

# **מערכת ניהול**

# **התאחדות**

# **לכדורגל**



**מפתחים (סדר אלפ비יתי):** אדרץ מיכל, כהן שיר, פרפרה אורטל, קלין רז, שושן מתן

## תוכן עניינים

1	מערכת ניהול ההתחדשות לכודגל
2	תוכן עניינים
5	סקירה על התחום
5	סקירות נושא
15	סקירה טכנולוגית
18	סיקום השוואתי בין הממערכות לפי המאפיינים השונים
21	<b>million מונחים</b>
21	ארביטראטורה
21	תחום הבעיה
21	תוכנה
23	<b>תהליכי שימוש</b>
23	1 - אתחול המערכת וקיים למערכות חיצונית
25	2 - התחברות למערכת
25	2.2 - הרשמה למערכת
27	2.2- כניסה למערכת
28	3 - פעולות אודה
28	3.1 - יציאה מהמערכת <i>logout</i>
30	3.2 - רישום למעקב אחר דפים אישיים
32	3.3 - רישום להתראות על משחקים
33	3.4 - הגשת תלונה למנהל המערכת אודות מידע לא תקין
34	3.5 - ביצוע חיפוש וצפיה בהיסטוריות חיפושים
35	3.6 - צפיה ועריכת פרטי פרטים מזהים אישיים
37	4 - פעולות שחזור
37	4.1 - צפיה ועריכת פרטיים מזהים אישיים
39	4.2 - צפיה ועריכת דף אישי של שחזור
41	5 - פעולות מאמן
41	5.1 - צפיה ועריכת פרטיים מזהים אישיים
43	5.2 - צפיה ועריכת דף אישי של מאמן
45	6 - פעולות בעל קבוצה
45	6.1 - עדכון נכס לקבוצה
49	6.6 - שינוי סטאטוס ל专家组
51	6.7 - עדכון פעילות פיננסית
54	8 - פעולות מנהל מערכת
54	8.1 - סגירת קבוצה לצמיהות
56	8.2 - הסרת מינוי
58	8.3 - מענה על תלונות של מנויים
60	8.4 - צפיה במידע על התנהלות מערכת
61	8.5 - בניית מודל מערכת המלצה
62	9 - פעולות נציג ההתחדשות
62	9.1 - הגדרת ליגה
63	9.2 - הגדרת שינה לliga על ידי שנה
64	9.3 - מינוי של שופט
65	9.3- הסרת מינוי של שופט
67	9.4 - שיבוע שופט לliga בעונה מסוימת
68	9.5-9.6 - עדכון מדיניות
70	9.8-9.7 - פעולות תקציביות
73	10 - פעולות שופט
73	10.1 - עדכון פרטי שופט
75	10.2 - צפיפות שופט במשחקים

76	- עדכון אירועים במהלך משחק	10.3
78	- ערכבת אירועים בסוף המשחק	10.4
<b>80</b>	<b>ארכיטקטורה</b>	
<b>81</b>	<b>מודל מחלקות</b>	
81	BASIC CLASS DIAGRAM	
82	CLASS DIAGRAM	



## **סקירה על התחום**

### **סקירת נושא**

#### **רקע למשחק הבדולג**

בדולג (הלחם של בדור וגל) הוא ענף הספורט הקבוצתי הפופולרי והנפוץ ביותר בעולם. במשחק משתתפות שתי קבוצות, כאשר כל קבוצה מונה אחד עשר שחקנים ומטרת כל אחת מהן היא הכנסת בדור המשחק לטור שערה של השניה. הבדולג נחשב לספורט הפופולרי ביותר בעולם: כ-240 מיליון איש ברחבי העולם משחקים בדולג באופן סדיר, בין אם באופן מקצועי ובין אם חובבי. במסגרת הענף פועלים כ-300,000 מועדונים מקצועיים, הרשומים בגופים הרשמיים המנהלים אותו.

במשחקים מקצועיים הקבוצות משחקים על משטח דשא שטוח ומלבני. משני עברי הרים של המגרש ממוקמים שערים, והנקודות במהלך המשחק מושגут על ידי החדרת הבדולג במלוא היקפו לתוךם, אירוע המכונה "הבקעת גול" או "כיבוש שער". על השער מגן באופן יישר השוער. הנעת הבדולג מתבצעת בעיקר באמצעות הרגליים. כמו כן, מותר לשחקנים להשתמש בכל איבר אחר מלבד הידיים על מנת להניע את הבדולג. רק השוער רשאי לגעת בבדולג בידיו, בנוסף לרגליו, אך רק בתחום מוגדר הסמוך לשערו, המכונה רחבה, ובתנאי שהבדולג לא נמסר לו מרגלי שחקני הקבוצה. הניצחון במהלך המשחק מוגדר על פי צבירות נקודות, כלומר - על ידי הבקעת שערים. המנצח בתום המשחק היא הקבוצה שזכתה למספר הנקודות בתום הזמן החוקי של המשחק, הנמשך לרוב 90 דקות, המחולקת לשתי מחציות בנות 45 דקות כל אחת, שבוינהן ישנה הפסקה הנקראת מחצית. במקרה שמספר הנקודות בסיום שווה, מסתיים המשחק בתיקו. לעיתים, במקרים מסוימות המחייבת הכרעה, כגון תחרויות הנערכות בשיטת גביע, תוכאת תיקו גוררת הארכה של המשחק ובנסיבות עונשין מ-11 מטרים ("פנדלים"), עד הכרעתו בידי אחת הקבוצות, או משחק נוספת, המכונה "גמר".

### **היסטוריה**

המשחק המודרני נוצר באנגליה, וחוקיו נסדו עם הייסודו של התאחדות הבדולג האנגלית. הארגון הבינלאומי פיפ"א מנהל את המשחקים ברחבי העולם ומשמש במוסד העליון המפקח על המשחק. תחתו פועלות התאחדויות יבשתיות, כגון אופ"א, המאגדת את מדינות אירופה, ותחתיה התאחדויות מקומיות אשר בינהן ההתאחדות לבדולג. התאחדות הבינלאומית היוקרתית ביותר היא גביע העולם (mondial), אשר נערכות אחת לארבע שנים תחת חסות פיפ"א. זהה התחרות הספורטיבית הנכפית ביותר בכל העולם.

## **התאחדות לכדורגל - רקע כללי**

התאחדות לכדורגל בישראל נוסדה בשנת 1928 והיא ניצבת בראש פירמידת הכדורגל במדינה. קרוב לאלף קבוצות ילדים, נערים בוגרים ונשים מאיישות כ-40 אלף שחקנים ושחקניות המוניות בכל ימות השנה על ידי ההתאחדות לכדורגל בכל המסגרות - ליגות, גביע המדינה ובכיע הטוטו.

התאחדות מארגנת את כל משחקי הליגות ובכיע המדינה ופעילה את בתיה הדין המשמעתיים, כשבמסגרתה פועל בוגוף עצמאי איגוד השופטים, המהווה את המנווע להפעלת מאות משחקים בכל שבוע. גולת הכותרת של ההתאחדות לכדורגל מאז ומתמיד היא הפעלת הנבחרות הלאומיות, נבחרות נערים, צעירה ולארית, נבחרת נערות ונבחרות בוגרות. פעילות אינטנסיבית בכל ימות השנה.

התאחדות לכדורגל משתיכת מאז הייסודה לפיפ"א - ההתאחדות הלאומית העולמית. עד סוף שנות ה-70' השתיכה ישראל לפעולות הבינלאומיות במסגרת הקונפדרציה האסיאתית, הן בפעולות הנבחרות והן בפעולות הקבוצות.

### **חוקי המשחק**

בחוקת משחק הכדורגל ישנים שבעה עשר חוקים.

תמצית החוקים המקובלים כמעט בכל וריאציה של המשחק מדירה שטח אשר יהווה המגרש ושתי קבוצות בנויות מספר שווה של שחקנים המתחרות זו בזו בניסיון להבקיע שער. לכל השחקנים, מלבד השוער - אסור לגעת ביד בכדור. המנצח היא זו אשר בתום הזמן שהוקצב לכך למספר הרבה של השערים לזכותה. לעיתים, במקרים חוביים אין הקפדה על כל חוקי הכדורגל המחייבים.

להלן החוקים בפירוט עבור משחקים מקצועיים:

### **שדה משחק הכדורגל**

אורך מגרש הכדורגל החדש למשחקים בינלאומיים של בוגרים הוא בין 100 ל-110 מטרים, ורוחבו בין 64 ל-75 מטרים. מגרשים המועדונים למשחקים לא בינלאומיים יכולים להיות בין 91 ל-120 מטרים באורכם, ובין 45 ל-91 מטרים ברוחבם, בתנאי שהמגרש אינו ריבוע. קווי הגבול הארוכים נקראים "קווי צד", בעוד קווי הגבול הקצרים נקראים "קווי השער", שכן עליהם ממוקמים השערים. השערים עצםם הם מלכניים וממוקמים במרכז קווי השער. אורך המשקוף התקני הוא 3.7 מטרים וגובהו 2.44 מטרים מעל פני המגרש. בדרך כלל, נהוג למקם רשת מאחורי השערים, אך אין הדבר מחויב בחוקים.

מול כל שער נמצאת "חבות השער" (מכונה לעתים "חבות ה-16"). אזור זה נתמך על ידי קו השער, שני קוויים בני 16.5 מטרים הניצבים לו וקו נסף המחבר ביניהם. כל אחד מהקוויים הניצבים הוא מרחק 16.5 מהקורה הסמוכה לו, וכן נוצר מלבן המגדיר את הרחבה. לרוחבה זו מספר שימושים, והעיקריים בהם אלו תחימת האזור בו לשוער מותר לגעת בצד אחד בידו, ותחימת האזור בו תינתן בעיטה עונשין באשר תתבצע עבירה על ידי אחד משחקני הקבוצה

המתוגננת. סימוניים אחרים על המגרש מגדירים את מיקום הכדור או השחקנים בבעיתת הפתיחה, בעיטות שער, בעיטות עונשין ובעיטות קרן.

#### הכדור

השחקנים משחקים בכדור משחק, אשר מוגדר על ידי החוקים ככדור בהיקף 68-70 סנטימטר, משקל 410-450 גרם ובלחץ 0.6-1.1 אטמוספרות בגובה פni הים. הכדור עצמו עטוף בעור או "חומר מתאים אחר."

#### מספר השחקנים

בכל קבוצה משחקים על המגרש לכל היוטר 11 שחקנים, אשר אחד מהם משחק כשוער. חוקי כל תחרות בנפרד קובעים את מספר השחקנים המינימלי המאפשר לקובוצה לשחק, והוא ברוב המקרים 7.

#### ציד השחקנים

תלבושת הכדורגל, שעל השחקנים ללבוש בכל שלבי המשחק, כולל חולצה, מכנסיים קצריים, גרבאים, נעלים ומגנויים. על השחקנים נאסר ללבוש או להשתמש בכל חפץ שמסכן את עצם או שחקנים אחרים, כמו תכשיטים ושעונים. על השוערים מוטל ללבוש תלבושת שմבדילה אותם משאר השחקנים ומהשופטים.

#### השופט

את חוקי המשחק אוכף שופט, אשר לו יש "הרשאות המלאה לאכוף את 'חוקי המשחק' בהקשר למשחק לו מונה", ואשר החלטותיו הן הקבועות את התנהלות המשחק.

#### עוודרי השופט

לשופט מסוימים שני שופטי משנה, הנקראים קוונים, שביל אחד מהם אחראי על חצי אחד של המגרש. לקוונים תפקידים שונים: מוטל עליהם לקבוע לזכות מי ינתן כדור חוץ, אם התרחש בבדל או לא, לסייע לשופט בהחלטותיו וכן הלאה. כל קוון רץ לאורך אחד משני קווי הצד, בדרך כלל לצד ימין של הקבוצה הtopicת. בנוסף יש גם שופט רביעי, שתפקידו להציג את החילופים, להחליף את השופט במקרה הצורך, לפיקח על חברי הקבוצה אשר אינם משתתפים באופן פעיל במהלך המשחק אך צופים בו מצדי המגרש, על הקהל, וכן ליעץ לשופט באשר הוא מבקש.

#### משך המשחק

משך המשחק יהיו שתי מחציות שאורךן 45 דקות כל אחת. שעון המשחק אינו נעצר גם כאשר הכדור יצא מתחומי המגרש, מתבצע חילוף, המשחק מופסק עקב פיצעת שחקן או שאר פעולות המפסיקות את מהלך המשחק עצמו. לרוב בין המ\_halfות תיקבע הפסקה בת 15 דקות.

מלבד הפסקה זו יכול השופט לעצור את שעון המשחק במקרה של עיכוב חריג במהלך המשחק. כמו כן, השופט רשאי להאריך המ\_halfות בפועל על הזמן שחלף בעת שהמשחק עצם עבר הוצאת כדורי חוץ, חילופים וכן הלאה. תוספת זו מוכרת בשם "זמן פיציעות".

