

SCENARIJ

Naziv	Prijava na takmičenje
<i>Opis</i>	Na osnovu podataka o takmičenju obračunava se iznos koji je potrebno platiti
<i>Vezani zahtjevi</i>	Korisnik se želi prijaviti na takmičenje
<i>Preduvjeti</i>	Igrač mora biti registrovan kao profesionalni igrač, te mora biti odgovarajuće starosne dobi
<i>Posljedice-uspješan završetak</i>	Sistem stavlja igrača na entry list za dato takmičenje, te šalje informaciju o cijeni prijave igraču
<i>Posljedice-neuspješan završetak</i>	Korisniku stiže obavještenje da nije moguće izvršiti prijavu na odabrano takmičenje
<i>Primarni akteri</i>	Klijent, uposlenik
<i>Ostali akteri</i>	-
<i>Glavni tok</i>	Podaci o korisniku kao i o takmičenju na koje se prijavljuje definišu cijenu prijave
<i>Proširenja/alternative</i>	Na određene datume, igrači imaju popust

TOK DOGAĐAJA-Uspješan završetak

<i>Korisnik</i>	<i>Sistem</i>	<i>Uposlenik</i>
1. Odabire takmičenje iz liste takmičenja i šalje zahtjev za prijavu		
	2. Provjerava da li korisnik ispunjava sve uvjete za prijavu	
		3. Uposlenik odobrava prijavu
	4. Korisnik se dodaje na listu prijave	
	5. Generiše se račun za prijavu	
6. Plaćanje		

ALTERNATIVNI TOK: Neuspješna prijava

<i>Korisnik</i>	<i>Sistem</i>	<i>Uposlenik</i>
	1. Sistem otkriva nepravilnosti u zahtjevu	
	2. Upozoravanje korisnika na problem	
3. Korisnik se vraća na korak 1 glavnog toka događaja		