



RU Basement Open

Hönnunarskýrsla

Fall 2022

Jóhannsdóttir **Instructor:**
Guðmundsson

Hópur 41:
Rebekka Logadóttir
Ronja
Sigurður Atli

Efnisyfirlit

1. Inngangur
2. Notendahópagreining
3. Notkunartilvik / Use Cases
4. Klasarit / Class Diagram
5. Stöðurit / State Machine Diagram
6. Notendahópagreining / User Group Analysis
7. Útlitshönnun / Happy Path Wireframes
8. Kröfulist
9. Lokaorð

1. Inngangur

Hönnunarskýrsla þessi fjallar um undirbúning hugbúnaðar sem á fyrst og fremst á að halda utan um keppnishald í pílu og krikket í kjallaranum hjá HR. Möguleiki er á að bæta öðrum íþróttum við kerfið ef það á við. Hugbúnaðurinn á að leyfa notendum að skrá og kalla fram upplýsingar um lið, leikmenn, viðureignir, tölfræði leikmanna, leikja o.fl.

2. Notendahópa greining.

Notendahóparnir fyrir þetta tiltekna forrit eru 3 talsins, skipuleggjandi móta, fyrirliði/keppandi og áhugamenn um pílu og teljum við alla hópana vera yfir 20 ára aldri. Við miðum við að tölvufærni allra hópana sé almenn og þurfa þau einungis að hafa aðgang að tölvu. Markmið skipuleggjanda er að skrá niður upplýsingar um komandi mót, fyrirliðans er að skrá niður úrslit eftir hverja viðureign og áhugamannsins er að gera flett upp upplýsingum um mót eða leikmenn.

NAME of group	Skipuleggjandi móta	Fyrirliði/keppandi	Áhugamaður um pílu
WHO background	Age: 20+	Age: 20+	Age: 20+
	Gender: óskilgreint	Gender: óskilgreint	Gender: óskilgreint
	Education: óskilgreint	Education: óskilgreint	Education: óskilgreint
	Abilities/Disabilities: óskilgreint	Abilities/Disabilities: óskilgreint	Abilities/Disabilities: óskilgreint
	Computer skills: Almenn kunnátta	Computer skills: Almenn kunnátta	Computer skills: Almenn kunnátta
	Number: Óþekkt	Number: Óþekkt	Number: Óþekkt
WHY main goals	Svo skipuleggjandinn geti skráð deildir og keppnir og haldið utan um framgang þeirra.	Fyrirliði hvers liðs þarf að gera skráð úrslit eftir hverja viðureign	Þegar áhorfandinn vill fá upplýsingar um gang mótsins eða stöðu leikmanna.
WHAT equipment	Ekki mikil þekking á tækni þörf, í raun eina það sem krefst er að eiga tölvu eða hafa aðgang að tölvu. Ef þú kannt að nota tölvu er það nóg	Ekki mikil þekking á tækni þörf, í raun eina það sem krefst er að eiga tölvu eða hafa aðgang að tölvu. Ef þú kannt að nota tölvu er það nóg	Ekki mikil þekking á tækni þörf, í raun eina það sem krefst er að eiga tölvu eða hafa aðgang að tölvu. Ef þú kannt að nota tölvu er það nóg

WHERE environm ent	Heima eða í vinnu/skóla	Eftir hverja viðureign	Heima eða í vinnu/skóla
WHEN usage of system	How often: Vikulega	How often: Eftir hverja viðureign	How often: Fer eftir hvort mót sé í gangi eða ekki (0 - 5 sinnum á viku)
	For how long each time: 10-20 mín	For how long each time: 5-10	For how long each time: 5-10
	Skills: Basic	Skills: Basic	Skills: Basic
HOW Importan t	Mjög mikilvægur hópur	Mjög mikilvægur hópur	Mikilvægur hópur

3. Notkunartilvik / Use cases

Listi yfir notkunartilvik fyrir hvern og einn notanda til að ná sínu markmiði.

Notendurnir eru mótshaldarar, fyrirliðar og aðrir notendur sem vilja fletta upp tölfraði leikmanna.

Listinn byrjar á skipuleggjundum móta, fer síðan yfir á fyrirliðann og endar á öðrum notendum.

