erfragt nach einem sicheren password mit mindestens 8 Zeichen, nämlich zwei sonderzeichen, midestens eine grosbuchstabe , mindestens eine kleinbuchstabe und mindestens ein ziffer 11. Der pus gibt sein gewünschtes password ein 12. Das system prüft den password 13. Das system bestätigt 14. Das system leitet den pus auf der startseite der software weiter 15. Der pus clickt auf anmelden 16. Das system erfragt den username oder die Email adresse und den password 17. Der pus gibt sie ein und bestätigt 18. Das system zeigt den PUS-Konto an
Alternative szenario	<ol style="list-style-type: none"> 6.1. Der pus erhält nicht die 4 ziffer durch email 6.1.1. Der PUS clickt auf ` nichts erhalten ` 6.1.2. Das system bietet die nummer per sms zu schicken an und erfragt eine telefonnummer 6.1.3. Der pus gibt sie ein 6.1.4. Das system schickt ihm die nummer <p>Weiter mit 7 im hauptszenario</p>

Ausnahme-szenario	<p>17.1. der pus gibt einen falschen username oder password oder eine falsche email-adresse ein</p> <p>17.1.1. das system informiert, dass eine oder die beiden Eingabe falsch sind</p> <p>Weiter mit 16 im hauptszenario</p>
-------------------	---

THMcoins kaufen

Abschnitt	Inhalt
Name	THMcoins kaufen
Primäre Akteur	PUS
Weitere akteur	Tipp Hub System, Paypal system, banksystem
Stakeholder ziel	TippHub konto mit THMcoins aufladen
Auslösendes ereignis	
Vorbedingung	Erfolgreiche Registrierung und oder Anmeldung in seinem konto
nachbedingung	Tipp hub konto der PUS wurde von den gewünschten betrag aufgeladen
Hauptszenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Auf der Startseite zeigt das System den aktuellen Zustand von thmcoins, der pus muss auf boutons + klicken 2. Das system erfragt den gewünschten betrag. 3. Der PUS gibt den betrag ein 4. Das system erfragt die gewünschte Zahlungsquelle. 5. Der PUS wählt einer Zahlungsquelle

	6. Das konto zeigt den neuen betrag an
Alternative szenario	<p>5.1. Paypal auswählen</p> <p>5.1.1. Das system leitet den pus in der webseite von paypal für zahlungen</p> <p>5.1.2. Der pus meldet sich in seiner konto an und bestätigt die bezahlung</p> <p>5.1.3. Paypal bestätigt die transaktion und leitet den pus in tipp hub software weiter</p> <p>5.1.4. Den Tipp hub software zeigt eine bestätigungsnachricht und ladt das konto auf</p> <p>Weiter mit 6 im hauptszenario</p> <p>5.2. Überweisung auswählen</p> <p>5.2.1. Die software zeigt erfragt die folgenden informationen, IBAN; BIC; name, zweck</p> <p>5.2.2. Der PUS macht die überweisung durch den Bankapp und bestätigt es mit eingabe seine Bankpassword</p> <p>5.2.3. Nach der überweisung wird den TIPPHUB KONTO aufgeladen</p> <p>5.2.4. Der pus kriegt eine nachricht zur bestätigung für die transaktion</p> <p>Weiter mit 6 im hauptszenario</p>
Ausnahme-szenario	