בליגות השונות משחקים יכולים להסתois בתיקן, אך בתחום אשר מובססת על שיטת גיבע המכונה גם "ונקאות", יש להשיג הכרעה. בחלק מהטורנירים הכרעה זו תבוא בדמות הארצת המשחק לשובר שוויון. במצב שכזה המשחק יימשך להארכה בת משך זמן מודד. במצב זה ההארכה משוחקת עד תומה ללא קשר לשערים אשר הובקו במהלך המשחק. אם גם בסיום ההארכה תוצאת המשחק היא עדין שוויון המשחק מוכרע באמצעות דו-קרב בעיטות עונשין, הידוע גם כ"פנדלים". דו-קרב שכזה בעיטים שחקני הקבוצות לシリוגן בעיטות עונשין מול השוער היריב. הדו-קרב הראשון מוכרע בתוצאה הטובה מ-5, ככלمر - המנצח היא הקבוצה שמשיגה התוצאה הטובה ביותר מבין 5 בעיטות עונשין. אם גם אחרי 5 בעיטות לקבוצות מספר שערים שווה - הקבוצה הראישה שתbekיע בעודם מחמץ מזרה.

בתחרויות שונות ה הכרעה בשלבי נוקאות מתבצעת במסגרת שני משחקי - אחד באצטדיון הבית של כל הקבוצה. במקרה שזכה מחברים את תוצאות שני המשחקים. אם התוצאה המשולבת היא תיקו, נעשה שימוש **בחוק שער** חוץ על מנת לקבוע את הקבוצה המנצחת בסיכון שני המפגשים, כלומר, הקבוצה אשר הבקעה יותר שערים באצטדיוןה של יריבתה - מזכה. אם עדין יש שוויון - פונים להארבה ובמידת הצורך לח-הרבע בעיטות העונשין.

הכדור בתור ומוחז למשחק

לפי חוקי המשחק, שני מצבים יכולים להיווצר במהלך המשחק: "כדור בתוך המשחק" ו"כדור מחוץ למשחק". על הבדוק להימצא בכל זמן המשחק בתוך תחום המגרש. הכדור נחשב כנמצא "מחוץ למשחק" במקרה שהוא יצא מתחומי המגרש או כאשר השופט מכריז עליו כבזה. כאשר מצב זה מתארח המשחק ימשיך באחת משתיו דרכי, בהתאם לשיבת הוצאה הבדיקה מהמשחק:

- **בעיטה פתיחה:** כל קבוצה תתמקם במחצית המגרש שלה. שני שחקנים של אחת מהן יעמדו בעיגול האמצע ויתחילו המשחק. מצב שכזה ייווצר בתחלת מחצית או לאחר שער של הקבוצה היריבה, איזה הקבוצה שספגה את השער תקבל את הכדור.
  - **זריקת חוץ:** כאשר הכדור עובר במלוא היקפו את אחד מקוויו הצד קבועים הקווים איזה שחקן הוא זה שנגע אחרון בכדור. הכדור ינתן לשחקן הקבוצה היריבה אשר ייחזרו לתחומי המגרש בדיקה מאחריו הראש ("אוזט"). במקרה והזירה לא מתבצעת בראיו הכדור יעבור לקבוצה היריבה לזריקת חוץ. אם השחקן הזורק את זריקת החוץ הוא גם זה שנגע בו לראשונה בתחום המגרש, תיפסק בעיטה חופשית לא ישירה ממוקם הנגעה.
  - **בעיטה שער/כדור שוער:** כאשר שחקן אחד הקבוצות بواسطת בדור אל מחוץ לתחומי קו השער של הקבוצה היריבה, וזה עבר את הקו במלוא היקפו אך לא אל תוך השער, בולםר לא הובקע גול - תיפסק בעיטות שער. הבעיטה מתבצעת על ידי שחקן מהקבוצה שהedor עבר את קו שערה, לחוב על ידי השוער אך לא בהכרח. הבעיטה תבוצע מיקצה רוחבה קטנה המסומנת במרחק 5.5 מ' מהשער, והedor חייב לצאת מרחבת העונשין (רחבת ה-16) לפני שחקן אחר רשאי לגעת בו).

- **בעיטה קרבן:** כאשר שחקן בועט הכדור אל מחוץ לתחומי קו השער של הקבוצה שלו, זה עבר את הקו במלוא היקפו אך לא אל תוך השער, כלומר לא הובקע גול (אשר ייחשב ל"גול עצמי"), תיפסק בעיטה קרבן. הבעיטה תבוצע על ידי הקבוצה היריבה מפינת המגרש הקרובה ביותר למקום יציאת הכדור מתחומי המגרש.
- **בעיטה חופשית לא ישירה:** כאשר שחקן אחת הקבוצות מבצע עבירה בדרגת חומרה מסוימת, בגין הרמת רגל מסוכנת, יכול השופט להעניק בעיטה חופשית לא ישירה לקבוצה השנייה. שחקן הבועט יוכל לבצע את הכדור אל עבר שער היריבה, אך כדי שיבוקע גול על שחקן אחד נוספים לפחות לגעת בכדור.
- **בעיטה חופשית ישירה:** כאשר שחקן אחת הקבוצות מבצע עבירה חמורה אך מחוץ לרוחבת שער, יכול השופט להעניק לקבוצה היריבה בעיטה חופשית ישירה. הבעיטה יכולה להתבצע ישירות אל עבר השער, וניתן להבקיע בה שער. אם העבירה התבצעה במקום בו הבעיטה הצפופה תסכן את השער, נהוג כי מספר משחקני הקבוצה המתוגוננת יסתדרו ב"חומה" - שורת שחקנים שתחצוץ בין הבועט לבין השער, ותקוף ברגע הבעיטה בניסיון לעצור את הכדור בمسلולו.
- **בעיטה עונשין:** כאשר שחקן מבצע עבירה המחייבת בעיטה חופשית ישירה, אך העבירה נעשית בתחום רוחבת השער של הקבוצה, יכול השופט להעניק לקבוצה היריבה בעיטה עונשין. בעיטה עונשין מבוצעת על ידי שחקן היריבה מנוקודת העונשין המסומנת במרחך 11 מטר מהשער, אשר עליו מגן רק השוער הניצב על קו השער. שאר השחקנים חייבים להיות ביצוע הבעיטה מחוץ לרוחבת השער, לפחות 11 מטר מקו השער ולפחות 9 מטר מנוקודת העונשין.
- **הפלת כדור:** כאשר השופט עצר את המשחק מכל סיבה אחרת, למשל, מפני פזעה רצינית של שחקן, הפרעה חיונית או בשנרגם נזק לכדור המשחק, מפיל השופט את הכדור ונוטן למשחק המשיך מאותו נקודה. מצב זה אינו נפוץ במשחקי מבוגרים, ופעמים רבות אין בו צורך, שכן שחקנים רבים פועלים לפי מנハג שהשתרש, ולפיו בשחקן אחת הקבוצות שרוע על פני המגרש בשל פזעה - תוצאה הקבוצה השנייה את הכדור אל מחוץ לתחומי המגרש כדי לאפשר טיפול בשחקן הפצוע.

### שיטת הבקעה

שער מובקע כאשר הכדור עובר במלוא היקפו את קו השער, בין עמודי השער ומתחתיו לקויה, בתנאי שהקבוצה אשר הבקיעה את השער, לא עברה על חוקי המשחק קודם לכן. אם השופט הורה וסמן על שער עוד לפני שהכדור עבר במלוא היקפו את הקו – המשחק יחולש בכדור שופט.

### נבדל

עד מת נבדל היא מצב שבו שחקן התקפה (ה נמצא במחיצת המגרש הקרובה לשער היריב) נמצא קרוב יותר לקו השער של היריב מאשר הכדור ואין בין ובין קו שער היריב לפחות שני שחקני הגנה ברגע בו הכדור נמסר על ידי שחקן הקבוצה. בולם, שחקן נמצא בעמדת נבדל אם הוא עבר את כל שחקני ההגנה מלבד אחד ואינו מחזיק בכדור, בעוד שזה נמסר על ידי אחד ממשחקני הקבוצה אשר נמצא מאחורי ביחס לשער. הממצאות שחקן בעמדת נבדל אינה בהכרח עבירה, אלא רק אם השחקן שנמצא בעמדת נבדל משתף במשחק או מושיג יתרון מהמצאותו בעמדת נבדל. מצב שבו שחקן נמצא בעמדת נבדל אך אינו מעורב במהלך המשחק נקרא "נבדל פאסיבי". העונש על עבירות נבדל הוא בעיטה בלתי ישירה לקבוצה היריבה. תפקידי העיקרי של הקיימים הוא

לאוთ לשותפם הראשי על עבירות נבדל על ידי הנפת דגל, ולצורך כך הם עומדים בקי אחד עם השחקן לפני האחרון של ההגנה (השחקן האחרון הוא בדרך כלל השוער, אך חוק הנבדל אינו מבדיל בין שוער לשחקן אחר).

### עבירות והဏאות בלתי הולמת

UBEIRA מטבחעת כאשר שחקן עובר על אחד מהחוקים המשחק. עבירות מסוימות בסטייסטיות המשחק כאשר הן "נשות", כלומר - השופט מכיר עליהן בשriqueה.UBEIRA וגילתה נשותה כמעט תמיד לאחר הבדיקה בתוך המשחק, אך גם כאשר הבדיקה "מחוץ למשחק" נשות עבירות, בעיקר על "הဏאות בלתי הולמת". העבירות מוגדרות בסעיף 12 של החוקים, בו גם מוגדרים העונשים שיש להשיט עליהם. בך, לדוגמה, נגיעה יד מכובנת, הפלת היריב או דחיפתו הן עבירות עבון השופט יפסיק בעיטה חופשית ישירה או בעיטה עונשין לטובת הקבוצה הייריבה, בהתאם למקום ביצוע העבירה במגרש. כאשר קבוצה מבצעתUBEIRA אחרת, מונתקת בעיטה חופשית לא ישירה לקבוצה השביה.UBEIRA הנחבות ל"הဏאות בלתי הולמת" אמורים מפורטים בקובץ החוקים, אך היקף הגדרתן רחב. בפועל, ניתן להכליל תחת העבירה "הဏאות בלתי הולמת" אירועים רבים שמפרים את רוח המשחק, גם אם אינם רשומיםUBEIRA ספציפית. השופט יכול להעניש שחקן, בין אם פועל או מחליף, על הဏאות בלתי הולמת או עבירות על ידי אזהרה באמצעות הנפת ברטיס צהוב, או הרוחקה באמצעות הנפת ברטיס אדום. שחקן אשר נשלפו בנגדו במהלך המשחק שני ברטיסים צהובים - יורחק מהמשחק מידית באמצעות ברטיס אדום. קבוצה לה הרוחק שחקן לא תוכל להכניס שחקן אחר במקומו ותאלץ להשלים המשחק עם מספר השחקנים שנותחו לה. ביכולתו של השופט אף להרחק אנשי צוות ומאמנים במידת הצורך (לא שליפות ברטיסים), אך מקורה זה נדיר בהרבה.

לעתים, על אף ביצועUBEIRA, יתר השופט למשחק להמשיך, במידה והמשכו ללא התערבותו ניתן לקבוצה ששהקנה היה קורבןUBEIRA יתרכז. החלטה זו, הנקראת בשם "חוק היתרונות", יכולה להתבטל במידה והשופט מתרשם שאוותו יתרון שזכה לא התmesh בתוך SCNIOOT בודדות, והשופט ישורך לעבירה. על כל מקרה, גם לאחר ניצול היתרונות יכול השופט לשלווף ברטיס בנגד השחקן אשר ביצעUBEIRA כאשר המשחק ייעצר.

### עונה

עונת כדורגל היא התקופה מרגע שהתחילו המשחקים ועד לזמן שבו הם נגמרו. אורכה יכול להשתנות בהתאם ליגה ומספר הקבוצות המשתתפות בה ונקבע על פי נציצי ההתאחדות לכדורגל. כמו כן, לעיתים עונת הכדורגל מחולקת למספר חלקים הווילים:

1. טרום עונה – התקופה לפני תחילת העונה, מופנה בעיקר לאמונים.
2. עונה סדירה – התקופה בה המשחקים מושחקים.
3. פגרה – תקופה מנוחה, בין עונה לעונה, או בין חלקים שונים של העונה.

## איך לигה עובדת?

ליגה מוגדרת עבור עונה מסוימת על ידי שנה, בר שבעל עונה חדשה ניקוד הקבוצות מתאפס ונספר מחדש עבור אותה עונה עד לסופה. בליגה משתתפות מספר מסויים של קבוצות שהוגדר מראש ע"י נציג ההתחדשותxcd. במהלך העונה כל קבוצה משחקת נגד כל אחת מהקבוצות האחרות בליגה, פעמי' אחת באצטדיון הבית ופעמי' אחת באצטדיון היריבה, ובסך הכל מספר מוחזרים = מספר הקבוצות \* 2. ניקוד ומיקום הקבוצות בטבלה יקבעו על פי מדיניות שתקבע ע"י נציג ההתחדשות עבור אותה הליגה.

נמחייב זאת בדוגמה על ליגת העל - ליגת הכדורגל הבכירה ביותר בישראל:

הקבוצות מקבלות שלוש נקודות עבור כל ניצחון ונקודה אחת עבור תוצאה תיקו. במקרה של הפסד הקבוצה המפסידה איננה מקבלת נקודות. מיקום הקבוצות נקבע לפי מספר הנקודות הכללי שבכל קבוצה השיגה. במצב של שוויון נקודות המיקום יקבע לפי הפרש השערים. במקרה של שוויון בהפרש יקבע המיקום על פי מספר הניצחונות, ובמקרה של שוויון גם בגין המיקום הסופי יקבע על פי מספר השערים אשר הגיעו לחcatchות כל קבוצה. בתום העונה הקבוצה אשר ממוקמת במקום הראשון מוכרת כאלופה, ושתי הקבוצות האחרות בטבלה יורדות לליגה הנמוכה יותר במקרה זה, הליגה הלאומית.