Mótshaldari:

Mótshaldari	Sá sem sér skipurleggur mótið
	Mótshaldarinn þarf að hafa allar upplýsingar um mótið og liðin sem keppa, hann velur "Mótshaldari" til að fá upp möguleika um mót og keppnir
Skrá lið	Notandinn velur Skrá lið: Skráir: Nafn liðs: Heimilisfang: (Gata nr, pósthúsnúmer bæjar) Símanúmer: (7 tölustafir með engu bili)

	‘b’ - back ‘q’ - quit
Stofna deild	<p>Notandinn velur Stofna deild:</p> <p>Skráir:</p> <p>Nafn deildar (<i>engar tvær deildir meiga heita það sama, annars kemur villumelding og þarf að reyna aftur</i>)</p> <p>Nafn skipuleggjanda:</p> <p>Símanúmer skipuleggjanda:</p> <p>Tegund móts: (<i>Píla, foosball, air hockey...</i>)</p> <p>Dagsetningar: (<i>Setur inn eina dagsetningu dd.mm.áá í einu og ýti á enter á milli, þegar hann hefur engar fleiri dagsetningar ýtir hann á enter án þess að skrifa neitt og heldur áfram</i>)</p> <p>Lið sem keppa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Heimalið - Útilið <p>‘b’ - back ‘q’ - quit</p>
Skrá leikmenn	<p>Notandinn velur Skrá leikmenn:</p> <p>Skráir: (<i>Fyrsti leikmaðurinn sem er skráður er fyrirliðinn</i>)</p> <p>Nafn:</p> <p>Kennitala:</p> <p>Heimilisfang:</p> <p>GSM:</p> <p>Netfang:</p> <p>Lið sem leikmaðurinn tilheyrir: (<i>Ef liðið er ekki til þarf að fara til baka og skrá lið</i>)</p> <p>‘b’ - back ‘q’ - quit</p>
Breyta dagsetningu á viðureign	<p>Notandinn velur Breyta dagsetningu á viðureign:</p> <p>Skráir:</p> <p>Veldu viðureign:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 27/09/22 KR vs. Val 2. 27/09/22 Val vs. Afturelding 3. 28/09/22 KR vs. Þróttur <p>‘b’ - back ‘q’ - quit</p>
Breyta skráningu	<p>Notandinn velur Breyta skráningu úrslita:</p>

úrslita	<p>Velur:</p> <p>Veldu úrslit:</p> <p>1. 27/09/22 KR vs. Val 7/4 fyrir KR</p> <p>2. 27/09/22 Val vs. Afturelding 3/0 fyrir Val</p> <p>3. 28/09/22 KR vs. Þróttur 2/0 fyrir KR</p> <p>Skráir:</p> <p>* Eins form og er í pdf á verkefnalýsingu *</p> <p><i>Notandi velur 'skrá úrslit' til að stimpla inn úrslitin og er tekinn til baka í fyrirliða menu</i></p> <p><i>Notandi getur líka valið 'back' til þess að sleppa því að skrá</i></p>
---------	---

Fyrirliði:

Fyrirliði	Fær lista af komandi viðureignum og getur valið af þeim til að skrá úrslit
Skrá úrslit viðureignar	<p>Skráir:</p> <p>* Eins form og er í pdf á verkefnalýsingu *</p> <p><i>Notandi velur 'skrá úrslit' til að stimpla inn úrslitin og er tekinn til baka í fyrirliða menu</i></p> <p><i>Notandi getur líka valið 'back' til þess að sleppa því að skrá úrslit og fara til baka í fyrirliða menu</i></p>

Birta lista yfir viðureignir:

Birta lista yfir viðureignir	Fyrir þá sem yfirlit yfir næstu viðureignir
Listi yfir komandi viðureignir	<p>SHOWDOWN MÓTIÐ</p> <p>27/09/22 KR vs. Val</p>

	27/09/22 Val vs. Afturelding 28/09/22 KR vs. Þróttur ‘b’ - back
Listi yfir yfirstaðnar viðureignir	SHOWDOWN MÓTIÐ 27/09/22 KR vs. Val 1/0 fyrir KR 27/09/22 Val vs. Afturelding 2/0 fyrir Val 28/09/22 KR vs. Þróttur 3/1 fyrir KR ‘b’ - back