Wettanfrage einstellen

Abschnitt	Inhalt
Name	Wettanfrage einstellen
Primäre Akteur	PUS

Weitere akteur	Tipp Hub system, pus, KWA
Stakeholder ziel	Eine erfolgreiche wetтанfragen
Auslösendes ereignis	Einstellung von Wettanfrage
Vorbedingung	<ul style="list-style-type: none"> • Erfolgreiche Registrierung und oder Anmeldung in seinem konto
nachbedingung	<ul style="list-style-type: none"> • Die wett wurde registriert oder veröffentlicht • Der pus hat ein gewinn • Der pus hat ein verlust
Hauptszenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pus clickt Auf event 2. Das system zeigt 3 optionen, nämlich wetтанfrage, registrierte events und alle events(inkl. Wettanfrage der anderen mitgliedern) 3. Der pus clickt auf alle event 4. Das system zeigt die unterschiedlichen Kategorie(nämlich basketball, football usw) und wetтанfragen aller anderen mitgliedern der lokalen communities, zu denen der pus gehört. 5. Der PUS wählt von einer kategorie bis zu einem oder mehrere bestimmten event aus, 6. Der PUS wählt für jeder event zwischen dem Sieg einer Mannschaft oder Untentscheiden aus, 7. Der PUS gibt für jeder event seinen Betrag und seine Gewinnquote an, 8. Das System prüft bei jeder wetтанfrage, ob dein thmcoins ausreichen ist 9. Das system zeigt wie den Gewinn oder Verlust mit jeder Quote aussehen wird 10. Der PUS clikt auf wett bestätigen 11. Das system bestätigt durch eine nachricht 12. Das system verteilt seine wetтанfragen in seiner community, damit die anderen mitglieder sie sehen können 13. Das system informiert über gewinn oder verlust und verrechnet thmcoins vom thmcoins-konto
Alternative szenario	<ol style="list-style-type: none"> 5.1. der pus möchte die Wettanfrage von anderen mitgliedern annehmen wählt die gewünschten wetтанfrage anderer mitgliedern aus

	<p>5.1.1. das system bietet für jede wetтанfrage die möglichkeit an, etwa einige Eingaben zu ändern</p> <p>5.1.1.1. der pus ändert was er will(betrag, quote, sieg)</p> <p>5.1.1.1.1. der pus clickt auf bestätigen</p> <p>5.1.1.1.2. Das system bestätigt die Änderungen</p> <p>Weiter mit punkt 8 im hauptсzenario</p> <p>5.1.1.2. der pus ändert nichts</p> <p>5.1.1.2.1. der pus clickt auf bestätigen</p> <p>Weiter mit punkt 8 im hauptсzenario</p> <p>5.2. der pus möchte mit einem anderen mitglied die wetтанfrage bezüglich der Gewinnquote verhandeln und dann annehmen</p> <p>5.2.1. das system erfragt die vorgeschlagene gewinnquote</p> <p>5.2.2. der pus gibt seine quote ein</p> <p>5.2.3. der pus bestätigt</p> <p>5.2.4. das system schickt den vorschlag an der betroffenen pus</p> <p>5.2.5. der betroffenen pus nimmt den vorschlag an oder lehnt es ab</p> <p>5.2.5.1. der betroffenen pus nimmt den vorschlag an</p> <p>5.2.5.1.1. das system registriert die wetтанfrage</p> <p>Weiter mit punkt 8 im hauptсzenario</p>
--	--

	<p>5.2.5.2. der betroffenen pus lehnt den vorschlag ab</p> <p>5.2.5.2.1. das system informiert der pus, dass seine verhandlung abgelehnt wurde</p> <p>5.2.5.2.2. das system leitet den pus auf den punkt 5 des hauptszenario weiter</p> <p>8.1. wenn es nicht ausreichend ist, dann fragt das system ,ob der PUS aufladen möchte,</p> <p>8.1.1. wenn ja, führt den PUS alle punkte ab den punkt 2 der usecase `thmcoins kaufen` durch</p> <p>8.1.2. wen er nein sagt</p> <p>Weiter mit 9 in diesem hauptszenario</p>
Ausnahme-szenario	

Registrierung in einer Community

Abschnitt	Inhalt
Name	Registrierung in einer Community
Primäre Akteur	PUS
Weitere akteur	TippHubSystem, LCB
Stakeholder ziel	Zugehörigkeit zu einer Community
Auslösendes ereignis	

