

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>	moguće izvršiti prijavu na odabrano
<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>
1. Odabire takmičenje iz liste takmičenja i šalje zahtjev za prijavu	
	2. Provjerava da li korisnik ispunjava sve uvjete za prijavu
	4. Korisnik se dodaje na listu prijave
	5. Generiše se račun za prijavu

ALTERNATIVNI TOK- Neuspješna prijava

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

r
 t
 r
 r
 r
 r
 r
 r
 r
 r
 r

<i>Uposlenik</i>
3. Uposlenik odobrava prijavu

<i>Uposlenik</i>