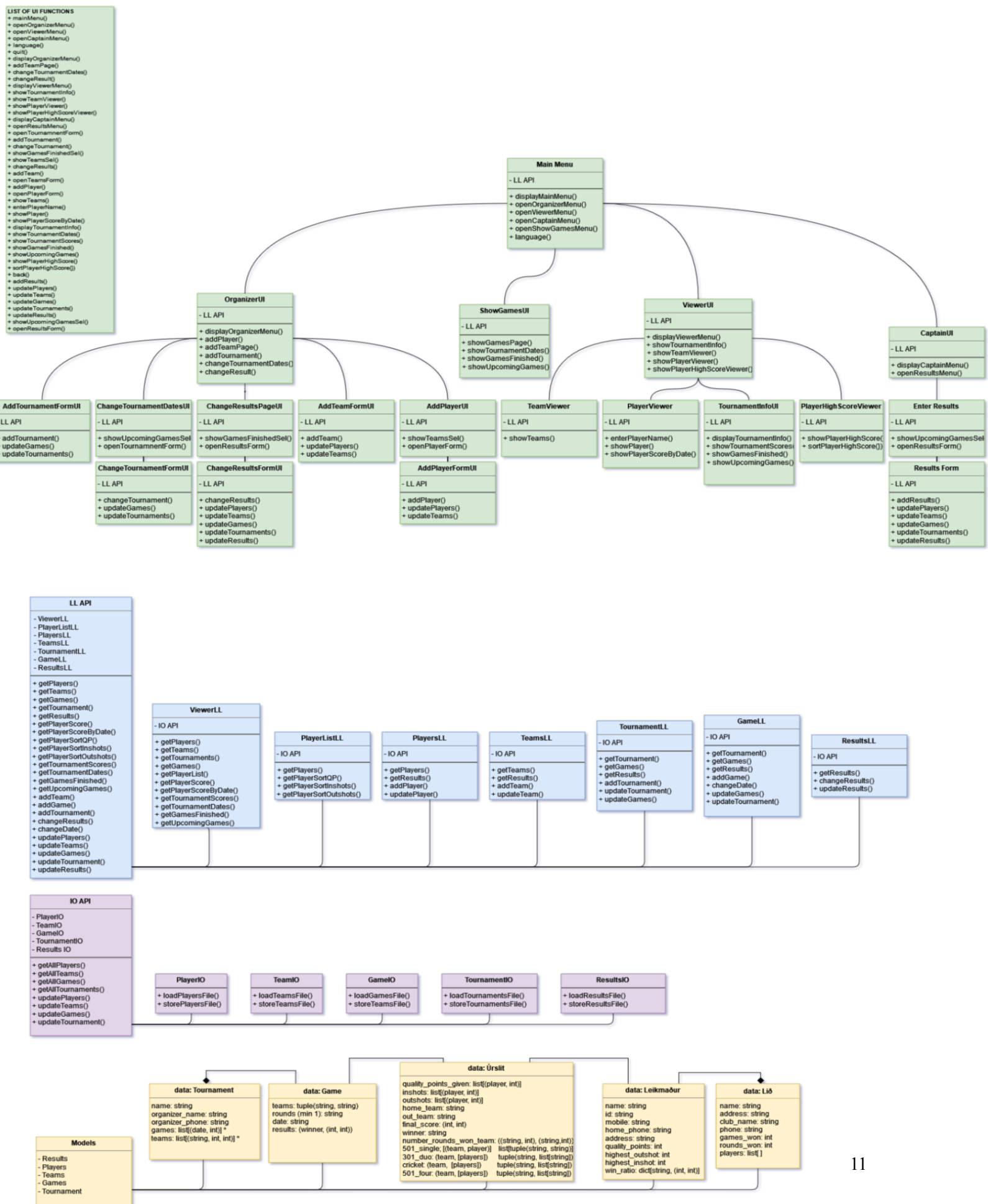
Aðrir notendur/ Skoða Tölfræði:

Aðrir notendur/ Skoða Tölfræði	Fyrir þá sem vilja skoða stig leikmanna
	Hægt að skoða fyrir og eftir hverja viðureign og/eða mót. Notandinn velur “Aðrir notendur/ Skoða Tölfræði”
Listi yfir liðum	<p>KR</p> <p>Ronja Jóhannsdóttir Rebekka Logadóttir Sigurður Atli Guðmundsson Sigurður Ingi Sigurðarson</p> <p>Valur</p> <p>Ronja Jóhannsdóttir Rebekka Logadóttir Sigurður Atli Guðmundsson Sigurður Ingi Sigurðarson</p> <p>Þróttur</p> <p>Ronja Jóhannsdóttir Rebekka Logadóttir Sigurður Atli Guðmundsson Sigurður Ingi Sigurðarson</p> <p>‘b’ - back</p>
Staða móts	Birta stöðu móts