Vorbedingung	<p>Erfolgreiche anmeldung in der TippHubSoftware</p> <p>Keine Zugehörigkeit zu einer Community</p>
nachbedingung	Der PUS gehört zu einer community
Hauptszenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der pus clickt auf `community der region` 2. Das system zeigt einer liste aller communities der region der PUS. 3. Der pus wählt seine gewünschte community aus 4. Der pus clickt auf `Beitrittantrag` 5. Das system schickt dem LCB der Community seiner anfrage 6. Der LCB nimmt seine anfrage an 7. Das system schickt der pus eine bestätigung
Alternative szenario	<p>3.1. der pus sucht nach seiner gewünschten community in suchfeld</p> <p>3.1.1. der pus clickt auf dem suchfeld</p> <p>3.1.2. der pus gibt den name der community ein</p> <p>3.1.3. das system zeigt die gefundene community</p> <p>Weiter mit 4 im hauptszenario</p>
Ausnahme-szenario	<p>3.1.3. das system hat die gesuchte community nicht gefunden</p> <p>3.1.3.1. das system informiert, dass die community nicht gefunden wurde</p> <p>Weiter mit punkt 3 im hauptszenario</p> <p>6.1. der LCB lehnt die anfrage ab</p> <p>6.1.1. der LCB lehnt die Anfrage der pus ab</p> <p>6.1.2. das system informiert der PUS von der ablehnung</p>

	6.1.3. das system bietet den pus eine andere community auszusuchen Weiter mit punkt 2
--	--

Verlassung der community

Abschnitt	Inhalt
Name	Verlassung der community
Primäre Akteur	Pus
Weitere akteur	Tipphubsystem
Stakeholder ziel	Erfolgreiche entfernung von seinem community
Auslösendes ereignis	
Vorbedingung	Erfolgreiche anmeldung in der software Zugehörigkeit zu einer community
nachbedingung	Keine Zugehörigkeit zu einer Community
Hauptszenario	1. Auf der startseite zeigt das system das community der pus 2. Der pus clickt auf ` sich entfernen ` neben der name der community 3. Das system erfragt die bestätigung 4. Der pus bestätigt 5. Das system entfernt der pus und schickt ihm eine bestätigung
Alternative szenario	
Ausnahme-szenario	

Registrierung auf events

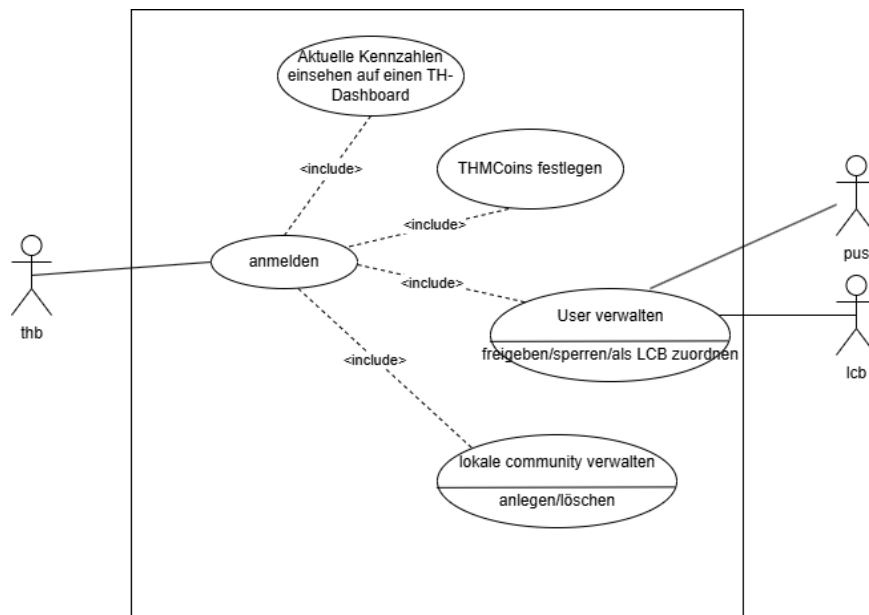
Abschnitt	Inhalt
Name	Registrierung auf events
Primäre Akteur	PUS
Weitere akteur	TippHUbSystem
Stakeholder ziel	Sich für event in seinem lokalen community registrieren
Auslösendes ereignis	
Vorbedingung	Erfolgreiche anmeldung Zugehörigkeit zu einer community
nachbedingung	Keiner Ankündigung über die ausgewählte(n) events, für die man sich registriert hat
Hauptszenario	<ol style="list-style-type: none">1. Pus clickt auf event2. Das system zeigt 3 optionen, nämlich meine wetтанfrage, registrierte events und alle events3. Der PUS clickt auf alle events4. Das system zeigt die liste von kategorien5. Der pus clickt auf die kategorie, die ihm interessiert6. Der pus clickt neben der events, die ihm interessiert, auf registrieren7. Das system schickt nach jeder registrierung einer bestätigung8. Das system zeigt am ende alle registrierte events in der option registrierte events an.
Alternative szenario	
Ausnahme-szenario	