## טורנירים

בנוספ' ליגות השונות אשר מהוות טורנירים בפני עצמן, קיים טורניר נוספת - גביע המדינה בכדורגל. דוגמה לכך שיטת טורניר זה בישראל:

משחקי המפעל משוחקים בשיטת נוקאאוט, כאשר המנצח עולה לשלב הבא והmpsידה מודחת מהמפעל. במפעל יכולות להשתתף כל קבוצות הכדורגל הרשומות בהתחדשותxcd. במפעל 13 סייבורים החל מהסיבוב הראשון, עד לגמר הגביע בו מוכרעת הזוכה. הקבוצות אשר נרשמות למפעל מצטרפות לסבב המשחקים בשלבים שונים. המפגשים בכל סייבור נקבעים על ידי הגרלה בה נקבעת גם הקבוצה המארחת את המשחק, מלבד משחקי חצי הגמר והגמר הנערךם במגרש יערלי.

בנוספ' ישנה אפשרות הרחבה לקיים וניהול טורנירים נוספים בהתאם להחלטת נציגי ההתחדשותxcd.

## בעלי עניין

### נציגי ההתחדשותxcd

נציגי הנהלת ההתחדשותxcd לכדורגל הינם בעלי ההשפעה הרבהה ביותר על ענף הכדורגל בישראל. הם מהווים, הלאה למעשה, את הרשות המחוקקת המרכזית והפעילה של ההתחדשותcdc ו�� מתקבלות רוב החלטות העקרוניות המתווות את מדיניות ההתחדשות. תפקידיהם בין היתר הם:

- ארגון משחקי הליגות וגביע המדינה.
- הפעלת בתי דין ממשמעתיים.
- הפעלת הנבחרות הלאומיות.
- אישור בקשה רישום קבוצה חדשה.
- הגדעה והסרה של ליגות.

- מינוי והסרת שופטים.
- שיבוץ שופטים לילגה בעונה מסויימת.
- הגדרה או שינוי מדיניות חישוב הניקוד ומיקום בילגה.
- הגדרת מדיניות שיבוץ משחקים.
- הפעלת מגנון שיבוץ משחקים.
- הגדרת כללים לבקרה תקציבית על קבוצות.
- ניהול הפעולות התקציביות של ההתחדשות.

### **בעל קבוצות**

בעל קבוצה הינו אדם אשר מחזיק בבעלות הקבוצה מבחינה חוקית. הוא קנה אותה מכיסו וlorob אחראי על הפן העסקי והכלכלי שלה ועל היבטים נוספיםinos. פירוט תפקידיו השונים:

- רשיי לבקש בקשה מהתחדשות הבודגלו לרישום קבוצה חדשה.
- ניהול נכסים הקבוצה השונים: מנהלי קבוצה, מאנים, שחנים, מגרשים.
- הוספה והסרה של נכסים קבוצה ועריכת פרטיהם.
- מינוי בעל קבוצה נוספת עבור הקבוצה שלו (שעדין איןנו בעל הקבוצה).
- הסרת מינוי של בעל קבוצה שמונה על ידו בעבר.
- מינוי מנהל קבוצה וקבעת אילו סמכויות ניהול יהיו לו על הקבוצה.
- הסרת מינוי של מנהל קבוצה שמונה על ידו בעבר.
- אחריות על הפעולות הפיננסית של הקבוצה. מתחבطة בדיוח על כל הכנסה והוצאה:

- הכנסה ממשחק
- תחזוקת מגרש
- תשלום משכורות
- העברת שחן

### **מנהל קבוצות**

אחראי על ניהול השוטף של הקבוצה בהתאם לסמכויות שניתנו לו על ידי בעל הקבוצה.

### **מאנים**

#### תפקידו של המאן:

- הטלת משמעת על השחקנים.
- בחירת משטר האימונים הפיזי, התרגילים וההכנות שיבצעו השחקנים, במטרה להביא אותם לשיא ברגע הנכון, לחלק נכון את מאכיהם ולמנוע פציעות.
- התווית הטקטיקה והסטרטגיה המתאימה לכל משחק, בהתאם ליריב ולנסיבות המשתנות.

- קביעת המרכיבים וההרכבים למשחק וניהול המשחק עצמו (חילופים, טקטיות וכו').

## **שופטים**

### עיקרי תפקיד השופט הראשי:

- אכיפת חוקי המשחק הבסיסיים
- שליטה במשחק בשיתוף 3 עוזרים לשופט שמשיעים לו בהחלטות.
- ידוא שכל הצד ב mgrash (נעליים, כדור, שערם) תקין וחוקי.
- שמירה על גבולות הזמן של המשחק ותיעודו.
- הפסקה של המשחק אם הוא לא מתנהל באופן תקין או ישנה הפרעה מצד גורם חיצוני.
- ידוא ששחקן שנפגע יורט מהmgrash ומתקבל טיפול הולם.
- קשור למערכת ולא לתפקיד שופט במצבות (לדעתי לא רלוונטי)
- רשיי לעדכן את האירועים במהלך משחק בו הוא שופט.
- שופט ראשי יכול לעורר את האירועים במהלך המשחק לאחר שהסתומים כדי להפיק דוח משחק. השינוי יכול להתבצע עד 5 שעות מסיום המשחק

## **שחקנים**

בדוגל או שחון בדורגלו ספורטאי המשחק בדורגלו, בחובבן או במקצוען. שחקני בדורגלו מוביילים זוכים למשכורות עתק, אך משך הפעולות בעיסוק זה קצר יחסית, ופעמים הם שחנקני הבודרגל הפעילים במקצוענים לאחר גיל 35. על שחון בדורגלו, חובב או מקצועי, המשחק בקבוצת בדורגלו וחוטם על חזה, נאסר לעבר לקבוצה אחרת ללא הסכמתה של קבוצתו הנוכחית. הסכמה זו, עולה לעיתים בכף רב. מיידן, הקבוצה רשאית ליזום העברת שחון המשחק בה לקבוצה אחרת.

קבוצת בדורגלו עולה למגרש עם 11 שחקנים, כולל אחד מהם תפקיד משלו. חלוקת התפקידים הגדולה היא לחוליות הבאות: שוער - הגנה - קישור – התקפה

באשר בכל חוליה יש מספר תפקידים בעלי נויאנסים השונים זה מזה באופןים. שחקני כל החוליות פרט לשוער נחשים כ"שחקני שדה". נפרט על רשיימת התפקידים העיקריים עבור שחנקני בדורגלו באשר, לצד כל תפקיד יש לזכור שחקנים שונים מוצבים במקומות שונים במגרש (אגף ימין, אגף שמאל, מרכז) וכן שמערך לא חייב לכלול את כל התפקידים על כל גווניהם (למשל: המאמן יכול להעלות מערך ללא עשה משחק, או עם 2 בלמים בכו אחד ובלוי בלם אחריו). פירוט עמדות / תפקידים השחקנים:

- **שוער:** עומד בשער ומגן עליו מניסיונות הבקעה של הקבוצה היריבה, הוא השחקן היחיד שਮותר לו לגעת בכדור בידו, באשר הוא יכול לעשות זאת ברחבת השער שלו בלבד.

## הגנה:

- **בלם:** נמצא באזור הרחבה (לרוב במרכזזה) ונועד לבלם את התקפות הקבוצה היריבה.

• **בלם אחריו:** ידוע בשם האנגלי, Sweeper תפקידו לחפות על הקו הקדמי של ההגנה ולאורך את משחק ההגנה מאחור.

• **בלם קדמי:** שומר על חלוצי וקשרי היריב. הראשון לבולם התקפות.  
מגן: משחק בכנף ותפקידו לעזור את שחקני הכנף של הקבוצה היריבה ולסייע לקבוצתו בהתקפה על ידי פריצות מהאגפים

קיישור:

• **קשר אחריו:** קשר שתפקידו לסייע להגנה ולהרホס את התקפות הקבוצה היריבה במרכז המגרש וליצר סדר בהתקפות באוותה הקבוצה.

• **קשר בנג:** קשר המשחק באגף, מסייע להנעת הבדור, להגנה ולהתקפה על ידי פריצות מהאגפים.  
**עשה משחק:** ידוע בשם האנגלי, Playmaker תפקידו לארגן את משחק הקישור של הקבוצה ולחلك את הבדורים לשחקני ההתקפה.

• **קשר מרכזי:** קשר המבצע הן הגנה, הן הנעת משחק והן התקפה. משלב בן עדמת הקשר האחורי לעמדת הקשר הקדמי. נקרא "מספר 10 קלאסי"

• **קשר התקפי:** קשר המשחק מאחוריו החלוצים ותפקידו להזינם בבדורים טובים, להכין מצבים ואפ' לפrox מאחורה לתוך הרחבה ולהבקיע שערים.

התקפה:

• **חלוץ:** עוסק בהתקפה, במטרה להבקיע את שער היריב. בראש החלוצים עומד חלוץ מרכזי (נקרא "מספר 9 קלאסי").

• **קיצוני ימני/שמאלי:** חלוץ המשחק בכנף ומטרתו להגיע למצבים מהאגף על ידי פריצות לרוחבה, מסירות רוחב והגבבות מהאגף למרמצ' הרחבה.

• **פיבוט (חלוץ מטרה):** חלוץ שיודע גם לקבל את הבדור עם הגב לשער וליצר שער בעצמו או להכין אותו לשחקני הקו השני הבאים מאחור במטרה שיבעטו תוך כדי תנועה ויבקעו שער.

\*\*השחקנים מסוודרים במרחב בהתאם לתכונותיהם ולשיטה של המאמן. את המערכים נהוג לציין על ידי רצף שלושת מספרים: הראשון הוא מספר שחקני ההגנה, השני הוא מספר שחקני הקישור והשלישי הוא מספר שחקני ההתקפה.

**אוהדים**

אוֹהֶד כדוֹגָל הינו לרוב מעריך של מועדון כדוֹגָל, נבחרת לאומי, קבוצה או ספורטאי. יתכן גם כי הוא מתעניין בתחום הכדוֹגָל באופן כללי ואינו מעריך ישות זו או אחרת באופן ספציפי.

נמחיש למען הדוגמה אוֹהֶד המעריך קבוצת כדוֹגָל ספציפית. הערכתו יכולה להתבסא במספר דרכים:

- מעקב אחרי הקבוצה בעיתונות הספורט ובקשרות, כולל בטלויזיה וב인터넷.
- איסוף חומר על הקבוצה ושחקניה: ספרים, תצלומים, פוסטרים, כתימות, כתבות בעיתון ועוד.

- צפיה במשחקי הקבוצה.
- רכישת ברטיסים או מנויים למשחקי הקבוצה, וצפיה בהם באצטדיון.
- עידוד הקבוצה במהלך המשחק.
- רכישת מרצ'נדיז, מוצרים צריכה, מזכירות ומוגשים הקשורים בקבוצה, כגון חולצת המועדון, דגל המועדון, צעיף ועוד.
- חברות במועדון האוהדים הרשמי של הקבוצה.
- חברות בארגון אוהדים (המאורגן על ידי האוהדים עצמם).
- פגישות עם אוהדים אחרים, לפני (בעיקר בפאבים, חלק מה/faabs מזוהים עם קבוצה מסוימת) ובזמן משחקים.
- צפיה משותפת עם אוהדים אחרים במהלך משחק. מקומות מגש נפרוצים לאוהדים הם פאבים המשדרים את המשחקים על מסכים גדולים.
- הימורים הקשורים למשחקים.

## **סקירה טכנולוגית**

בשלב זה נבצע סקירה של מערכות דומות הקיימות בשוק. נתיחס למערכות לא בהכרח זהות למערכת שלנו, בולגרר לא רק על תחום הcadalog ולא עם מטריה זהה, אך בכל זאת בתחום דומה וROLONETICS בראשית הכללית. כמו כן, נפרט על כל אחת מהן בדגש על המאפיינים המרכזיים שלהם ולבסוף נבצע השוואה בין המערכת שלנו לשאר המערכות הקיימות.

### **מערכות נוספות הקיימות בשוק**

#### **מערכות ישראליות**

##### **1. "ספורטנית" – מערכת ניהול מועדון ספורט**

תוכנה לניהול שחקנים, קבוצות, תשלומי שחקנים, דוחות כספיים ולוגיסטיים שונים, ניהול מאנים ועוד.

#### **מאפיינים עיקריים של המערכת:**

- ברטיס שחקן עם כל הפעולות שלו בעונה, תשלוםם, קבוצות נוכחות ועוד.
- ברטיס קבוצה עם כל השחקנים שימושיים אליה.
- רישום נוכחות שחקן.
- קבלות עבור תשלוםם.
- קבלת כספים ממוסדות.
- ניהול鄙视.
- דוח חייבם.
- תזרים.
- מגוון דוחות כספיים ותפעוליים.

## 2. ליגת – מערכת (אתר) לניהול ליגות וטורנירים

**אודות המערכת** - "מערכת ליגת לניהול ליגות" הוקמה על מנת לאפשר לניהול ליגת ספורט בצורה ממוחשבת, מונגשת ומתעדכנת בזמן אמת. המערכת מאפשרת ניהול של כל ליגת בין אם ליגת חובבים, ליגת מקומות העבודה, ליגות מקצועיות וטורנירים לקליל ניהול מקצועיים ולאפשר לשחקנים המשתתפים ואוהדים להתעדכן בתוצאות המשחקים, סטטיסטיות והודעות הליגה באתר מעצב, מותאם לטלפונים ניידים עם אפשרות שיתוף ברשות החברתיות.