	<p> 1. KR 9 stig 9 leggir unnir 2. Valur 9 stig 8 leggir unnir 2. Þróttur 7 stig 5 leggir unnir </p> <p>'b' - back</p>
Listi yfir þá sem hafa skorað flest afreksstig	<p>➤ Þeir sem hafa skorað flest afreksstig (Top 10)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 🏆 {Player_name} 2. 🏆 {Player_name} 3. 🏆 {Player_name} 4. {Player_name} 5. {Player_name} 6. {Player_name} 7. {Player_name} 8. {Player_name} 9. {Player_name} 10. {Player_name} <p>b. - back</p>
Listi yfir þá sem eiga hæsta innskotið í deildinni.	<p>➤ Þeir sem hafa hæsta innskotið í deildinni (Top 10)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 🏆 {Player_name} 2. 🏆 {Player_name} 3. 🏆 {Player_name} 4. {Player_name} 5. {Player_name} 6. {Player_name} 7. {Player_name} 8. {Player_name} 9. {Player_name}

	<p>10. {Player_name}</p> <p>b. - back</p>
Listi yfir þá sem eiga hæsta útskotið í deildinni.	<p>➤ Þeir sem hafa hæsta innskotið í deildinni (Top 10)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 🏆 {Player_name} 2. 🥈 {Player_name} 3. 🥉 {Player_name} 4. {Player_name} 5. {Player_name} 6. {Player_name} 7. {Player_name} 8. {Player_name} 9. {Player_name} 10. {Player_name} <p>b. - back</p>
Tölfræði fyrir ákveðna leikmenn	<p>➤ Skoða tölfræði fyrir leikmann</p> <p>Sláið inn nafn leikmanns:</p> <p>➤ Tölfræði fyrir leikmann {player_name}</p> <p>Quality Points: Hæsta innskot:</p> <p>Hæsta útskot: Vinningshlutfall:</p> <p>Quality Points safnað á síðasta móti:</p>