Event löschen

Abschnitt	inhalt
Name	Event löschen
Primäre Akteur	PUS
Weitere akteur	Tipphub system
Stakeholder ziel	Erfolgreiche Löschung einer Event
Auslösendes ereignis	
Vorbedingung	Erfolgreiche Registrierung und oder Anmeldung in seinem konto Erfolgreiche registrierung in einer oder mehreren events
nachbedingung	Der pus hat mit erfolg den event gelöscht
Hauptszenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pus clickt Auf event 2. Das system zeigt 3 optionen, nämlich meine wettanfrage, registrierte events und alle events 3. Der pus clickt auf registrierte event 4. Das system zeigt die registrierten events je nach kategorien. 5. Der pus wählt die zu löschenden events aus 6. Der PUS clickt auf bestätigen 7. Das system zeigt die liste die zu löschenden events an 8. Das system fragt, ob er sicher ist und nochmal zu bestätigen 9. Der pus clickt auf bestätigen 10. Das system entfernt den PUS vom ausgewählten events 11. Das system schickt einer bestätigung mit allen gelöschenden events,
Alternative szenario	8.1. der pus möchte einige event nicht mehr löschen

	<p>8.1.1. Der pus clickt auf bearbeiten</p> <p>8.1.2. Der pus clickt auf die events, die er nicht mehr löschen möchte</p> <p>Weiter mit dem punkt 9 im Hauptszenario</p>
Ausnahme-szenario	<p>8.2. der PUS möchte nichts mehr löschen</p> <p>8.2.1. der pus clickt auf `prozess abbrechen`</p> <p>8.2.2. das system leitet ihn einfach auf der startseite</p>

THB



THMCOINS verwaltung

Abschnitt	Inhalt
Name	Virtuelle Währung (THMCoins) anbieten
Primäre Akteur	THB
Weiterer Akteur	Das System

Stakeholder-Ziel	THMcoins zur Verfügung stellen
Auslösendes Ereignis	Auf THMCoins klicken
vorbedingung	Der THB hat sich am System authentifiziert
Nachbedingung	THMCoins wurden angeboten
Hauptszenario	<ol style="list-style-type: none"> 1- Der THB clickt Auf THMCoins Verwaltung 2- Das System zeigt eine Seite mit aktuellen Tarifen und die unterschiedliche Optionen 3- Der THB clickt auf Kaufpreis festlegen/ändern klicken und gibt ein , was er verändern möchte oder festlegen 4- Der THB clickt auf Speichern 5- Das System aktualisiert die Tarifen und gibt eine erfolgreiche Meldung
Alternativszenarien	
Ausnahmenszenarien	
Beziehung zu anderen Use Cases	

Peer user verwaltung

Abschnitt	Inhalt
Name	Peer User verwalten
Primäre Akteur	THB
Weiterer Akteur	PUS, LCB
Stakeholder-Ziel	PUS sperren/freigeben/als LCB zuordnen
Auslösendes Ereignis	Auf der gewünschten funktion klicken
vorbedingung	Der THB hat sich am System authentifiziert
Nachbedingung	PUS wurden gesperrt/freigegeben/als LCB zugeordnet
Hauptszenario	<ol style="list-style-type: none"> 1- Der THB sucht ein PUS in dem Suchfeld 2- Das System zeigt die PUS 3- Der THB wählt die PUs aus 4- Das System gibt aus eine Fenster mit den Infos über den PUS 5- Der THB Clickt auf der gewünschten Funktion

	6- Das Sytem speichern und schickt eine Benachrichtung
Alternativszenarien	
Ausnahmenszenarien	
Beziehung zu anderen Use Cases	

