

### 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	
		3. Uposlenik odobrava prijavu

	4. Korisnik se dodaje na listu prijava	
	5. Generiše se račun za prijavu I informise se korisnik	

**ALTERNATIVNI TOK- Neuspješna prijava**

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