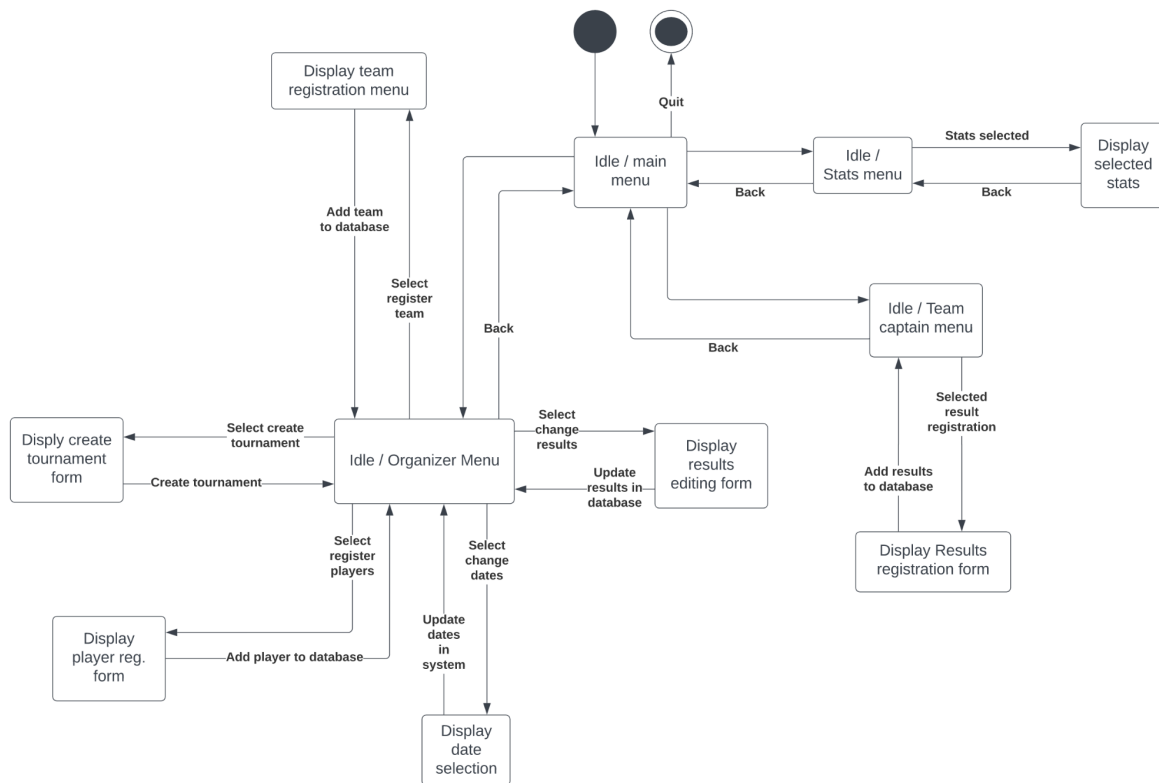
4. Klasarit / Class diagram



5. Stöðurit / State Machine diagram

Hér að neðan má sjá stöðurit (e. State machine diagram) viðmótsins.

Efst er fyllti svartur punkturinn sem táknar sauðastöðu (e. Initial pseudostate), en þaðan er farið yfir í upphafs valmyndina (þegar forritið er keyrt).



Úr aðal valmyndinni greinast svo undirval myndirnar fjórar; skipuleggjanda valmynd; fyrirliða valmynd, viðureigna valmynd og töluupplýsinga valmynd. Skipuleggjanda valmyndin (Organizer menu) er yfirgrípsmest, þar sem að skipuleggjandi móts hefur flesta möguleika þegar kemur að aðgerðum í forritinu.

7. Útlitshönnun / Happy Path Wireframes

Wireframe - Mótshaldari

<div><div>>>>----- >>>----- >>>-----</div><div>_____ /_/\ /_/_ \ ---(*)--- \ _ \ / __ \ /</div></div> <div>██ ████ ████████ ████████ ██ ██████████ ████████ ████████</div>	
<div>Main Menu</div> <div>1. Mótshaldari 2. Fyrirliði 3. Birta lista yfir viðureignir 4. Aðrir notendur / Skoða Tölfræði q. Quit</div>	<div> v. 0.0.1</div>

Velkominn, mótshaldari.

Valmynd:

1. Skrá lið
 2. Stofna deild
 3. Skrá leikmenn
 4. Breyta dagsetningu á viðureign
 5. Breyta skráningu úrslitaa
- B/b. Til baka

Veldu einn af valmöguleikum hér að ofan:

> Skrá liðs:

- o Nafn liðs:
- o Heimilisfang:
- o Símanúmer:

> Stofna deild:

- o Nafn deildar:
- o Nafn skipuleggjanda:
- o Símanúmer skipuleggjanda:
- o Tegund móts:
- o Dagsetningar:
- o Lið sem keppa:
 - Heimalið
 - Útilið

> Skrá leikmenn:

Veldu Lið:

- 1. KR
- 2. Valur
- 3. Þróttur

b. back

q. Quit

- > Skrá leikmenn:
- o Nafn:
 - o Kennitala:
 - o Heimilisfang:
 - o GSM:
 - o Netfang:
 - o Liðið sem leikmaðurinn tilheyrir:
 - a. KR
 - b. Valur
 - c. Þróttur

-
- > Breyta dagsetningu á viðureign:

Veldu viðureign:

- 1. 27/09/22 | KR vs. Val
- 2. 27/09/22 | Val vs. Afturelding
- 3. 28/09/22 | KR vs. Þróttur

- b. back
- q. Quit

-
- > Breyta skráningu úrslita:

Veldu úrslit:

- | | |
|-----------------------------------|---------------|
| 1. 27/09/22 KR vs. Val | 7/4 fyrir KR |
| 2. 27/09/22 Val vs. Afturelding | 3/0 fyrir Val |
| 3. 28/09/22 KR vs. Þróttur | 2/0 fyrir KR |

- b. fyrir back
- q. fyrir quit

Wireframe - Fyrirliði

```

      _
     /\ _ /\
    /  \ /\  \
   |---(*)---|
    \  \_\/ /
     \___\/
>>>-----
>>>-----
>>>-----
```

Halló, Fyrirliði!

