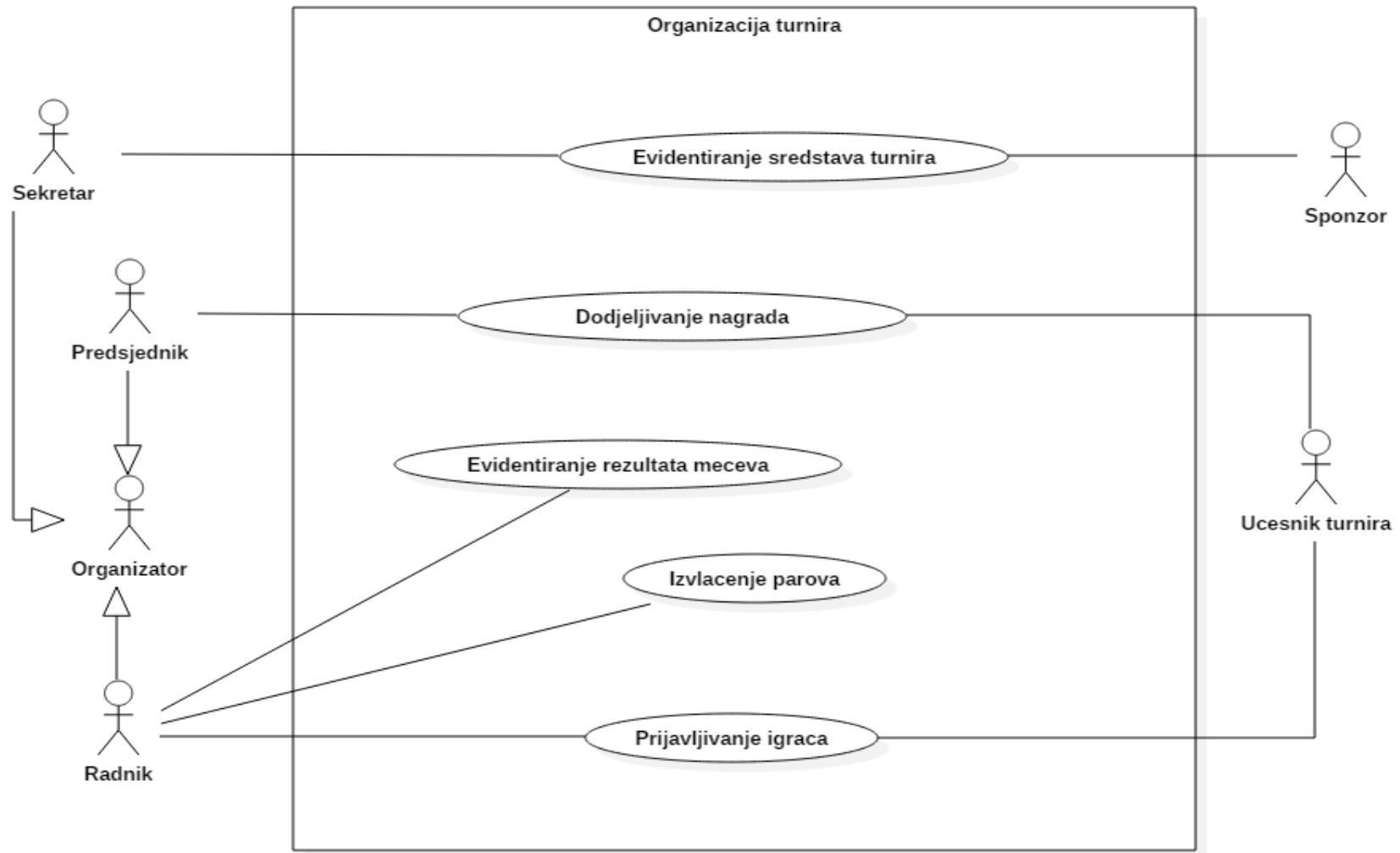
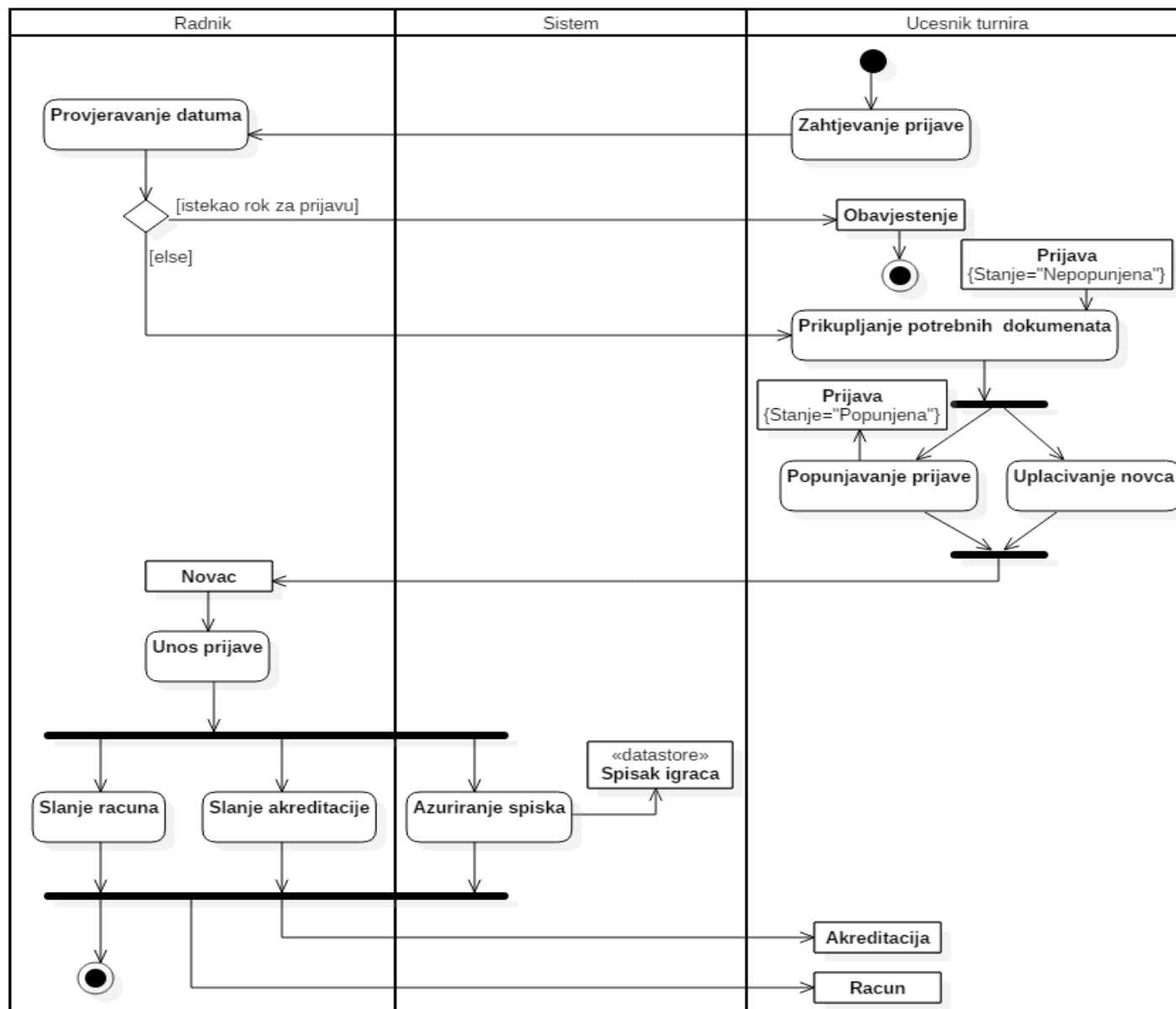


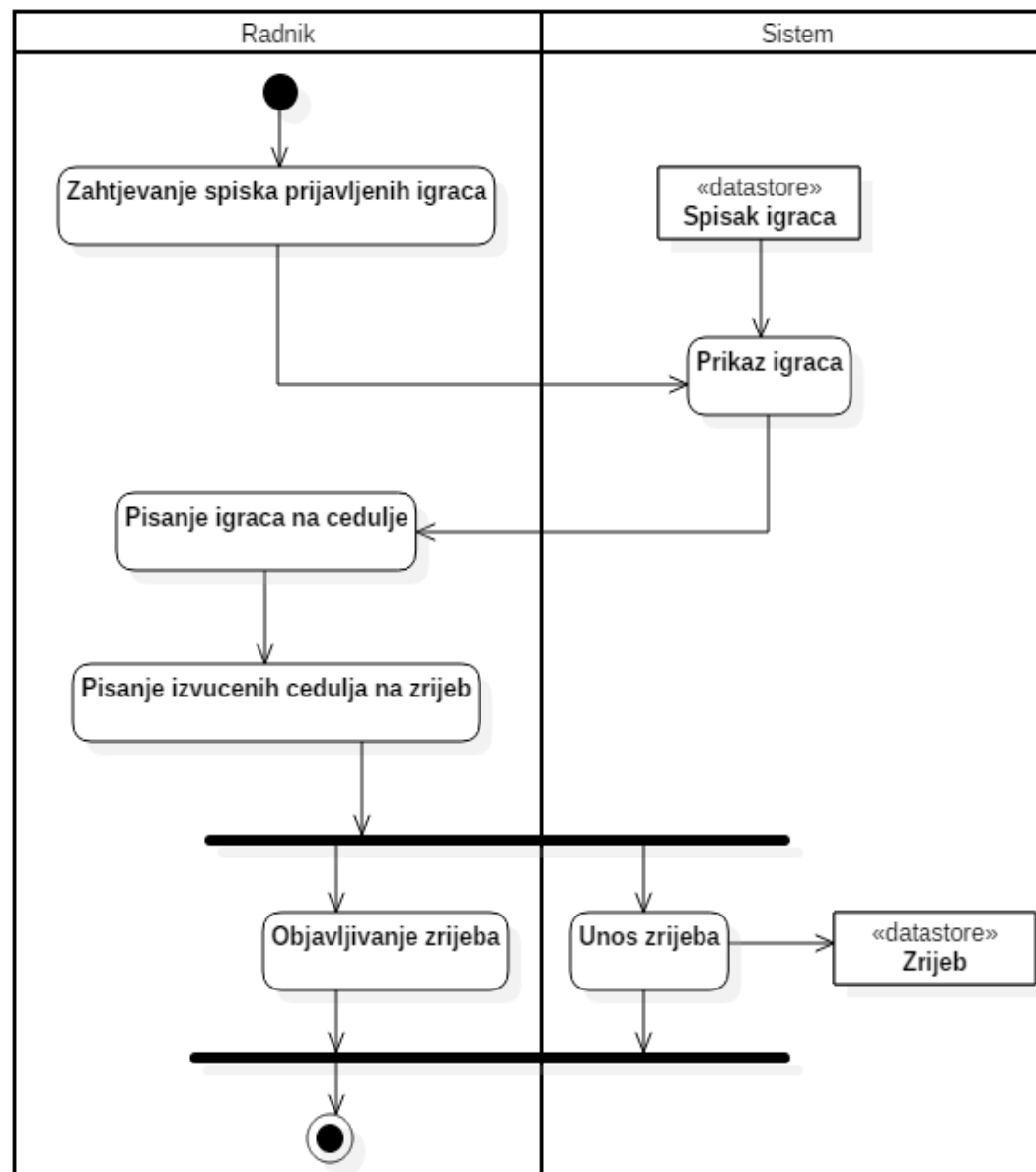