האתר כולל מערכת ניהול המאפשרת הקמה ועקבון של ליגת או טורניר בענפים: כדורגל, כדורסל, כדוריד, ליגת מקומות עבודה ועוד..

### מאפיינים עיקריים של המערכת:

- הקמת קבוצות
- אפשרות ל קישור waze לכל מגרש
- אפשרות לקביעת צבע חולצה
- רישום שחקנים לכל קבוצה, כולל אפשרות למספר חולצה ותמונה.
- אפשרות לחלקה לבתים/מחוזות.
- הקמת משחקים (כולל אפשרות אוטומטית - מערכת מייצרת לוח משחקים באופן אוטומטי)
- עדכון תוצאות המשחקים + הדנת מבקיעים\סלים, ברטיסים צהובים, אדומים בכל העדכנים נראים באתר בזמן אמת.
- סטטיסטיות מלך הסלים\শער, צבירת ברטיסים אדומים וצהובים או כל נשא אחר
- עדכון תכנים, חדשות וקישורים
- לוח שנה דינامي המציג את כל המשחקים והתוצאות בליגה.
- אפשרות לברטיסי שחן (כולל קוד לסריקה מכל מכשיר סלולרי ליזהו השחקן בזמן אמת).
- האתר הוא רספונסיבי (מותאם לטלפונים ניידים)

### 3. לוגיג - מערכת חברתית משלבת אפליקציה לניהול אוגדי ומועדוני ספורט

#### מאפיינים עיקריים של המערכת:

##### הכליים שלנו



###### מערכת התראות

התראות אוטומטיות של המערכת על שינוי במצב משחק, תוצאות לפני משחק ושאים אישיים וקובוצתיים



###### מערכת הודיעונות

אפשרות להודיעו ניהול בגין: שליחת מודעות לקבוצה/ראשי קבוצות/ראשי אגודות וככ' לשיפור וייעול התקשרות באיגוד, קבלת חוויהם לכל משתמש דרך החווות ב'פיש' טלפון על גבי האפליקציה



###### חיפוש רוחבי

חיפוש קל ועיל של ספורטאים,ओהדים, קבוצות וליגות



###### משק ניהול

משק ניהול על-פי הרשות לכל איגוד המאפשר הקמת לוחות משחקים לצורכי אוטומטיזל על-פי הגדרות המשמש, הקמת ליגות, קבוצות, שחוקנים וכו' והשרות מקורתם לאטרור האיגודים ולאפליקציה ומאפשרת שיליטה נירה ועילה



###### דף בית לקבוצות וליגות

דף בית מותאמים לכל משתמש באפליקציה וכל קבוצה וליגה. הצגת לוח הッシュכים, טבלאות, ריכוך סטטיסטיות ומצטיניות



###### שיתוף תמונות וסרטונים

העלאת תמונות וסרטונים ישירות וווגמגרש ושיתוף עם התחריר באפליקציה. נורול גליהות לקבוצות וליגות



###### יצרים באהבה

אנו מאמינים שכישוצים באהבה, דברים טובים קורים



###### הפקת דוחות

הפקת דוחות ותקופתיים על הישגים, מעקבינו נוכחות, סיכום תחרויות וכו'



###### תמיכה בשפות

תמיכה בעברית ובאנגלית למערכת הניהול ובאפליקציה



###### סטטיסטיקת משחק ח'י

המערכת מאפשרת ניהול התחרויות אונליין ויזיה התוצאות והסטטיסטיקות באופן מיידי על גבי האפליקציה. אפשרות לקביעת רמות שונות של סטטיסטיקות לפי בחירה



###### חסכן בזמן

המערכת מספקת חסכו גדול בזמן ומשאים ומעלה את רמת הייעילות בין הגורמים השונים



###### ଓהדים

יצירת קהילתओהדים והגדלת מאגר המחווררים לאגודה על-ידי דפים מותאמים לכל אחד

## 1. MonClubSportif

MonClubSportif is a cloud-based sports league management solution designed for sports teams and organizations, coaches, players, schools and more. Key features include scheduling, game results tracking, availability management, automatic reminders, player information and statistics.

MonClubSportif enables users to keep track of their players' availability for a specific event added to the team calendar. The solution also provides users with a players' address book that allows them to create member profiles via their email addresses.

Additionally, MonClubSportif features player dashboards, discussion forums and a centralized team album. It also features 'Shared Access' functionality that enables parents and children to access team information via respective accounts.

Mobile applications for iOS and Android devices are also made available to users.

## 2. Team App

Team App is a cloud-based sports league management solution that helps clubs to share information and communicate. The solution can be accessed via native mobile apps for Android and iOS devices. Key features include member management, attendance tracking, document management, live score updates and event ticketing.

Users can customize the app with team logos and colors and link to a club's social media profiles or websites. Team owners can announce rosters for upcoming matches, display game schedules and send push notifications to team members and parents.

Users can also upload photos and control user access permissions. The solution lets managers create player profiles and import player details such as email addresses, bios, photos and more. Users can also select game times and vote on best players.

## סיכום השוואתי בין המרkcות לפי המאפיינים השונים

מאפיינים	לוגיג	ליגה	ספורטנית	המערכת שלנו	MonClubSportif	Team App
----------	-------	------	----------	-------------	----------------	----------

X		X	X	X		X		ניהול ליגות ועונות
X	X	X	X	X		X		ניהול שחקנים
X	X	X	X	X		X		ניהול קבוצות (כולל רישום קבוצה)
		X	X			X		шибוץ משחקים
		X				X		шибוץ שופטים
		X				X		חישוב טבלת ליגה על פי מדיניות שנקבעת במערכת
						X		התראות לשופטים על מועד משחקים
						X		קרוביים או שינוים שלהם
X	X	X	X	X		X		התראות לאוהדים על משחקים, חדשות, תוצאות וכו'
X		X	X	X		X		דפים אישיים לקבוצות, שחקנים, מאמנים
		X		X		X		רישום מעקב אחר דפים אישיים
						X		מערכת המלצה לאוהדים
						X		בקраה תקציבית
					X			קבלות עבור תלמידים
		X		X				דוחות
				X				קישור zaze לכל מגרש
X	X		X					ניהול תחומי ספורט נוספים פרט לכדורגל
					X			ניהול ביוטחים
		X		X		X		מערכת תומכת גם בטלפון ניידים
		X	X	X		X		חישוב והציגת סטטיסטיות
		X		X				לוח שנה DINAMI המציג את כל המשחקים והוצאות בliga
			X					אפשרות להודעות ניהול
X			X					שיתוף תמונות וסרטונים
			X					תמייה בעברית ובאנגלית
X					X			מעקב נוכחות
X		X	X			X		עדכן תוצאות בזמן אמת

**לסיכום:**

**אילו מאפיינים יש במערכות האחירות שאינן במערכות שלנו ועלינו לשקל להוסיף להם?**

- שיתוף תמונות וסרטוניים
- תמיינה בעברית ובאנגלית
- קישור waze לכל מגרש
- ניהול תחומי ספורט נוספים פרט לכדורגל
- לוח שנה דינامي המציג את כל המשחקים והתוצאות בliga
- חישוב והצגת סטטיסטיות
- אפשרות להודעות ניהול

**אילו מאפיינים יש במערכות שלנו שאינן במערכות الأخירות?**

- התראות לשופטים על מועדי משחקים קרובים או שינוים שלהם
- מערכת המלצה לאוהדים
- בקרה תקציבית
- רישום מעקב אחר דפים אישיים

## מילון מונחים

### ארכיטקטורה

- **IDS\IPS – Intrusion detection\protection system** - מערכת מתקדמת לזיהוי תקיפות. המערכת מנטרת את התקשרות שבוצעת במערכת על פי חתימות תקשורת. המערכת מאפשרת זיהוי חתימות תקשורת של תקיפות מוכבות ויצירת חתימות מותאמות אישית מאפשרת ניטור/מניעת תקיפות שונות (באמצעות חתימות אלה).
- **DRP - Disaster Recovery Plan** - מגנן המאפשר התאוששות וחזרה לאחר בתקלות וקריסות של המערכת. שומר תמונה מצב מלאה של המערכת וכן מאפשר התאוששות מהירה.

### תחום הבעה

- **מנהל המערכת** – איש אדמיניסטרטיבי שאחראי לספק הרשות במערכת בעת אתחול המערכת.
- **אורח** – מבקר באתר שאינו咤ה לבצע הרשמה וכן אינו מחובר למניין.
- **מדיניות חישוב ניקוד** - מגדר את פונקציית חישוב הניקוד שתתקבל בכל קבוצה בהתאם לשנתקים תחת מסגרת של ליגה מסוימת. במקרים אחרים, מגדר כמה נקודות תקבל קבוצה בהתאם לתוצאות המשחק: נצחון, תיקו או הפסד. ניתן דוגמה למדיניות כזו מליגת העל בישראל: קבוצה מקבלת שלוש נקודות עבור ניצחון ונקודה אחת עבור תוצאה תיקו. במקרה של הפסד הקבוצה המפסידה אינה מקבלת נקודות.
- **מדיניות חישוב מקום בliga** – מגדר את דרך קביעת מקום הקבוצות בטבלת הליגה על פי פרמטרים מסוימים של הקבוצות כגון: בנויות בקדוט, בנויות ניצחונות, בנויות הפסדים, בנויות שערם וכו'. דוגמה למדיניות כזו מליגת העל בישראל: מקום הקבוצות נקבע לפי מספר הנקודות הכלול בכל קבוצה השיגה. במקרה של שוויון נקודות המיקום יקבע לפי הפרש השערם. במקרה של שוויון בהפרש יקבע המיקום על פי מספר הניצחונות, ובמקרה של שוויון גם באן המיקום הסופי יקבע על פי מספר השערם אשר הובילו לזכות כל קבוצה.
- **מדיניות שיבוץ משחקים** – מגדר דרך לשיבוץ משחקים של קבוצות תחת ליגה מסוימת. דוגמה למדיניות כזו: עבור ליגה מסוימת, כל קבוצה תשחק נגד כל קבוצה אחרת פעמיים כאשר פעם אחת המשחק יתקיים באצטדיון הביתי שלו ובפעם השנייה הוא יתקיים באצטדיון הביתי של הקבוצה השנייה.
- **מדיניות שיבוץ שופטים במשחקים** – מגדר את הדרך בה ישובצו השופטים במשחקים השונים עבור ליגה מסוימת. דוגמה לשיבוץ: בכל משחק ישובצו 3 שופטים כאשר אחד מהם השופט הראשי ועוד שני קוונים. השיבוץ צריך להיות מאוזן כך שכל השופטים יקבלו לשפטו מספר משחקים זהה.

### תוכנה

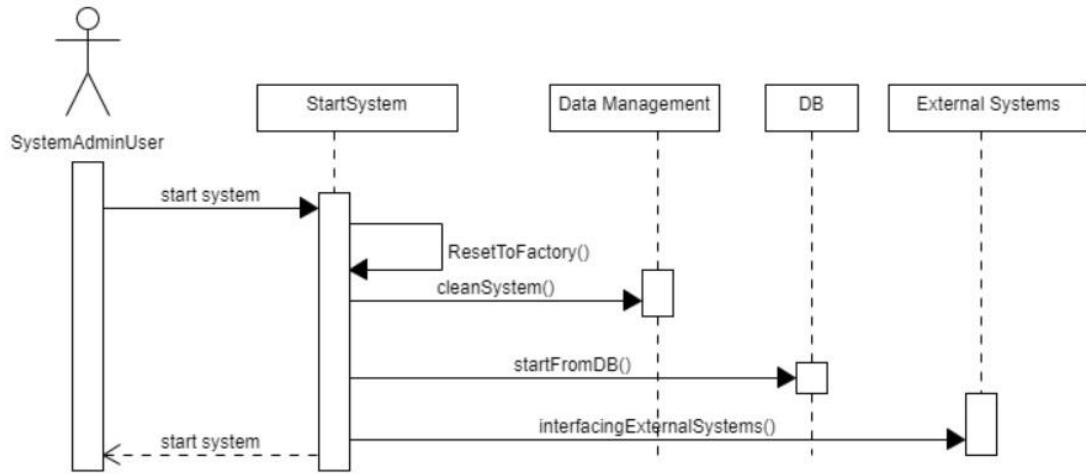
- **LogicManagement** – אובייקט במערכת אשר מתפקיד controller במערכת. תפקידו לבצע את ההתממשקות עם המנו או עם האורה.
- **Spelling** – מחלקה שתפקידה לתקן שגיאות במילות חיפוש של המשתמש.
- **StartSystem** – מחלקה אשר מאפשרת את אתחול המערכת. המחלקה מעלה נתונים דרישים מבוסיס הנתונים, מתחילה את controller במערכת ואת ניהול המערכת הראשי.
- **ActionStatus** – מחלקה שתפקידה לספק שני פרמטרים למשתמש, האחד האם הפעולה הצליחה להתבצע בהצלחה או לא והשני את תיאור על הפעולה או הסיבה לאו ביצועה.

- – מגדיר את כל סוגי האירועים במשחק שניתן להגדרם.
- – מגדיר את כל סוגי ההרשאות הנitinנות במערכת.
- – מגדיר את כל סוגי הטיפוסים היכולם להיות במערכת.