1. Skrá úrslit viðureignar
- b. Back
- q. Quit

Veldu viðureign

1. 27/09/22 | KR vs. Val
2. 27/09/22 | Val vs. Afturelding
3. 28/09/22 | KR vs. Þróttur

- b. back
- q. Quit

Skrá úrslit viðureignar

* form eins og kemur fram í pdf á verkefnalýsingu *

1. Skrá
- b. back
- q. Quit

Wireframe - Birta lista yfir viðureignir

> Birta lista yfir viðureignir

SHOWDOWN MÓTIÐ

27/09/22 | KR vs. Val

27/09/22 | Val vs. Afturelding

28/09/22 | KR vs. Þróttur

Valmynd:

1. Listi yfir komandi viðureignir
 2. Listi yfir yfirstaðnar viðureignir
- B/b. Til baka

Wireframe - Aðrir notendur/ Skoða tölfraði

*** Verið velkomin í Tölfraðivalmyndina! ***

> Valmynd:

1. Listi yfir liðum
 2. Staða móts
 3. Listi yfir þá sem hafa skorað flest afreksstig.
 4. Listi yfir þá sem eiga besta/hæsta innskotið á mótinu/deildinni.
 5. Listi yfir þá sem eiga besta/hæsta útskotið á mótinu/deildinni.
 6. Tölfraði fyrir ákveðna leikmenn
- B/b. Til baka

Veldu einn af valmöguleikunum hér að ofan:

> Birta lista yfir Liðum

KR

Ronja Jóhannsdóttir
Rebekka Logadóttir
Sigurður Atli Guðmundsson
Sigurður Ingi Sigurðarson

Valur

Ronja Jóhannsdóttir
Rebekka Logadóttir
Sigurður Atli Guðmundsson
Sigurður Ingi Sigurðarson

Þróttur

Ronja Jóhannsdóttir
Rebekka Logadóttir
Sigurður Atli Guðmundsson
Sigurður Ingi Sigurðarson

b. – back

> Birta stöðu móts

1. KR	9 stig	9 leggir unnir
2. Valur	9 stig	8 leggir unnir
2. Þróttur	7 stig	5 leggir unnir

b. – back

> Listi yfir þá sem hafa skorað flest afreksstig.

> Þeir sem hafa [blank] (Top 10) _____

1.	🥇	{Player_name}
2.	🥈	{Player_name}
3.	🥉	{Player_name}
4.		{Player_name}
5.		{Player_name}
6.		{Player_name}
7.		{Player_name}
8.		{Player_name}
9.		{Player_name}
10.		{Player_name}

b. – back

> Skoða tölfærði fyrir leikmann

Sláið inn nafn leikmanns:

```
> Tölfærði fyrir leikmann {player_name} _____
|
|      Quality Points:
|      Hæsta innskot:
|      Hæsta útskot:
|      Vinningshlutfall:
|
|      Quality Points safnað á síðasta móti:
```

8. Kröfulist

Hér fyrir neðan er kröfulist til viðmóts.

Númer	Nafn og stutt lýsing.	Notendahópur	Forgangur	Auka upplýsingar
1	Leikmannaskráning	Mótshaldari	A	
2	Nafn. Geta skráð nafn á leikmanni	Mótshaldari	A	
3	Kennitala. Geta skráð kennitölu á leikmanni.	Mótshaldari	A	
4	Heimilisfang. Geta skráð heimilisfang á leikmanni.	Mótshaldari	A	
5	Heimasími. Geta skráð heimasíma hjá leikmanni	Mótshaldari	A	
6	GSM. Geta skráð GSM númer hjá leikmanni.	Mótshaldari	A	
7	Netfang. Geta skráð netfang hjá leikmanni.	Mótshaldari	A	
8	Lið. Geta skráð hjá hvaða liði leikmaður tilheyrir.	Mótshaldari	A	