ORGANIZACIJA TURNIRA



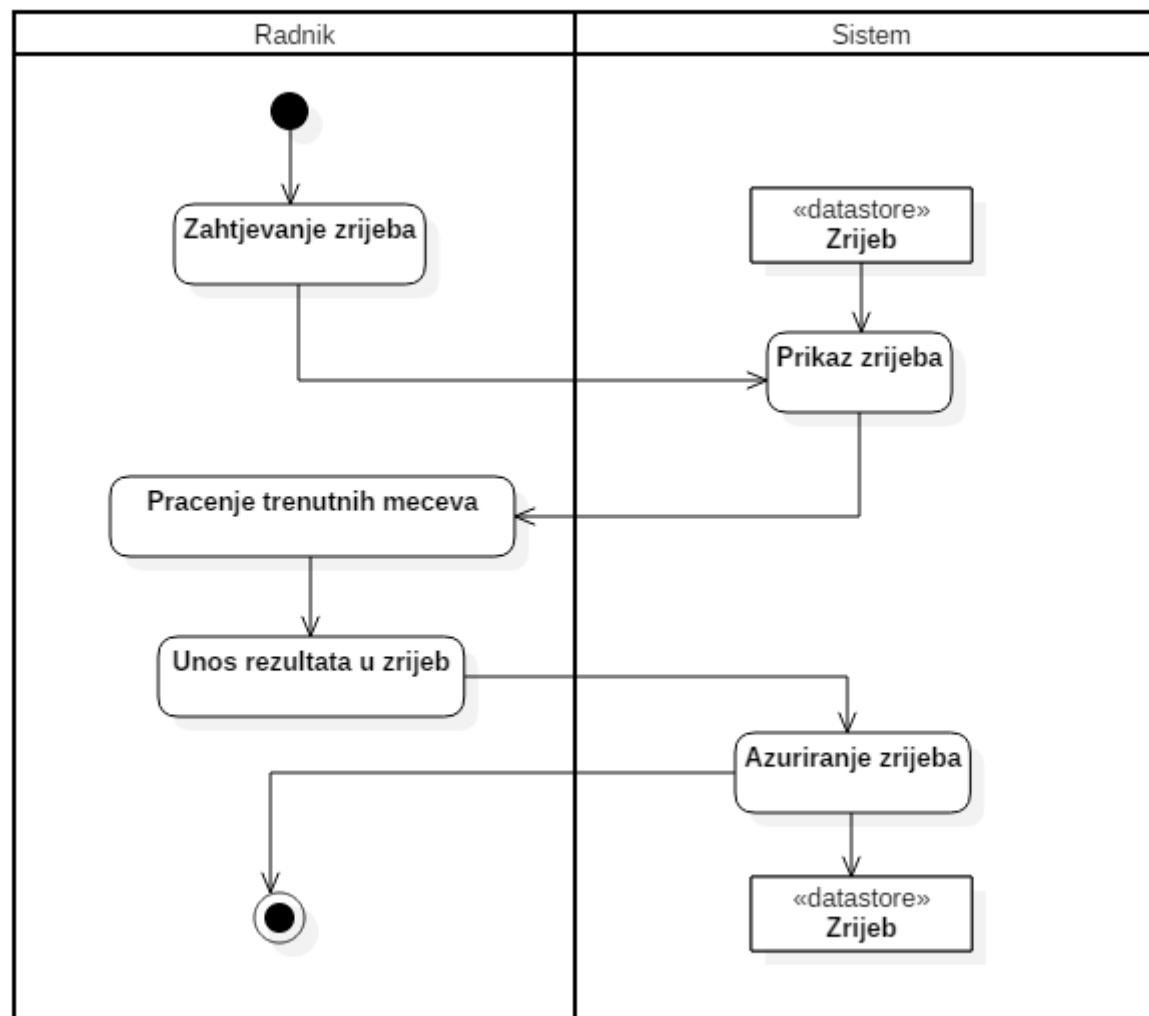
Use case Name	Prijavljivanje igrača	
Brief Description	Radnik prijavljuje igrača koji želi da učestvuje na turniru. Igrač koji želi da učestvuje na turniru, nakon uspješne prijave postaje učesnik turnira.	
Actors	Radnik, Sistem, Učesnik turnira	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Igrač zahtjeva prijavu za učešće na turniru.