Lokale communities anlegen

Abschnitt	Inhalt
Name	Lokale Communities anlegen
Primäre Akteur	THB
Weiterer Akteur	
Stakeholder-Ziel	Lokale communities anlegen
Auslösendes Ereignis	Auf Icon Community klicken
vorbedingung	Der THB hat sich am System authentifiziert
Nachbedingung	Die lokale Community wurde angelegt
Hauptszenario	1- Auf community verwaltung klicken 2- auf neu communities anlegen klicken 3- Das System zeigt ein Formular 4- Formular ausfüllen 5- Auf speichern klicken
Alternativszenarien	
Ausnahmenszenarien	
Beziehung zu anderen Use Cases	

Dashboard

Abschnitt	Inhalt
------------------	---------------

Name	Aktuelle Kennzahlen der Plattform in einem THB-Dashboard einsehen
Primäre Akteur	THB
Weiterer Akteur	
Stakeholder-Ziel	Aktuelle Kennzahlen der Plattform in einem THB-Dashboard einsehen
Auslösendes Ereignis	
vorbedingung	Als THB authentifiziert sein
Nachbedingung	
Hauptszenario	1- Der THB clickt Auf THB-Dashboard 2- Das System zeigt eine Seite mit unterschiedliche Kennzahlen der Plattform 3- Der THB Clickt auf was er genauer anschauen will : registrierter PUS, lokaler Communities, Wettaktivitäten zwischen PUS in den letzten 24h und 7 Tage, THMCoin im Umlauf, Umsatz in den letzten 24h und 7 Tage.
Alternativszenarien	
Ausnahmenszenarien	
Beziehung zu anderen Use Cases	

Lokale communities löschen

Abschnitt	Inhalt
Name	Lokale Communities löschen
Lokale Communities löschen Primäre Akteur	THB
Weiterer Akteur	
Stakeholder-Ziel	Lokale Communities löschen
Auslösendes Ereignis	Auf Icon Community klicken
vorbedingung	Der THB hat sich am System authentifiziert
Nachbedingung	Die Lokale community wurde gelöscht
Hauptszenario	1- Auf der Icon Community klicken

	<ul style="list-style-type: none"> 2- Das System zeigt eine Seite, wo der THB Community verwalten kann 3- Der THB sucht in Suchfeld der Name Community, der er löschen möchte 4- Der THB clickt auf der Name der Community 5- Das System zeigt , die Informationen über diese Community 6- Der THB clickt auf der Löschicon und auf speichern 7- Das System speichert
Alternativszenarien	
Ausnahmenszenarien	
Beziehung zu anderen Use Cases	

KWA

Beschreibung	<ol style="list-style-type: none"> 1- Der KWA öffnet die Registrierungsseite für kommerzielle Anbieter. 2- Der KWA gibt relevante Daten ein. 3- System prüft Eingaben auf Vollständigkeit. 4- Auf die Validierung von der THB warten. 5- Nach erfolgreicher Registrierung erhält der KWA Zugang zu seinem Anbieterbereich.
Beziehung zu anderen Use Cases	

Anmeldung

Abschnitt	Inhalt
Name	KWA_1-1
Primäre Akteur	KWA
Weiterer Akteur	System (TippHub Plattform)
Stakeholder-Ziel	Anmeldung von der KWA auf der Tipp-Plattform
Auslösendes Ereignis	KWA ruft die Anmeldeseite der Plattform auf und gibt seine Zugangsdaten ein.
Beschreibung	<ol style="list-style-type: none"> 1- KWA öffnet die Plattform und klickt auf „Anmelden“. 2- KWA gibt Benutzername und Passwort ein. 3- System prüft Zugangsdaten. 4- Bei Erfolg wird der KWA ins auf seine Seite weitergeleitet. 5- Bei Fehler wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.
Beziehung zu anderen Use Cases	

Event löschen

Abschnitt	Inhalt
Name	KWA_2
Primäre Akteur	KWA
Weiterer Akteur	System (TippHub Plattform), PUS
Stakeholder-Ziel	Erfassung von Ankündigungen für Wettangebote
Auslösendes Ereignis	KWA meldet sich im System an und wählt „Neue Ankündigung erstellen“.
Beschreibung	<ol style="list-style-type: none"> 1- KWA navigiert zum Bereich „Wettangebote“. 2- KWA klickt auf „Ankündigung erstellen“. 3- Er gibt Details ein (Datum, Informationen über die Spieler) 4- Ankündigung wird gespeichert und auf der Plattform veröffentlicht. 5- Das System stellt die Ankündigung im Community-Bereich zur Verfügung.
Beziehung zu anderen Use Cases	