Númer	Nafn og stutt lýsing.	Notendahópur	Forgangur	Auka upplýsingar
1	Leikmannaskráning	Mótshaldari	A	
2	Nafn. Geta skráð nafn á leikmanni	Mótshaldari	A	
3	Kennitala. Geta skráð kennitölu á leikmanni.	Mótshaldari	A	
4	Heimilisfang. Geta skráð heimilisfang á leikmanni.	Mótshaldari	A	
5	Heimasími. Geta skráð heimasíma hjá leikmanni	Mótshaldari	A	
6	GSM. Geta skráð GSM númer hjá leikmanni.	Mótshaldari	A	
7	Netfang. Geta skráð netfang hjá leikmanni.	Mótshaldari	A	
9	Fyrirliði. Geta skráð fyrirliða hjá hverju liði.	Mótshaldari	A	
10	Deild. Geta stofnað mót/deild þar sem lið keppa.	Mótshaldari	A	
11	Skipuleggjandi. Sér um að skrá mótið.	Mótshaldari	A	þarf ekki að vera leikmaður.
12	Skipuleggjandi. Geta skráð símanúmerið sitt.	Mótshaldari	A	
13	Deild. Geta skýrt mótið/deildina.	Mótshaldari	A	Engin tvö mót mega heita það sama.
14	Ef deildin er ekki klárað á einum degi þarf að gefa dagsetningar fyrir bæði upphaf og enda.	Mótshaldari	A	

15	Tegund móts. Geta skráð tegund deildar.	Mótshaldari	A	Geta skráð fjölda umferða í deildinni. Þar sem lágmarksfjöldinn er 1.
16	Skráð viðureignir. Geta skráð nöfn leikmanna fyrir hvert lið sem spila.	Mótshaldari	A	
17	Heima og útilið. Skrá annað	Mótshaldari	A	Til þess að aðgreina liðin.

	hvort liðið sem heima og hitt sem úti.			
18	Skráning viðureigna. Geta skráð dagsetningar hvenær viðureignir fara fram, úrslit og þegar leikur hefur farið fram.	Mótshaldari	A	
19	Geta birt úrslit sem 1-0 eða 3-1 osfrv.	Mótshaldari	A	Þar sem viðureignir eru hver er fyrstur til að vinna tveim af þrem.
20	Skipulegging deildar.	Mótshaldari	A	Geta skipulagt hvenær hver á að spila við hvern.
21	Sýnt niðurstöður. Geta sýnt niðurstöður á keppnishaldi.	Mótshaldari	A	Hvort sem niðurstöður á öllum viðureignum liggja fyrir eða ekki.
22	Nafn. Skráð nafn á félagi.	Mótshaldari	A	
23	Heimilisfang. Skráð heimilisfang á félagi.	Mótshaldari	A	
24	Símanúmer. Skráð símanúmer hjá félagi.	Mótshaldari	A	
25	Fæðingardagur. Geta skráð fæðingardag hjá leikmanni.	Mótshaldari	A	
26	Mótshaldari á að geta frestað viðureignum.	Mótshaldari	A	Aðeins ef úrslit hafa ekki verið skráð nú þegar.
27	Fyrirliði heimaliðs á að geta skráð úrslit viðureignar eftir að hún hefur farið fram.	Fyrirliði	A	
28	Mótshaldari þarf að geta breytt skráningu úrslita.	Mótshaldari	A	Mótshaldari á hins vegar ekki að geta nýskrá úrslit.
29	Hægt að kalla fram stöðuna fyrir hvern leik.	Fyrirliði	A	
30	Viðureign milli tveggja liða inniheldur sjö leiki.	Leikmenn	A	4x501 einmenningur, 1x301 tví-menningur, 1xcríkett tvímenningur og 1x501 fjórmennningur.
31	Fjórir leikmenn spila fyrir hvert lið.	Leikmenn	A	Sami aðili má ekki nema spila 1x501 einmenning, 1 tvímenningsleik (annað

				hvort 301 eða cricket). Allir spila 501 fjórmennings leikinn.
32	Lið sem vinnur er liðið sem vinnur flestar viðureignirnar af þessum sjö leikjum.	Leikmenn	A	
33	Þegar lista skal heildarstöðuna. Raða liðum eftir fjölda unnina viðureigna.	Allir	A	
34	Ef fleiri en eitt lið eru með jafnan fjölda af sigrum skal raða liðunum eftir fjölda unnina leggja.	Allir	A	
35	Ef fleiri en eitt lið eru með jafn marga unnina leggja skal raða þeim í stafsrof þar sem nafn félagsins er notað.	Allir	A	
36	Allir eiga að geta kallað fram lista yfir öll lið og leikmenn þess.	Allir	A	
37	Allir eiga að geta kallað fram lista yfir óspilaðar viðueignir.	Allir	A	
38	Allir eiga að geta kallað fram lista yfir viðueignir með skráð úrslit.	Allir	A	
39	Allir eiga að geta kallað fram yfirlit yfir stöðuna í deild.	Allir	A	
40	Fá tölfraði um leikmenn og QPs.	Allir	B	Þegar kallað er fram upplýsingar.
41	Sýna hæsta innskot eða útskot leikmanns og fjölda QPs sem sá leikmaður hefur aflað í deild.	Allir	B	
42	Hægt er að fá QPs með því að fá sérstaklega góðar kast-seríur í pílu.	Allir	B	1 stig fyrir kast >93. 1 stig í viðbót fyrir köst >119. 1 stig í viðbót fyrir köst >169. 1 stig í viðbót ef kast er innskot eða útskot.