## תרכישי שימוש

### 1 - אתחול המערכת וקישור למערכות חיצונית

אתחול המערכת	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל מערכת: סמכות להקים/לנהל/לבצע בקרה שוטפת על המערכת.</li> </ul>	<b>שחקן ראשי</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>משתמשי המערכת:</u> אורחים, אוחדים, שחකנים, מאמנים, מנהלי קבוצות וশופטים.</li> <li>• <u>בעלי אינטרנט כלכלי:</u> נציגי ההתאחדות, בעלי קבוצות, המדינה (לצורך מס)</li> </ul>	<b>בעלי עניין וארגוני</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת קיימת (חומרה ותוכנה) וניתנת לאתחול.</li> <li>• קיים מנהל מערכת לצורך מיון.</li> <li>• מערכת החשבונאות של ההתאחדות קיימת וניתנת להתקשרות חיצונית.</li> <li>• מערכת חוקי המס במידה קיימת וניתנת להתקשרות חיצונית.</li> </ul>	<b>תנאי קדם</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת פועלה לאחר אתחול תקין, מנויים יכולים לבצע הרשמה, התחרבות ופשלות במערכת ע"פ הרשותיהם.</li> <li>• המערכת מקיימת קישור תקין מול מערכת החשבונאות של ההתאחדות</li> <li>• המערכת מקיימת קישור תקין מול מערכת חוקי המס במדינתה</li> <li>• במערכת קיים מנוי תקין למנהל מערכת עם כל הרשותיו.</li> </ul>	<b>תנאי סיום</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. מנהל המערכת מבצע אתחול ועליה הראשונית למערכת.</li> <li>2. המערכת עולה ומבקשת הגדרת מינוי ראשוי למנהל המערכת.</li> <li>3. מנהל המערכת מגידר את פרטי המשמש למינוי שלו כמנהל מערכת וראשון.</li> <li>4. המערכת מאשרת הגדרת מינוי מנהל מעורבת בצורה ותquina.</li> <li>5. המערכת מבצעת פשולת התחרבות למערכת החשבונאות של ההתאחדות ולמערכת חוקי המס במדינתה ובודיקת קישוריות מול מערכות הייעד, לאחר מכן מחדרה משוב על תקינות הקישור.</li> <li>6. המערכת מדפיסה למסמך " קישור תקין".</li> <li>7. המערכת מבצעת שמירת מצב ומדפיסה למסמך "אתחול המערכת הסטטיים בהצלחה".</li> </ol>	<b>תרכיש הצלחה רשמי</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1א. המערכת לא עולה באתחול הראשוני.</li> <li>1א. מנהל המערכת מבצע מחיקה וכיבוי.</li> <li>1א. חוזרת לתרחיש הראשי סעיף 1.</li> <li>3א. מנהל המערכת מבצע הדנה שגואה של פרטיו.</li> <li>3א. המערכת מזזה בעיה או פער במילוי פרטי מנהל המערכת ומדפיסה למסמך "שגאה במילוי הפרטיטים".</li> <li>3א. חוזרת לתרחיש הראשי סעיף 3.</li> <li>5.  <ol style="list-style-type: none"> <li>א. המערכת מדפיסה למסמך " קישור לא תקין".</li> <li>א. מנהל המערכת מבצע בדיקת פרטי קישור ובודיקת קישוריות ידנית.</li> <li>א. חוזרת לתרחיש הראשי, סעיף 6</li> </ol> </li> </ol>	<b>תרכישים אלטרנטיביים</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• אפשרות קישור והעברת מידע בין המערכות.</li> </ul>	<b>דרישות מיוחדות</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• חד פעמי</li> </ul>	<b>תדריות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• דרך הקישור וסוג הקישור בין המערכות.</li> </ul>	<b>פתרונות פותחים</b>



שם סיפור המשתמש	בהתנן (תנאי התחלתי)
רישום מנהל מערכת ראשוני	• מערכת תקינה.
שם סיפור המשתמש	באשר (מה קורה)
מנהל המערכת נרשם במנוהל ראשי בזמן אתחול	•
שם סיפור המשתמש	אז (התוצאה)
הרשום נשמר בהצלחה ומציג את דף הפעולות הראשי	• הרישום נשמר בהצלחה ומציג את דף הפעולות הראשי

שם סיפור המשתמש	בהתנן (תנאי התחלתי)
רישום מנהל מערכת ראשוני	• מערכת תקינה.
שם סיפור המשתמש	באשר (מה קורה)
מנהל המערכת נרשם במנוהל ראשי בזמן אתחול עם פרטיים לא תקינים	•
שם סיפור המשתמש	אז (התוצאה)
בשדות הרישום המערכת מדפיסה למסך הודעה על מילוי לא תקין של השדות.	• המערכת מדפיסה למסך הודעה על מילוי לא תקין של השדות.

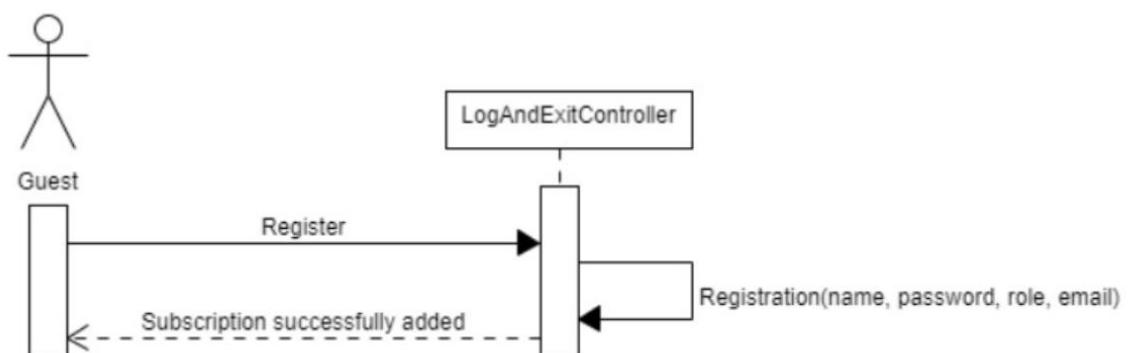
אטחול מערכת	בהתנן (תנאי התחלתי)
המערכת קיימת ולא מאותחלת	•
אטחול מערכת	באשר (מה קורה)
מנהל המערכת בוחר לאתחול את המערכת.	•
אטחול מערכת	אז (התוצאה)
המערכת עולה ומציגת מסך רישום מנהל ראשי.	• המרחב עולה ומציגת מסך רישום מנהל ראשי.

## 2 - התחברות למערכת

### 2.2 - הרשמה למערכת

הרשמה למערכת	
שחקן ראשי	<ul style="list-style-type: none"> <li>אורות: יכול ליצור מבוי חדש ולהיכנס בעורתו למערכת.</li> </ul>
בעלי עניין ואיןטראקטיבים	<ul style="list-style-type: none"> <li>התאוחdot לבודג'ל: על מנת שהగורמים הרלוונטיים יוכל להשתמש בשירותי האתר.</li> </ul>
תנאי קדם	<ul style="list-style-type: none"> <li>המשתמש נכנס למערכת.</li> </ul>
תנאי סיום	<ul style="list-style-type: none"> <li>המשתמש מחובר לאתר עם המובי שלו.</li> </ul>
תרחיש הצלחה	<p>1. המערכת מבקשת מהמשתמש פרטי הרשמה: שם משתמש, סיסמה, מייל וסוג מבוי (سوفט/מאמן/שחקן/אורח/בעל קבוצה/מנהל קבוצה/ציג התאוחdot)</p> <p>2. המשתמש מדין את הפרטים.</p> <p>3. המערכת מסמכת את הפרטים, מוסיפה לו את הדרישות המתאימות, ומציגה למשתמש הודעה שהמובי נוצר.</p> <p>4. UC-2.2</p>
תרחישים אלטרנטיביים	<p>5. שם המשתמש בבר קיים במערכת</p> <p>1. המערכת מציג למשתמש הודעה שם המשתמש קיים במערכת ועלוי לבחור שם משתמש אחר.</p> <p>2. בחזרה לצעד 2.</p>
דרישות מיוחדות	<ul style="list-style-type: none"> <li>הסימאות אן חסיפות למשתמשי המערכת.</li> </ul>
תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע	אין
תדרישות התורחשות	לעתים קרובות
משאים פתוחים	<ul style="list-style-type: none"> <li>דרישה מינימלית עבור הסיסמה ( מבחינת אורק והרכבה).</li> </ul>

:SSD



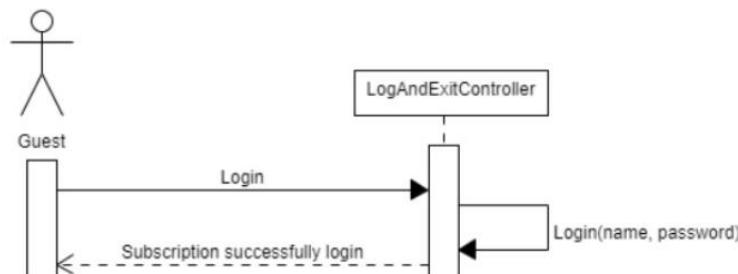
שם סיפור המשתמש (שלילי)	אורח מבצע רישום למערכת
בהתנן (תנאי התחלתי)	• אורח לא רשום למערכת
כאשר (מה קורה)	אורח מבצע רישום למערכת
אז (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי רישום</li> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "</li> <li>• " The password must contain at least 5 digits</li> </ul>

שם סיפור המשתמש (חייב)	אורח מבצע רישום למערכת
בהתנן (תנאי התחלתי)	• אורח לא רשום למערכת
כאשר (מה קורה)	אורח מבצע רישום למערכת
אז (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי רישום</li> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "!" Subscription successfully added"</li> </ul>

## 2.2- כניסה למערכת

<b>כניסה למערכת</b>	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>אורח: יכול ליצור מנוי חדש ולהיכנס בὔודתו למערכת.</li> </ul>
<b>בעלי עניין ואינטרסים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>התאחדות לכדורגל: על מנת שהగורמים הרלוונטיים יוכלו להשתמש בשירותי האתר.</li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>המשתמש נכנס למערכת.</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>המשתמש מחובר לאתר עם המני שלו.</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>המערכת מבקשת מהמשתמש פרטי ההתחברות</li> <li>המשתמש מדין שם משתמש וסיסמה</li> <li>המערכתمامנת את שם המשתמש והסיסמה, ומחברת את המני למערכת.</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	<p>2.a. שם המשתמש או הסיסמה שהזין המשתמש אינם נכונים.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>המערכת תציג למשתמש הודעה ששם המשתמש או הסיסמה אינם נכונים.</li> <li>חזור לצעד 1.</li> </ol>
<b>דרישות מיוחדות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>לא ניתן לשחרור סיסמה.</li> </ul>
<b>תלויות מידע טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	אין
<b>תדריות התראחות</b>	לעתים קרובות
<b>משאים פתוחים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>דרישה מינימלית עבור המערכת ( מבחינת אורך ורכבה).</li> </ul>

:SSD



שם סיפור המשתמש	אורח מבצע כניסה למערכת
<b>בhinaten (תנאי התחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>אורח רשום כמשתמש במערכת</li> </ul>
<b>באשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>אורח מבצע התחברות למערכת</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי ההתחברות</li> <li>המערכת מציגה למשתמש הודעה "סיסמא לא נכונה"</li> </ul>

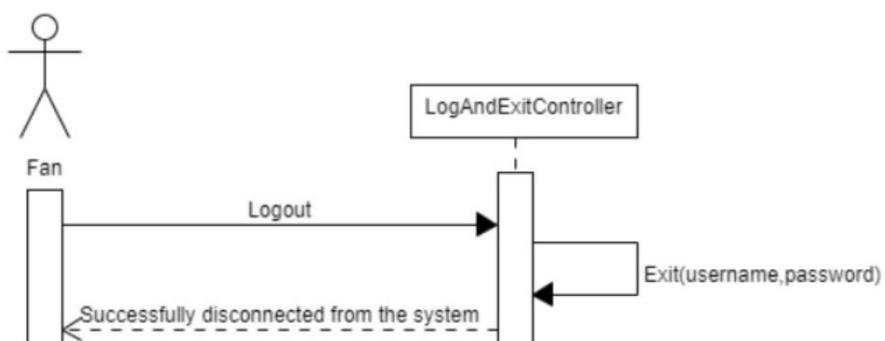
שם סיפור המשתמש	אורח מבצע כניסה למערכת
<b>בhinaten (תנאי התחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>אורח רשום כמשתמש במערכת</li> </ul>
<b>באשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>אורח מבצע התחברות למערכת</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי ההתחברות</li> <li>המערכת מציגה למשתמש הודעה "סיסמא לא נכונה"</li> </ul>

### 3 - פעולות אוזד

#### 3.1 - יציאה מהמערכת logout

פעולות אוזד – יציאה מהמערכת	
שחקן ראשי	• אוזד.
בעלי עניין	• מנהלי מערכת.
תנאי קדם	• אוזד ביצע הרשמה ובכניסה (login) בצורה תקינה.
תנאי סיום	• תבצע יציאת משתמש תקינה.
תורחיש הצלחה	1. אוזד מבצע יציאה מהמערכת. 2. המערכת מבצעת יציאה מסודרת של המשתמש.
תורחישים אלטרנטיביים	
דרישות מיוחדות	
תלויות טכניות וסוגי מידע	
תדרחות	• גבואה מאוד.
משאים פתוחים	

