

Scenarij - kupovina igrača

<i>Naziv</i>	Kupovina igrača
<i>Opis</i>	Korisnik vrši pregled dostupnih igrača za kupovinu, odabire detaljniji prikaz pojedinog igrača, te odlučuje da li želi da ga kupi.
<i>Vezani zahtjevi</i>	Korisnik želi pojačati trenutni sastav
<i>Preduvjeti</i>	Korisnik nije dostigao maksimalan broj igrača u ekipi, ima dovoljno novca za kupovinu
<i>Posljedice - uspješan završetak</i>	Igrač je dodan u sastav, a odgovarajući iznos novca oduzet od računa korisnika
<i>Posljedice - neuspješan završetak</i>	Igrač nije kupljen
<i>Primarni akteri</i>	Korisnik sistema
<i>Ostali akteri</i>	-
<i>Glavni tok</i>	Podaci o cijeni definišu mogućnost kupovine i u slučaju uspjeha iznos cijene je oduzet od računa korisnika
<i>Prosirenja/Alternative</i>	-

Tok događaja - uspješan završetak

Korisnik	Sistem za simulaciju
	1. Prikazuje listu dostupnih igrača
2. Bira igrača iz liste ponuđenih	
	3. Prikaz detaljnijih karakteristika odabranog igrača
4. Korisnik bira opciju kupovanja	
	5. Sistem dodaje kupljenog igrača u sastav korisnika, te oduzima odgovarajući iznos od računa korisnika
	6. Sistem ponovo prikazuje listu dostupnih igrača sa opcijama kupovine i detaljnijeg prikaza pojedinih igrača

Alternativni tok - neuspješan završetak

Preduvjet: Korisnik nema dovoljan iznos novca za kupovinu ili je dosegnut maksimalan broj igrača u timu	
Korisnik	Sistem za simulaciju
	5. Obavještava o neuspješnoj kupovini
	6. Sistem ponovo prikazuje listu dostupnih igrača sa opcijama kupovine i detaljnijeg prikaza pojedinih igrača

Scenarij - prodaja igrača

<i>Opis</i>	Prodaja igrača
<i>Vezani zahtjevi</i>	Korisnik želi zaraditi novac od nepotrebnog igrača

<i>Preduvjeti</i>	Korisnik u ekipi ima dovoljno igrača da bi jednog prodao
<i>Posljedice - uspješan završetak</i>	Igrač se prodaje na transfer listu, a njegova vrijednost se dodaje na račun
<i>Posljedice - neuspješan završetak</i>	Igrač ostaje u ekipi, a sistem obavještava korisnika o neuspjehu
<i>Primarni akteri</i>	Korisnik
<i>Ostali akteri</i>	-
<i>Glavni tok</i>	Podaci o cijeni igrača definišu mogućnost prodaje i u slučaju uspjeha korisnički na korisnički račun je dodan iznos vrijednosti prodanog igrača.
<i>Prošranje / alternative</i>	-

Tok događaja - uspješan završetak	
Korisnik	Sistem za simulaciju
	1. Prikazuje listu igrača iz ekipe
2. Bira igrača o kojem želi vidjeti više detalja	
	3. Prikazuje osnovne podatke o igraču i njegovu cijenu
4. Bira da želi prodati igrača	
	5. Prebacuje igrača iz korisničke ekipe i njegovu vrijednost dodaje na račun kluba
	6. Prebacuje korisnika na listu igrača u timu

Alternativni tok - neuspješan završetak	
Preduvjet: korisnik ima minimalan broj igrača u timu	
Korisnik	Sistem za simulaciju
	5. Obavještava o neuspjeloj kupovini
	6. Prebacuje korisnika na listu igrača u timu