43	Hægt er að fá QPs með því að fá sérstaklega góðar kast-seríur í cricket.	Allir	B	1 stig fyrir kast með >4 hits. 1 stig í viðbót ef það er >6 hits. 1 stig í viðbót ef það er 9 hits. 1 stig fyrir allar píkur í miðjuna (Bullseye). 1 stig í viðbót ef allar í eru í miðju og amk. 1 telur tvöfalt. 1 stig í viðbót ef allar í miðjum telja tvöfalt.
44	Fyrirliði skráir heildar stigin sín og hvers og eins leikmanns.	Fyrirliði	B	
45	Bæta við N fyrir innskot og U fyrir útskot	Fyrirliði	B	T.d. leikmaður á innskoti nær 2x16, 3x20 og 3x20 = 152N og fær því að auki 3 QP.
46	Geta sýnt tölfræði fyrir alla leikmenn þegar kallað er á það.	Allir	B	
47	Hægt á að vera að sjá yfirlit yfir velgengni leikmanns fyrir allt mótið en einnig fyrir síðustu X leiki.	Allir	B	
48	Hægt á að vera að kalla fram lista yfir stigahæstu leikmenn.	Allir	B	<ul style="list-style-type: none"> – Raðaðann lista yfir þá sem hafa skorað flest afreksstig (QP) í deild. – Raðaðann lista yfir þá sem eiga besta/hæsta innskotið í deildinni. – Raðaðann lista yfir þá sem eiga besta/hæsta útskotið í deildinni.
49	Það ætti að vera hægt að sundurliða leiki með íþróttum. Fyrir hverja tegund kemur fram fjöldi leikja og fjöldi sigra.	Allir	B	Ef leikmaður hefur spilað sjö cricket leiki og unnið fjóra af þeim. Þá ætti vinnings hlutfallið næstu helgi 4/7 eða 57%.
50	Það ætti að vera hægt að velja á milli íslensku og ensku.	Allir	C	

51	Leikmenn mega ekki vera í tveim liðum á sama tíma	Allir	C	
----	---	-------	---	--

Hér fyrir neðan er kröfulistí með virknikröfum og nytsemi og notendaupplifunarkröfum.

Númer	Nafn og stutt lýsing	Notendahópur	Forgangur	Auka lýsing
1	Villumeldhöndlun. Gera ráð fyrir user input error.	Allir	A	
2	Villumelding. Gera grein fyrir því hvenær villa á sér stað og returna aftur í forritið.	Allir	A	
3	Forritið skal gera vel grein fyrir því hvar upplýsingar eiga að vera slegnar inn.	Allir	A	
4	Geta gefið valmöguleika á að farið til baka í valmynd eða fyrrum skjá.	Allir	A	
5	Forritið skal gera vel grein fyrir því hvenær upplýsingarnar eiga að vera slegnar inn.	Allir	A	

9. Lokaorð

Í þessari skýrslu höfum við farið yfir hvað þarf að gera til þess að búa til hugbúnað svo hann getur séð um félög sem eru í deild og hafa viðureignir milli hvors annars. Fyrst var farið í notkunartilvik, síðan var útfært stöðurit og klasarit. Þar á eftir var farið í notendahópagreiningu og að lokum var farið í útlitshönnun og útfært kröfulistann. Ef við náum að framfylgja öllum okkar fyrri verkefnum þá ættum við að útfært hugbúnað sem sér um mót í kjallaranum fyrir fyrst og fremst í pílu og krikket en svo seinnameir mögulega er hægt að bæta við t.d. þythokki, billjarð o.fl..