Ankündigung verwaltung

Abschnitt	Inhalt
Name	KWA_3
Primäre Akteur	KWA
Weiterer Akteur	PUS, System (TippHub Plattform)
Stakeholder-Ziel	Gezielte Steuerung, welchen PUS (in welchen lokalen Communities) bestimmte Ankündigungen sichtbar sind.
Auslösendes Ereignis	KWA erstellt oder bearbeitet eine Ankündigung und möchte die Zielgruppen einschränken.
Beschreibung	<ol style="list-style-type: none"> 1- KWA befindet sich im Prozess der Erstellung oder Bearbeitung einer Ankündigung. 2- KWA wählt eine oder mehrere lokale Communities aus einer Liste

	<p>aus, denen die Ankündigung angezeigt werden soll.</p> <p>3- Die Sichtbarkeit wird in den Einstellungen der Ankündigung gespeichert.</p> <p>4- Nur PUS, die zu den gewählten Communities gehören, sehen die Ankündigung auf ihrer Plattformansicht.</p>
Beziehung zu anderen Use Cases	

Abschnitt	Inhalt
Name	KWA_4
Primäre Akteur	KWA
Weiterer Akteur	PUS, System (TippHub Plattform)
Stakeholder-Ziel	Ankündigung externer Wettangebote auf der TippHub-Plattform, ohne das Angebot direkt auf der Plattform zu hosten.
Auslösendes Ereignis	KWA möchte eine neue Ankündigung erstellen und wählt die Option „externer Link“.
Beschreibung	<p>1- der KWA wählt die Option „externer Link“.</p> <p>2- KWA fügt eine URL zu seinem externen Wettangebot ein.</p> <p>3- System prüft die URL auf Format und Gültigkeit.</p> <p>4- Die Ankündigung wird veröffentlicht und beinhaltet einen klickbaren Link, der PUS auf das externe Angebot weiterleitet.</p>
Beziehung zu anderen Use Cases	

Abschnitt	Inhalt
Name	KWA_5
Primäre Akteur	PUS
Weiterer Akteur	KWA, System (TippHub Plattform)
Stakeholder-Ziel	Weiterleitung interessierter PUS über einen entsprechenden Link zur externen Wettangebot-Seite des KWA.
Auslösendes Ereignis	PUS klickt auf eine veröffentlichte Ankündigung eines KWA auf der Plattform.
Beschreibung	<ol style="list-style-type: none"> 1- PUS ist angemeldet und befindet sich auf der Startseite 2- PUS geht im Bereich „Ankündigungen“ seiner lokalen Community. 3- Er sieht eine Ankündigung eines KWA mit einem Link zum externen Wettangebot. 4- PUS klickt auf den Link. 5- Die Plattform öffnet die externe Seite 6- PUS wird direkt zur Seite des KWA weitergeleitet und kann dort ggf. weiter interagieren.
Beziehung zu anderen Use Cases	