	2	Radnik provjerava datum poslanog zahtjeva i poredi ga sa krajnjim datumom za prijavu.
	3	Igrač prikuplja potrebnu dokumentaciju za prijavljivanje na turnir.
	4	Igrač popunjava formular za prijavu na turnir.
	5	Igrač uplaćuje novac za kotizaciju.
	6	Radnik upisuje prijavu dobijenu od učesnika u sistem.
	7	Sistem ažurira spisak igrača prijavljenih na turnir.
	8	Radnik šalje račun učesniku turnira.
	9	Radnik šalje akreditaciju učesniku turnira.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	2.1	AKO je istekao rok za prijavu, TADA radnik šalje obavještenje igraču koji je poslao zahtjev i tu se završava sa radom.
Special Requirements		
Precondition	Radnik ulogovan na sistem.	
Postcondition	Igrač prijavljen na turnir.	
Extension Points		



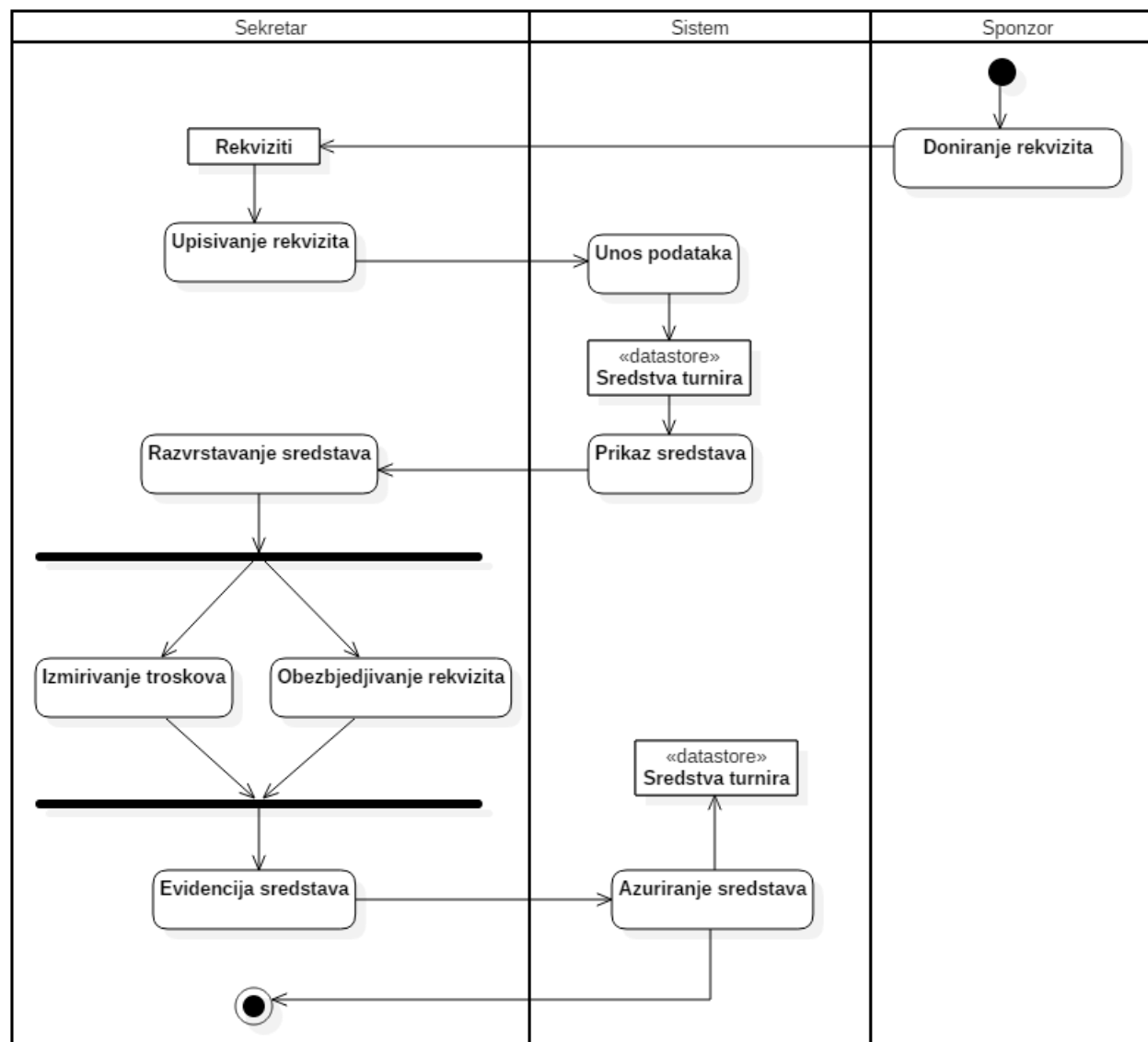
Use case Name	Izvlačenje parova	
Brief Description	Radnik izvlači parove, tj. formira žrijeb po kojem će se turnir odigrati.	