:SSD



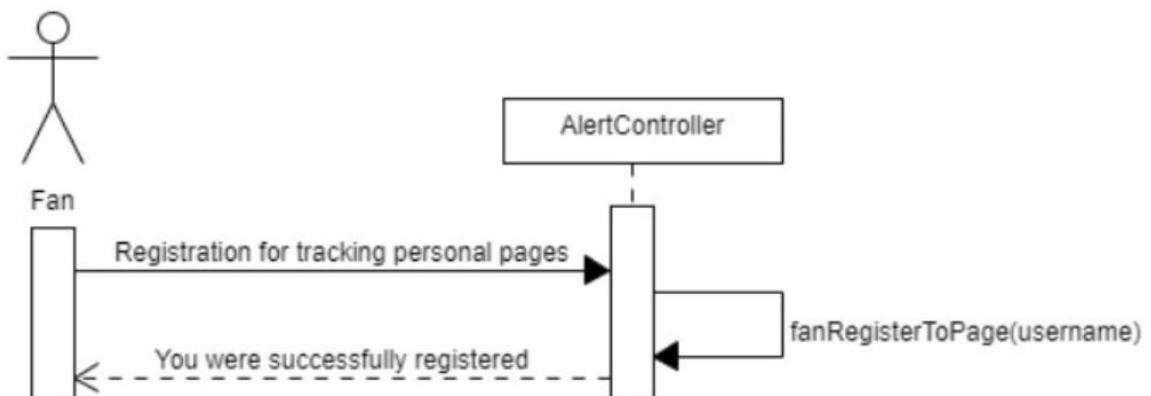
<b>שם סיפור המשתמש ( חיובי )</b>	<b>פעולות אווד – יציאה מהמערכת</b>
<b>בהתנן (תנאי התחלתי)</b>	• האווד רשום למערכת
<b>כאשר (מה קורה)</b>	האווד מזין שם משתמש וסיסמה כדי לצאת מהמערכת.
<b>אז (התוצאה)</b>	המערכת מציגה התראה " Successfully disconnected from the system "

<b>שם סיפור המשתמש ( שלילי )</b>	<b>פעולות אווד – יציאה מהמערכת</b>
<b>בהתנן (תנאי התחלתי)</b>	• האווד רשום למערכת
<b>כאשר (מה קורה)</b>	האווד מזין שם משתמש וסיסמה כדי לצאת מהמערכת
<b>אז (התוצאה)</b>	המערכת מציגה התראה " One of the details you entered is incorrect ".

## 2.3- רישום לancock לאחר דפים אישיים

פעולות אודה – רישום ומancock לאחר דפים אישיים	
שחקן ראשי	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אודה.</li> </ul>
בעל עניין	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהלי מערכת.</li> <li>• שחקנים.</li> <li>• מאמנים.</li> </ul>
תנאי קדם	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אודה ביצע הרשמה וככינסה(login) בצורה תקינה.</li> <li>• הדף המבוקש קיים במערכת.</li> </ul>
תנאי סיום	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המשמש יתווסף בעקבות אחר הדף האישי ויקבל התראות ולחונטיות.</li> </ul>
תרחיש הצלחה	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. אודה מחפש דף אישי.</li> <li>2. המערכת מוחילה למשתמש את הדף המבוקש.</li> <li>3. אודה מבקש לבצע מעקב אחריו הדף המבוקש.</li> <li>4. המערכת מוסיפה את המשתמש לרשות השוקבים של הדף המבוקש.</li> </ol>
תרחישים אלטרנטיביים	<p>בכל מקרה או שגיאה בפעולות אלה:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. המערכת תתריע על שגיאה בפשהה.</li> <li>2. המערכת תבצע ביטול של הפשהה.</li> </ol>
דרישות מיוחדות	
תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע	
תדריות התרחשויות	<ul style="list-style-type: none"> <li>• גבואה מאוד.</li> </ul>
משאים פתוחים	

:SSD



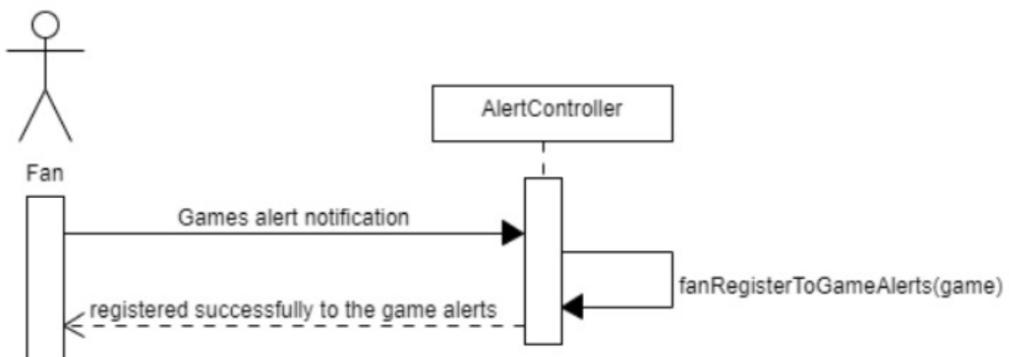
שם סיפור המשתמש (שלילי)	אوهד מבצע רישום מעקב לדף של שחקן
בהתנתק (תנאי ההתחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• האוהד רשום למערכת</li> <li>• השחקן לא קיים במערכת</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אوهד בוחר להירשם למעקב אחר שחקן ומידין את שם השחקן</li> </ul>
אז (התוצאה)	המערכת מציגה למשרף הודעה ".There is no such page".

שם סיפור המשתמש (חיובי)	אوهד מבצע רישום מעקב לדף של שחקן
בהתנתק (תנאי ההתחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• האוהד רשום למערכת</li> <li>• השחקן קיים במערכת</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אوهד בוחר להירשם למעקב אחר שחקן ומידין את שם השחקן</li> </ul>
אז (התוצאה)	You were successfully registered to the "Coach page".

### 3.3 - רישום להתראות על משחקים

פעולות אוחד - רישום להתראות על משחקים	
• אוחד.	שחקן ראשי
• מנהל מערכת.	בעל עניין
• אוחד ביצע הרשמה וכינסה(login) בצורה תקינה. • קיימים משחקים במערכת.	תנאי קדם
• המשמש יתווסף בעקב אחר התראות משחקים.	תנאי סיום
1. אוחד מבצע מעקב אחר משחק מסויים. 2. המערכת מוסיף את המשתמש לרישום העדכונים של אותו משחק.	תוחיש הצלחה רפואי
בכל עיה או שגיאה בפעולות אלה: 1. המערכת תתרעה על שגיאה בפושלה. 2. המערכת תבצע ביטול של הפשולה.	תורחישים אלטרנטיביים
	דרישות מיוחדות
	תליות טכנולוגיות וסוגי מידע
• גבואה מאוד.	מידות התרחשות
	משמעות פתחים

:SSD



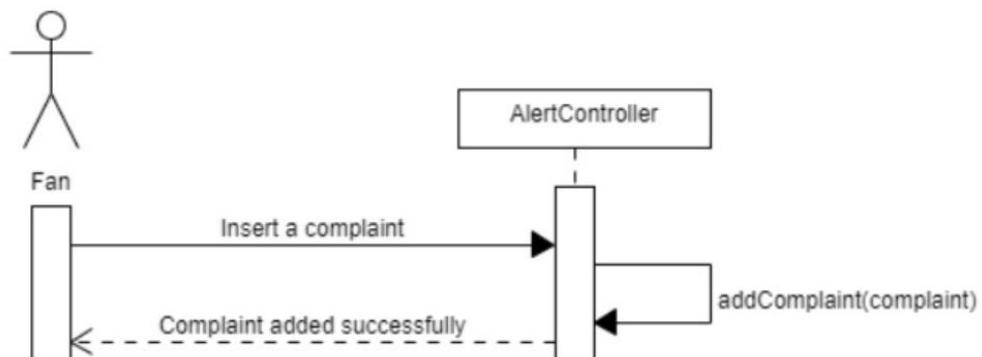
פעולות אוחד - רישום להתראות על משחקים	שם סיפור המשתמש (חיובי)
• האוחד רשום למערכת • ה-פז של המשחק קיים במערכת	בהתן (תנאי התחלתי)
• האוחד מזין id של משחק שאליו יכול להירשם	כasher (מה קורה)
You were registered successfully to the " . game alerts	אז (התוצאה)

פעולות אוחד - רישום להתראות על משחקים	שם סיפור המשתמש (שלילי)
• האוחד רשום למערכת • ה-פז של המשחק לא קיים במערכת	בהתן (תנאי התחלתי)
• האוחד מזין id של משחק שאליו יכול להירשם ". There is no such game in the system"	כasher (מה קורה)
•	אז (התוצאה)

### 3.4 - הגשת תלונה למנהל המערכת אזהות מידע לא תקין

<b>פעולות אזהה - הגשת תלונה למנהל המערכת אזהות מידע לא תקין</b>	
• אזהה.	<b>שחקן ראשי</b>
• מנהלי מערכת.	<b>בעל עניין</b>
• בעל הדף - קבוצה שחקן או מאמן.	
• אזהה ביצוע הרשמה וככינסה(login) בצורה תקינה.	<b>תנאי קדם</b>
• הדף המבוקש קיים במערכת.	
• הודעתה השגיאה תישלח למנהל מערכת לטיפול.	<b>תנאי סיום</b>
1. אזהה מדויק על מידע לא תקין במערכת. 2. המערכת מבקשת מהמשתמש להזין פירוט לדיווח. 3. אזהה מלא הסבר לדיווח. 4. המערכת קולטת את טופס הדיווח ומעבירה אותו למנהל המערכת לمعנה.	<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>
בכל מקרה או שגיאה בפעולות אלה: 1. המערכת תתריע על שגיאה בפניה. 2. המערכת תבצע ביטול של הפשולה.	<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>
	<b>דרישות מיוחדות</b>
	<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>
• גבורה מאוד.	<b>תדריותות</b>
• האם למשתמש יש מעקב אחר פניו?	<b>משאים פתוחים</b>

:SSD



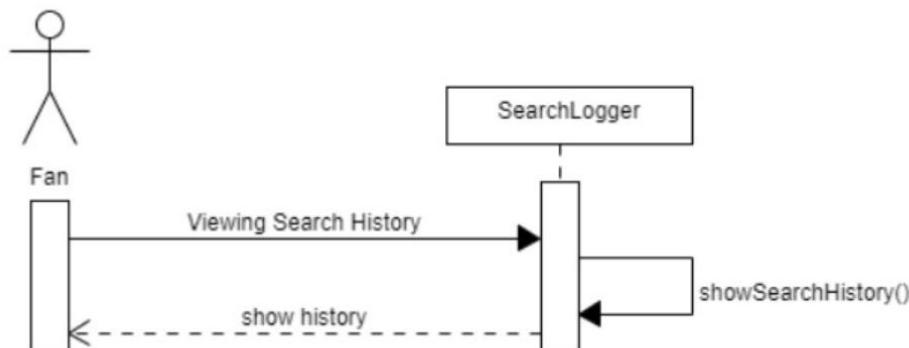
שם סיפור המשתמש	אזהד מגיש תלונה	שם סיפור המשתמש
<b>בהת้น (תנאי התחלתי)</b>	• האזהד רשום למערכת	
<b>כאשר (מה קורה)</b>	• האזהד בוחר להגיש תלונה שאינו יכול לשנות שם משתמש במערכת	
<b>וז (התוצאה)</b>	• המערכת מציגה לאזהד הודעה "Complaint added successfully". •	

שם סיפור המשתמש	אזהד מגיש תלונה	שם סיפור המשתמש
<b>בהת้น (תנאי התחלתי)</b>	• האזהד רשום למערכת	
<b>כאשר (מה קורה)</b>	• האזהד בוחר להגיש תלונה ריקה	
<b>וז (התוצאה)</b>	• המערכת מדפסה הודעה שגיאה "Complaint cannot be empty".	