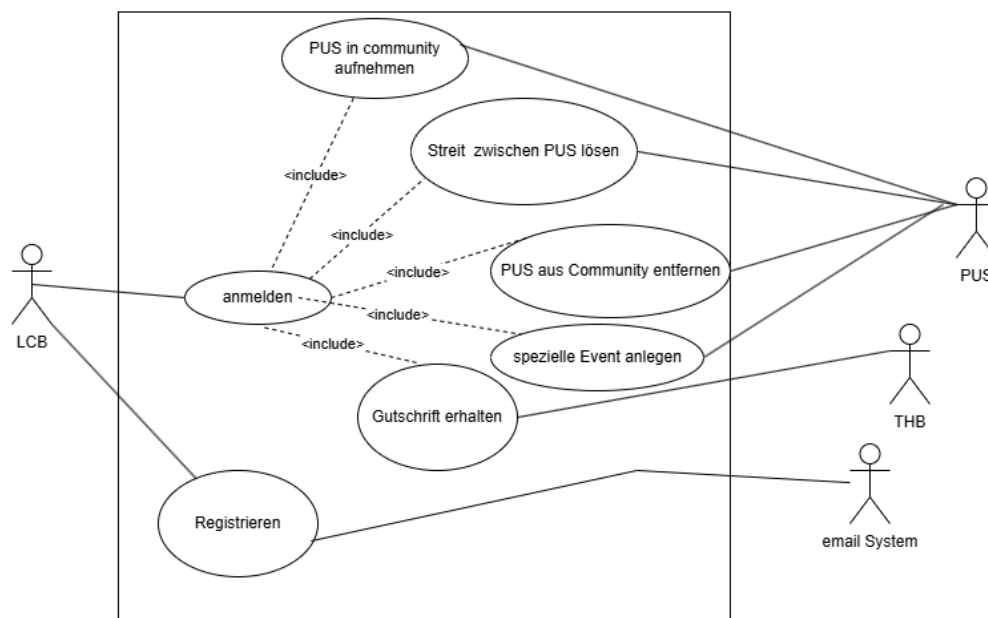
Abschnitt	Inhalt
Name	KWA_6
Primäre Akteur	KWA
Weiterer Akteur	PUS, System (TippHub Plattform)
Stakeholder-Ziel	Vornahme von THMCoin-Gutschriften durch KWA für ausgewählte PUS über die Plattform.
Auslösendes Ereignis	KWA initiiert manuell eine Gutschrift oder lädt eine Liste von PUS für die Gutschrift hoch.
Beschreibung	<ol style="list-style-type: none"> 1- KWA meldet sich in seinem Benutzerkonto an. 2- KWA hat schon die THMCoin von verlorenen User genohmen.

	<ul style="list-style-type: none"> 3- KWA navigiert zum Bereich „THMCoin-Gutschriften“. 4- KWA wählt einen oder mehrere PUS aus (z. B. aus einer Liste oder über IDs). 5- KWA gibt die Menge an THMCoins ein, die jeweils gutgeschrieben werden sollen. (Über eine Taste ‘THMCoins’) 6- KWA drückt auf ‘Bestätig’ 7- ****Die THMCoins werden von den verlorenen Usern zu den gewünschten PUS geschickt. 8- Nach Bestätigung werden die Gutschriften durchgeführt und die PUS erhalten eine Benachrichtigung.
Beziehung zu anderen Use Cases	

Abschnitt	Inhalt
Name	KWA_7
Primäre Akteur	THB
Weiterer Akteur	KWA, Zahlungssystem, System (TippHub Plattform)
Stakeholder-Ziel	Monatliche Abrechnung der THMCoin-Gutschriften eines KWA durch den THB in EUR.
Auslösendes Ereignis	Monatsende oder festgelegtes Abrechnungsintervall (z. B. automatisch jeden 1. des Monats)
Beschreibung	<ul style="list-style-type: none"> 1- System sammelt alle THMCoin-Gutschriften, die ein KWA im aktuellen Abrechnungszeitraum an PUS vergeben hat. 2- Der Gesamtbetrag wird berechnet (z. B. anhand des aktuellen Coin-Wertes).

	<ul style="list-style-type: none"> 3- THB generiert automatisch eine Rechnung in EUR. 4- Die Rechnung wird dem KWA bereitgestellt (z. B. per E-Mail oder im KWA-Dashboard). 5- Eine Benachrichtigung wird versendet, sobald die Rechnung zur Verfügung steht. 6- Zahlung erfolgt außerhalb der Plattform (z. B. Banküberweisung).
Beziehung zu anderen Use Cases	

USE CASE VOM LCB



Abschnitt	Inhalt
Name	PUSs durch LCB aufnehmen
Primäre Akteur	LCB
Weitere Akteur	PUSs
Stakeholder-Ziel	PUSs in localer Community aufnehmen
Auslösendes Ereignis	Auf Icon-Community klicken
Vorbedingung	Als LCB authentifiziert werden, PUS

