

Uppgift 3 – Design och implementation

Användningsfall

Beskrivning

Detta användningsfall beskriver hur tävlande, lagledare och allmänhet/fans loggar in och ser tävlingstider och startgrupper.

Aktörer

Tävlande

Lagledare

Allmänhet/fans

Pre villkor

Aktören besöker webbsidan.

Aktören har registrerat ett konto

Aktören har fått kontot bekräftat av administratör

Primärt flöde

Aktören loggar in på webbapplikationen och kommer till startsidan.

Aktören trycker på länken som går till sidan med all information om tävlingstider för varje gren samt vilka tävlande som ingår i varje startgrupp.

Alternativt flöde

Aktören skriver in fel användarnamn eller lösenord vid inloggning.

Postvillkor

Aktören kollar på tävlingsinformationen.

Aktören lyckas inte logga in.

Analys av användningsfall

Jag valde att designa och implementera första delen av detta användningsfall dvs. när aktören ska logga in med sitt användarnamn och lösenord. Jag valde att göra detta med hjälp av två klasser.

Den första klassen representerar ett logga-in scenario. Antingen lyckas användaren logga in eller inte.

```
public class Login
{
    public static bool SuccessfulLogin()
    {
        return true;
    }
    public static bool UnsuccessfulLogin()
    {
        return false;
    }
}
```

Den andra klassen representerar användarens inloggningsuppgifter. Uppgifterna valideras och returnerar antingen rätt eller fel.

```
public class UserDetails
{
    public UserDetails(string username, string password)
    {
        if (username == "username1")
        {
            Console.WriteLine("Rätt användarnamn");
        }
        else
        {
            Console.WriteLine("Fel användarnamn");
        }

        if (password == "password1")
        {
            Console.WriteLine("Rätt lösenord");
        }
        else
        {
            Console.WriteLine("Fel lösenord");
        }
    }
}
```