### 3.5 – ביצוע חיפוש וצפיה בהיסטוריה חיפושים

פועלות אוחד צפיה בהיסטוריה חיפושים	
שחקן ראשי	• אוחד.
בעל עניין	
תנאי קדם	• אוחד ביצע הרשמה וכניסה(logon) בצורה תקינה. • קיימת היסטוריה חיפושים למשתמש.
תנאי סיום	• המשמש מקבל את היסטוריה החיפושים שלו.
תרכיש הצלחה	1. אוחד מבקש את היסטוריה החיפושים שלו. 2. המשרבתழירה למשתמש את רשותת החיפושים האחרונים שלו.
רפואי	בכל בעיה או שגיאה בפשות אלה: 1. המערכת תתריע על שגיאה בפשה. 2. המערכת תבצע ביטול של הפשה. אם לא קיימים חיפושים: 1. המערכת תבהיר שגיאה
דרישות מיוחדות	
תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע	
תדרישות התחשנות	• נמוכה.
משאים פתוחים	

:SSD



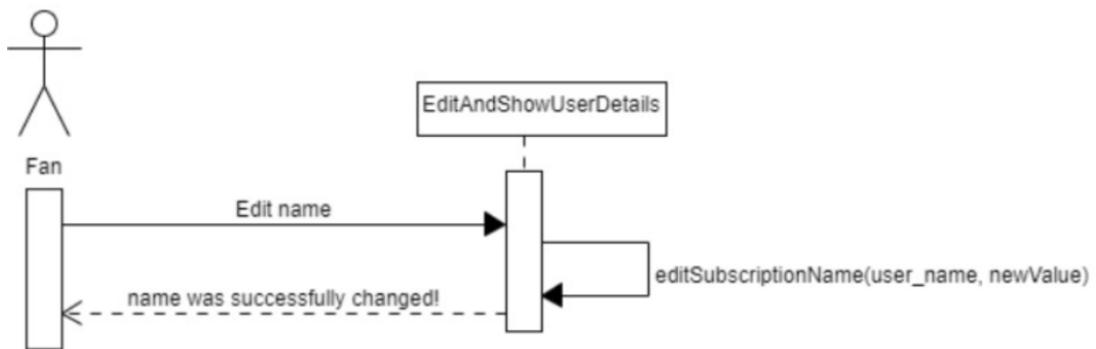
שם סיפור המשתמש (חיבוי)	czpיה בהיסטוריה חיפושים של אוחד
בהתנתק (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• האוחד רשום למערכת</li> <li>• קיימת היסטוריה של חיפושים</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אוחד מעוניין לראות את היסטוריה החיפושים שלו</li> </ul>
וז (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה רשימה של החיפושים הקודמים של המשתמש.</li> </ul>

שם סיפור המשתמש (שלילי)	czpיה בהיסטוריה חיפושים של אוחד
בהתנתק (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• האוחד רשום למערכת</li> <li>• לא קיימת היסטוריה של חיפושים</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אוחד מעוניין לראות את היסטוריה החיפושים שלו</li> </ul>
וז (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מדפסה רשימה ריקה כי אין חיפושים קודמים</li> </ul>

### 3.6 - צפיה ועריכת פרטיים מזהים אישיים

פעולות אוחד - צפיה ועריכת פרטיים מזהים אישיים	
שחקן ראשי	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אוחד.</li> </ul>
בעל עניין	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל מערכת.</li> </ul>
תנאי קדם	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אוחד ביצע הרשמה וכינויו (logon) בצורה תקינה.</li> <li>• קיים טופס פרטיים אישיים לאוחד.</li> </ul>
תנאי סיום	<ul style="list-style-type: none"> <li>• הפרטים העדכניים של המשתמש שמורים במערכת.</li> </ul>
תרחיש הצלחה	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. אוחד מבקש לעורר פרטיים אישיים.</li> <li>2. המערכת מבקשת מהמשתמש לבצע פרט לעריכה.</li> <li>3. אוחד בוחר פרט לעריכה.</li> <li>4. המערכת מבקשת מהמשתמש להזין ערך של הפרט הרלוונטי.</li> <li>5. אוחד מדין את הערך המעודכן של הפרט.</li> <li>6. המערכת שומרת את הפרטים המעודכנים.</li> </ol>
תרחישים אלטרנטיביים	<p>בכל מקרה או שגיאה בנסיבות אלה:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. המערכת תתריע על שגיאה בפשה.</li> <li>2. המערכת תבצע ביטול של הפשה.</li> </ol>
דרישות מיוחדות	
תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע	
מידות התרחשות	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נמוכה מאוד.</li> </ul>
משאים פתוחים	

:SSD



שם סיפור משתמש (chivoi)	עריכת פרטי משתמש של אוחד
בהת้น (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• האוחד רשום למערכת</li> </ul>
כasher (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• האוחד בוחר לעורר את שמו</li> </ul>
The name of the Subscription was "The name of the Subscription was " !successfully changed"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה הודעה למשתמש "The name of the Subscription was " !successfully changed"</li> </ul>
אז (התוצאה)	

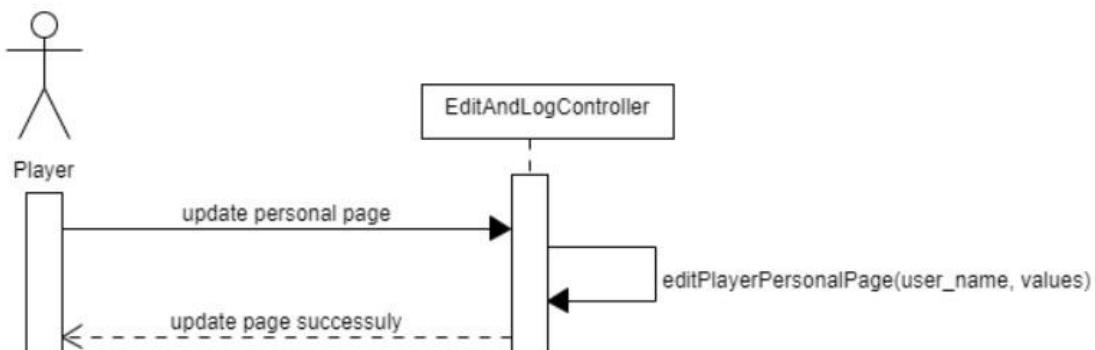
שם סיפור המשתמש (שלילי)	עריכת פרטי משתמש של אווד
בהתאם (תנאי ההתחלתי)	• האווד רשום למערכת
כאשר (מה קורה)	• האווד בוחר לשנות את ה-email שלו אך מבניס email לא חוקי.
אז (התוצאה)	• המערכת מציגה התראה "The new email is not legal".

## 4 - פעולות משחק

### 4.1 - צפיה ועריכת פרטיים מזהים אישיים

עדכן פרטיים אישיים של שחקן	
• <u>שחקן</u> : עדכן פרטיים אישיים	שחקן ראשי
• <u>בעל עניין</u> <u>ואינטראקטיבים</u>	
• <u>תנאי קדם</u>	
• <u>תנאי סיום</u>	
1. השחקן בוחר לבצע שינוי בפרטי האישים. 2. המערכת מציגה את אפשרויות הבחירה. 3. השחקן בוחר את הפרטים לעדכן. 4. השחקן מזין את הערך החדש. 5. המערכת מדוחת על הצלחת התהילה.	תרחיש הצלחה ראשי
4.1. הערך שהוזן אינו חוקי. 4.2. המערכת מדוחת על כישלון התהילה עם הודעה כי ישלו מתאימה.	תורחישים אלטרנטיביים
• <u>תלויות</u> <u>טכנולוגיות וסוגי מידע</u>	דרישות מיוחדות
• <u>שכיח</u> .	תדריות התרחשויות
• <u>מושאים פתוחים</u>	מושאים פתוחים

:SSD



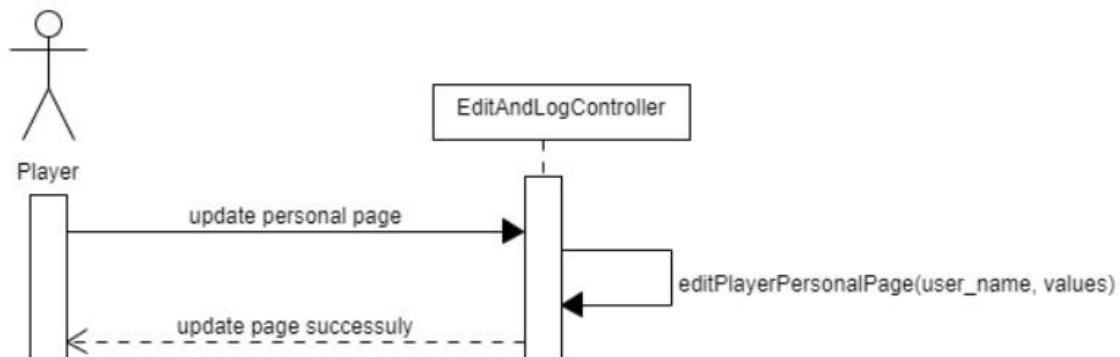
שם סיפור המשתמש (חיובי)	עריכת פרטי משתמש של שחקן
בהתאם (תנאי התחלתי)	• השחקן רשום למערכת
כאשר (מה קורה)	• המרחבת מציגה הודעה למשתמש "המערכת מציגה הודעה למשתמש "updated"
אז (התוצאה)	The details were successfully updated!

שם סיפור המשתמש (שלילי)	עריכת פרטי משתמש של שחקן
בהתאם (תנאי התחלתי)	• השחקן רשום למערכת
כאשר (מה קורה)	• המרחבת מציגה התראה "The new email is not legal".
אז (התוצאה)	

## 4.2 - צפיה ועריכת דף אישי של שחקן

עדכון דף אישי של שחקן	
• <b>שחקן:</b> עדכון דף אישי	<b>שחקן ראשי</b>
• <b>בעלי עניין ואינטראסים</b>	
• השחקן ביצע כניסה מוצלחת למערכת. • קיים אובייקט דף אישי עבור השחקן במערכת.	<b>תנאי קדם</b>
• הפעולות שביצע השחקן על הדף האישיתו עדכנו בהצלחה במערכת.	<b>תנאי סיום</b>
1. השחקן בוחר לבצע שינוי בדף האישי. 2. המערכת מציגה את אפשרויות הבחירה. 3. השחקן בוחר את הפרטים לעדכון. 4. השחקן מדין את הערך החדש. 5. המערכת מדוחת על הצלחת התהילה.	<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>
4.1. הערך שהוזן אינו חוקי. 4.2. המערכת מדוחת על בישולן התהילה עם הودעת בישולן מתאימה.	<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>
	<b>דרישות מיוחדות מיוחדות</b>
• <b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	
• שכיח.	<b>תדרישות התרכשות</b>
• <b>מושאים פתוחים</b>	

:SSD



שם סיפור המשתמש (חיובי)	עריכת דף אישי
בhinaten (תנאי התחלתי)	• השחקן רשום למרכזת
כasher (מה קורה)	• השחקן בוחר לעורק את פרטיו האינשיים
אז (התוצאה)	The details were successfully updated המערכת מציגה הודעה למשתמש " "updated

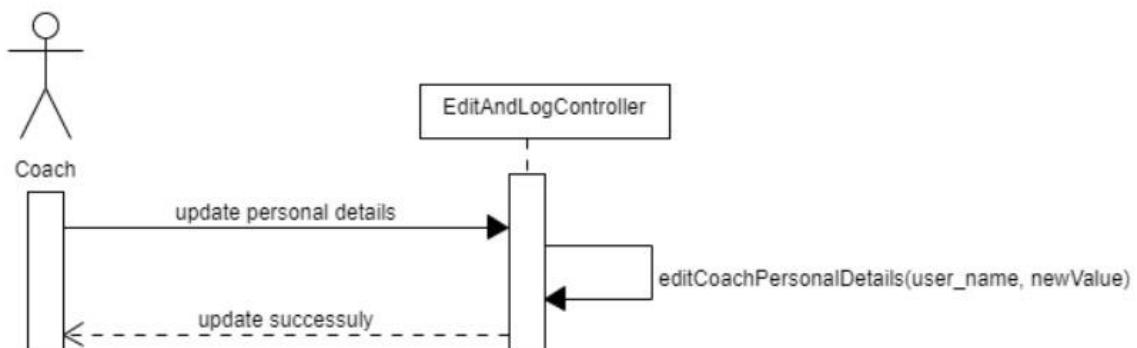
שם סיפור המשתמש (שלילי)	עריכת פרטי משתמש של שחקן
בhinaten (תנאי התחלתי)	• השחקן רשום למרכזת
כasher (מה קורה)	• השחקן בוחר להכניס ערך לא חוקי
אז (התוצאה)	המערכת מציגה התראה ."The new value is not legal"

## 5 - פעולות מאמן

### 5.1 - צפיה ועריכת פרטיים מזהים אישיים

עדכן פרטיים אישיים של מאמן	
• <u>מאמן:</u> עדכן פרטיים אישיים	שחקן ראשי
• <b>בעלי עניין ואינטראקטיבים</b>	
• המאמן ביצע כניסה מוצלחת למערכת.	תנאי קדם
• הפעולות שביצע המאמן על פרטי האישים עודכנו בהצלחה במערכת.	תנאי סיום
1. המאמן בוחר לבצע שינוי בפרטי האישים. 2. המערכת מציגה את אפשרות הבחירה. 3. המאמן בוחר את הפרטים לעדכן. 4. המאמן מדין את הערך החדש. 5. המערכת מדוחת על הצלחת התהילה.	תרחיש הצלחה רשמי
4א. הערך שהוזן אינו חוקי. 4ב. המערכת מדוחת על כישלון התהילה עם הודעה כישלון מתאימה.	תרחישים אלטרנטיביים
• <b>דרישות מיוחדות</b>	
• <b>תלויות טכנולוגיות וסוגי  מידע</b>	
• <b>תדריות התורחות</b>	
• <b>מושאים פתוחים</b>	

:SSD



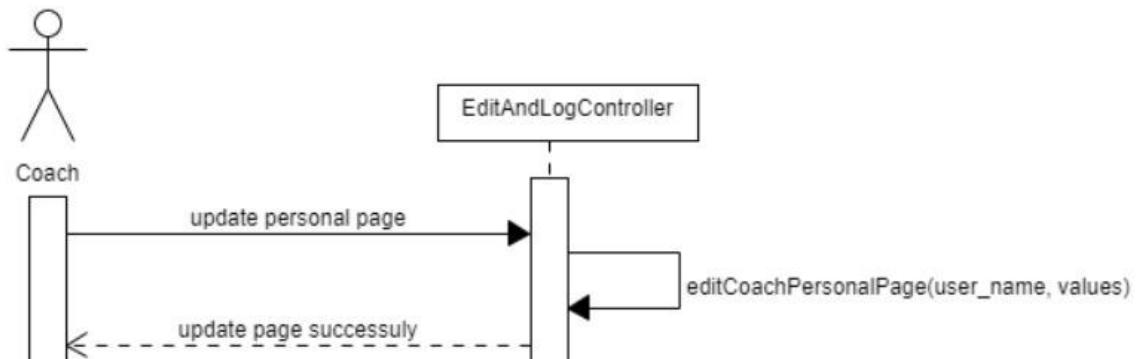
<b>עריכת פרטי משתמש של מאמן</b>	<b>שם סיפור המשתמש (חייב)</b>
• המאמן רשום למערכת	<b>בහינתן (תנאי התחלתי)</b>
• המאמן בוחר לעורר את פרטיו האישיים	<b>כאשר (מה קורה)</b>
The details were successfully updated	<b>אז (התוצאה)</b>