Nachbedingung	
Hauptszenario	<ul style="list-style-type: none"> - 1- LCB clickt Auf dem icon Community - 2- Das System zeigt alle Anfragen von PUS, die in die Community hinzugefügt werden möchten - 4- Der LCB wählt jedes Mal einen PUSs - 5- Das System zeigt die Informationen des ausgewählten PUS - 6- LCB überprüft, ob der PUS den Voraussetzungen erfüllt. - 7- Der LCB clickt auf dem Button “aufnehmen” - 8 – Das system sendet dem PUS eine Meldung für die Aufnahme
Alternativszenario	
Ausnahmenszenario	<p>1 bis 5</p> <p>6 – Der LCB bermerkt, dass der PUS die Voraussetzung nicht erfüllt und clickt auf “Ablehnen”</p> <p>7- Das System zeigt ihm viele mögliche Gründe der Ablehnung</p> <p>8 – Der LCB wählt die entsprechende aus.</p> <p>9- Das System sendet dem PUS eine Meldung für die Ablehnung</p>
Beziehung zu anderen Use Case	

Abschnitt	Inhalt
Name	PUSs durch LCB entfernen
Primäre Akteur	LCB
Weitere Akteur	PUSs
Stakeholder-Ziel	PUSs von localer Community entfernen
Auslösendes Ereignis	Auf Icon-Community klicken
Vorbedingung	Als LCB authentifiziert werden, PUS
Nachbedingung	
Hauptszenario	<ul style="list-style-type: none"> - 1- LCB clickt Auf dem icon Community - 2- Das System zeigt alle PUS, die in der Community sind. - 4- Der LCB tippt entweder den Namen oder die ID des PUS ein - 5- Das System zeigt die möglichen Funktionen - 6- LCB überprüft wählt die option “Entfernen” aus - 7- Der LCB clickt auf dem Button “entfernen”

	- 8 – Das system sendet dem PUS eine Meldung für die Entfernung
Alternativszenario	
Ausnahmenszenario	
Beziehung zu anderen Use Case	

Abschnitt	Inhalt
Name	Streit zwischen PUS lösen
Primäre Akteur	LCB
Weitere Akteur	PUS
Stakeholder-Ziel	Problem zwischen PUS beseitigen.
Auslösendes Ereignis	Auf Mailbox klicken
Vorbedingung	Als LCB authentifiziert werden
Nachbedingung	
Hauptszenario	<p>1- LCB clickt Auf dem icon desMailBoxs</p> <p>2- Das System zeigt die Meldung über Streiten oder Beschwerde von PUS</p> <p>4- Der LCB nimmt wahr, was los ist</p> <p>5- LCB prüft den Streitfall, liest die Argumente beider Seiten.</p> <p>6- LCB entscheidet, ob er:</p> <ul style="list-style-type: none"> • den Streit schlichtet (mündliche Verwarnung oder Hinweise etc..), • Maßnahmen trifft (PUS vorübergehend sperrt etc...), • den Streit an eine höhere Instanz eskaliert (Admin-Team etc...) <p>7- LCB dokumentiert die Entscheidung im System</p> <p>8- System informiert die beteiligten PUS über die Entscheidung per Nachricht.</p> <p>9- Fall wird abgeschlossen oder archiviert</p>
Alternativszenario	

Ausnahmenszenario	
Beziehung zu anderen Use Case	

Abschnitt	Inhalt
Name	Spezielle Event anlegen
Primäre Akteur	LCB
Weitere Akteur	PUS
Stakeholder-Ziel	Besondere Wettevent anlegen
Auslösendes Ereignis	Auf “Neues Event” klicken
Vorbedingung	Als LCB authentifiziert werden
Nachbedingung	
Hauptszenario	1- LCB clickt Auf dem Button “Neues Event” klicken 2- Das System zeigt das zu erfüllendes Formular für die Anlegung eines Events 4- Der LCB fütllt das Formular mit allen Informationen über das Event aus 5- Der LCB clickt auf “anlegen” 6- Das System wirft eine erfolgreiche Meldung und teillt den PUS der entsprechenden Community in ihrem Mailbox mit
Alternativszenario	
Ausnahmenszenario	
Beziehung zu anderen Use Case	