Actors	Radnik, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Radnik zahtjeva prikaz spiska prijavljenih igrača na turnir.
	2	Sistem prikazuje spisak prijavljenih igrača.
	3	Radnik piše prezimena igrača na cedulje za izvlačenje.
	4	Radnik nasumično izvlači cedulje i izvučene igrače upisuje na žrijeb. Postupak ponavlja do posljednje cedulje, i time kompletira žrijeb turnira.
	5	Radnik objavljuje žrijeb turnira na oglasnu tablu.
	6	Sistem unosi podatke o žrijebu turnira u skladište Žrijeb.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Radnik ulogovan na sistem.	
Postcondition	Formiran žrijeb turnira.	
Extension Points		



Use case Name	Evidentiranje rezultata mečeva	
Brief Description	Radnik vodi redovnu evidenciju odigranih mečeva na turniru. Sistem ažurira žrijeb turnira na osnovu rezultata mečeva.	
Actors	Radnik, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Radnik zahtjeva prikaz trenutnog žrijeba turnira.
	2	Sistem prikazuje trenutni žrijeb turnira.
	3	Radnik prati mečeve koji su trenutno u toku.
	4	Radnik unosi rezultate završenih mečeva u žrijeb.
	5	Sistem ažurira žrijeb.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Radnik ulogovan na sistem.	
Postcondition	Azuriran žrijeb turnira.	
Extension Points		



Use case Name	Evidencije sredstava turnira	
Brief Description	Sponzor salje donaciju za turnir. Sekretar vodi evidenciju o ukupnim sredstvima obezbjedenim za turnir. Sistem omogućava prikaz i unos potrebnih podataka.	
Actors	Sekretar, Sistem, Sponzor	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Sponzor donira određene rekvitite za turnir.
	2	Sekretar upisuje podatke o dobijenim rekvizitima.
	3	Sistem upisuje podatke u skladište Sredstva turnira
	4	Sistem prikazuje informacije o sredstvima turnira.
	5	Sekretar razvrstava prikazana sredstva.
	6	Sekretar izmiruje novcane troskove, tj. novčano plaća učesnike u organizaciji turnira.
	7	Sekretar obezbjeđuje rekvizite, tj. od ukupnog broja rekvizita, izdvaja potrebne za održavanje turnira.
	8	Sekretar vodi evidenciju o potrošenom novcu i o broju potrebnih rekvizita.
	9	Sistem ažurira Sredstva turnira.
Alternate Flow		
Special Requirements		
	Potrebna donacija od sponzora.	
Precondition	Sekretar ulogovan na sistem.	
Postcondition	Azurirana evidencija sredstava turnira.	
Extension Points		



Use case Name	Dodjeljivanje nagrada	
Brief Description	Predsjednik dodjeljuje učesniku turnira osvojenu nagradu.	
Actors	Predsjednik, Sistem, Učesnik turnira	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Predsjednik zahtjeva prikaz finalnog žrijeba turnira.
	2	Sistem prikazuje finalni žrijeb odigranog turnira.
	3	Predsjednik na osnovu žrijeba izdvaja igrače koji dobijaju nagradu.
	4	Predsjednik od sistema zahtjeva spisak predviđenih nagrada za igrače.
	5	Sistem prikazuje predviđene nagrade.
	6	Predsjednik uručuje nagrade igračima koji su ih osvojili.
	7	Učesnik turnira prima osvojenu nagradu.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Predsjednik ulogovan na sistem.	
Postcondition	Igrači dobili osvojene nagrade.	
Extension Points		