<b>עריכת פרטי משתמש של שחקן</b>	<b>שם סיפור המשתמש (שלילי)</b>
• המאמן רשום למערכת	<b>בhai נתן (תנאי התחלתי)</b>
• המאמן בוחר לשנות את ה-email שלו אך מכניס email לא חוקי.	<b>כאשר (מה קורה)</b>
."The new email is not legal"	<b>אז (התוצאה)</b>

## 5.2 - צפיה ועריכת דף אישי של מאמן

עדכון דף אישי של מאמן	
• <u>מאמן:</u> עדכון דף אישי	<b>שחקן ראשי</b>
•	<b>בעלי עניין ואיןטראקטים</b>
• המאמן ביצע כניסה מוצלחת למערכת. • קיים אובייקט דף אישי עבור השחקן במערכת.	<b>תנאי קדם</b>
• הפעולות שביצע השחקן על הדף האישי עודכנו בהצלחה במערכת.	<b>תנאי סיום</b>
1. המאמן בוחר לבצע שינוי בדף האישי. 2. המערכת מציגה את אפשרות הבחירה. 3. המאמן בוחר את הפרטים לעדכון. 4. המאמן מדין את הערך החדש. 5. המערכת מדוחת על הצלחת התהילה.	<b>תרחיש הצלחה רשמי</b>
4א. הערך שהזון אינו חוקי. 4ב. המערכת מדוחת על כישלון התהילה עם הודעת כישלון מתאימה.	<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>
•	<b>דרישות מיוחדות</b>
• שכיח.	<b>תדריות התרכשות טכнологיות וסוגי מידע</b>
• נושאים פתוחים	

:SSD



שם סיפור המשתמש (חייב)	עריכת דף אישי
בהתנתק (תנאי ההתחלתי)	• המאמן רשום למערכת
כאשר (מה קורה)	• המאמן בוחר לעורר את פרטי האישים
The details were successfully updated!	המערכת מציגה הודעה למשתמש "oad (התוצאה)

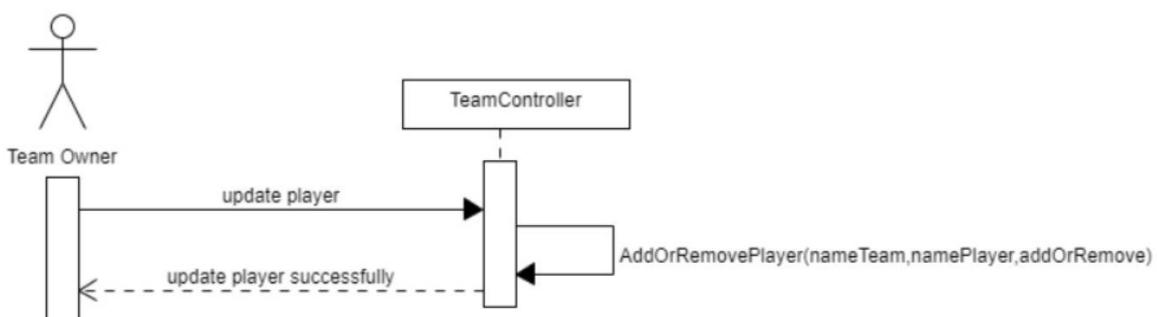
שם סיפור המשתמש (שלילי)	עריכת פרטי משתמש של מאמן
בהתנתק (תנאי ההתחלתי)	• המאמן רשום למערכת
כאשר (מה קורה)	• המאמן בוחר להכנס ערך לא חוקי
."The new value is not legal"	המערכת מציגה התראהoad (התוצאה)

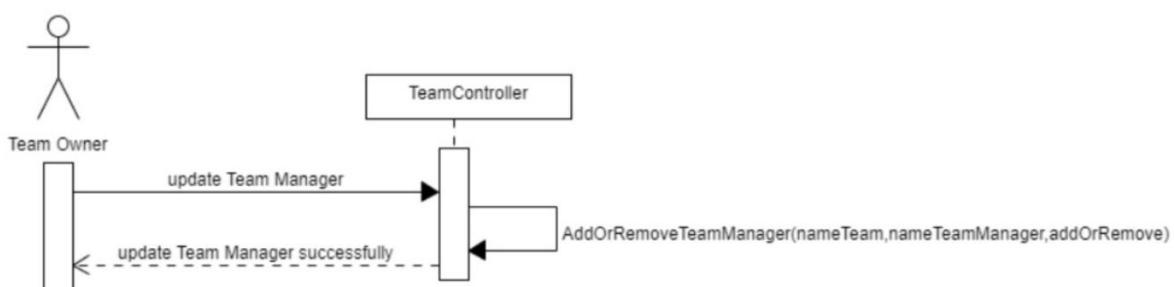
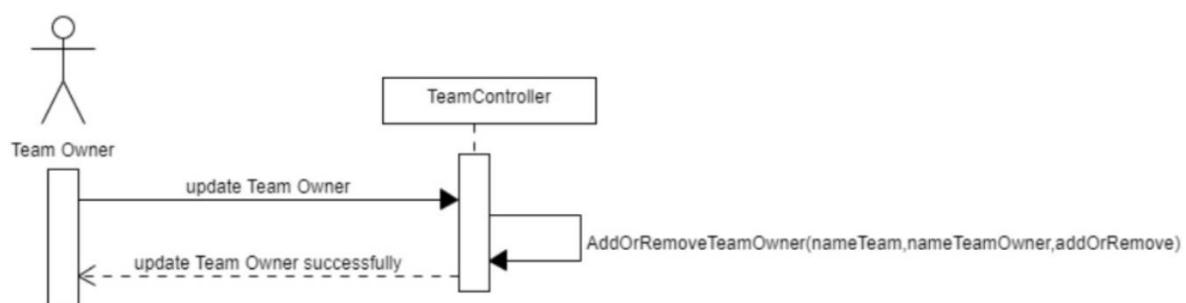
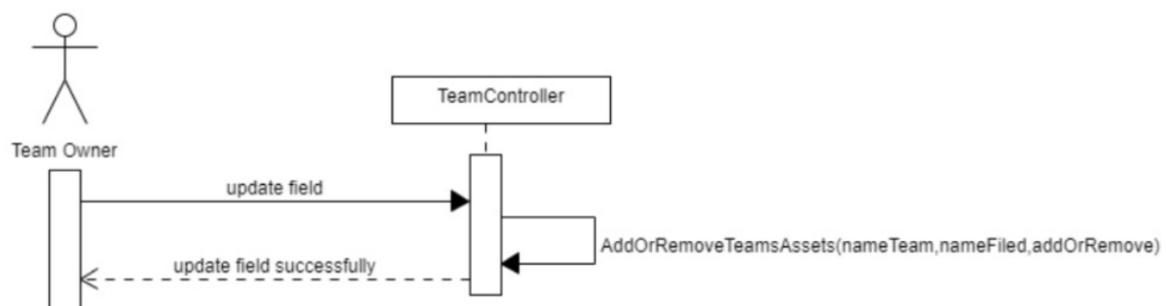
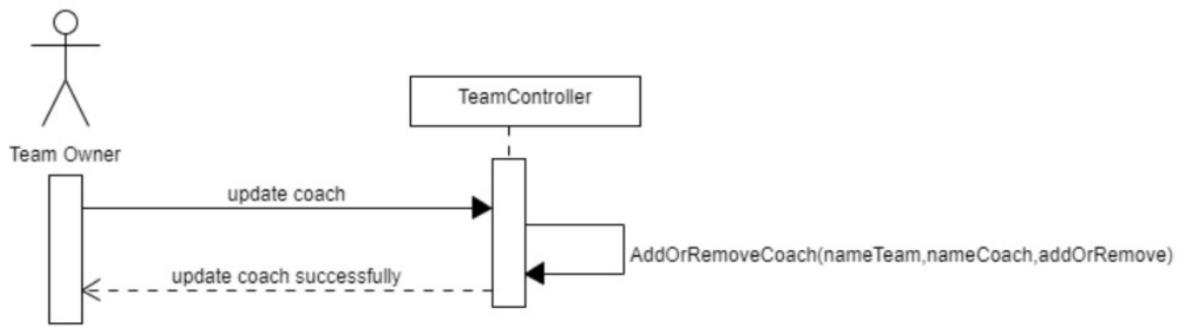
## 6 - פעולות בעל קבוצה

### 6.1 – עדכון נכס ל\_kvבוצה

פעולות בעל קבוצה- הוספה ישות	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>בעל קבוצה</u></li> <li>• <u>שחקנים עניין</u></li> <li>• <u>מאמנים</u></li> <li>• <u>מנהל קבוצה</u></li> <li>• <u>בעלי קבוצה</u></li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה מחובר למערכת.</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• הישות התווספה.</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. המערכת מציג אפשרות נכסים קבוצה.</li> <li>2. בעל הקבוצה יבחר את סוג הנכס.</li> <li>3. המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי הנכס ולבחר הסירה, הוספה או עריכה.</li> <li>4. בעל הקבוצה יזון את פרטי הנכס ואת האפשרות הרצiosa לפעולה.</li> <li>5. המערכת מאפשרת.</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. בעל הקבוצה הזין פרטיים לא נכוןים</li> <li>2. חזרה לצען 1.</li> </ol>
<b>דרישות מיוחדות</b>	
<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	
<b>מידות התרחשויות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• יומ יומי</li> </ul>
<b>מושאים פטוחים</b>	

:SDD





שם סיפור המשתמש (שלילי)	פעולות בעל קבוצה- הוספת ישות
בاهינתן (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה בחר להוסיף שחקן</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה הדין את שם הקבוצה, שם השחקן ו-1 כדי להוסיף שחקן</li> </ul>
אך (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למסך הודעה "The Team does not exist in the system".</li> </ul>

שם סיפור המשתמש (חייב)	פעולות בעל קבוצה- הוספת ישות
בاهינתן (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה בחר להוסיף שחקן</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• הקבוצה שבעל הקבוצה הדין לא קיימת במערכת</li> <li>• בעל הקבוצה הדין את שם הקבוצה, שם השחקן ו-1 כדי להוסיף שחקן</li> </ul>
אך (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למסך הודעה "The player was successfully removed from the team".</li> </ul>

שם סיפור המשתמש (שלילי)	פעולות בעל קבוצה- הוספת ישות
בاهינתן (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה בחר להוסיף מאמן</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה הדין שם של שחקן במקום שם של מאמן</li> <li>• בעל הקבוצה הדין את שם הקבוצה, שם המאמן ו-1 כדי להוסיף מאמן</li> </ul>
אך (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למסך הודעה "The username is not defined as a player on the system".</li> </ul>

שם סיפור המשתמש (שלילי)	פעולות בעל קבוצה- הוספת ישות
בاهינתן (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה בחר להוסיף בעל קבוצה</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה שורצים להוסיף כבר מוגדר בעל קבוצה</li> <li>• בעל הקבוצה הדין את שם הקבוצה, שם בעל הקבוצה ו-1 כדי להוסיף בעל קבוצה</li> </ul>
אך (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למסך הודעה ".You are already set as a team owner".</li> </ul>

שם סיפור המשתמש (חייב)	פעולות בעל קבוצה- מחיקת ישות
בاهינתן (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה קיים במערכת</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה הדין את שם הקבוצה, שם המאמן וסטטוס הסירה (0)</li> </ul>
אך (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למשתמש "The Coach was successfully removed from the team".</li> </ul>

שם סיפור המשתמש (שלילי)	פעולות בעל קבוצה- מחיקת ישות
בاهינתן (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה קיים במערכת</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה הדין אם שם הקבוצה, שם המגרש שאותו רוצה להסיר וסטטוס הסירה (0)</li> </ul>
אך (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה הודעה "The team doesn't contain this asset".</li> </ul>

<b>פעולות בעל קבוצה- מינוי בעל קבוצה</b>	<b>שם סיפור המשתמש (שלילי)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה קיים במערכת</li> <li>• בעל הקבוצה שאוטו רצים להוסיף גם קיים במערכת</li> <li>• בעל הקבוצה היזן פרטיים נכונים.</li> <li>• המערכת מדפיסה הודעה " . You are already set as a team owner "</li> </ul>	<b>בהתנתק (תנאי ההתחלתי)</b>
	<b>כאשר (מה קורה)</b>
	<b>אד (התוצאה)</b>

<b>פעולות בעל קבוצה- מינוי בעל קבוצה</b>	<b>שם סיפור המשתמש (חיובי)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה קיים במערכת</li> <li>• בעל הקבוצה שאוטו רצים להוסיף גם קיים במערכת</li> <li>• בעל הקבוצה היזן פרטיים נכונים.</li> <li>• המערכת מדפיסה הודעה ".the team"</li> </ul>	<b>בהתנתק (תנאי ההתחלתי)</b>
	<b>כאשר (מה קורה)</b>
The Team Owner was successfully added to	<b>אד (התוצאה)</b>

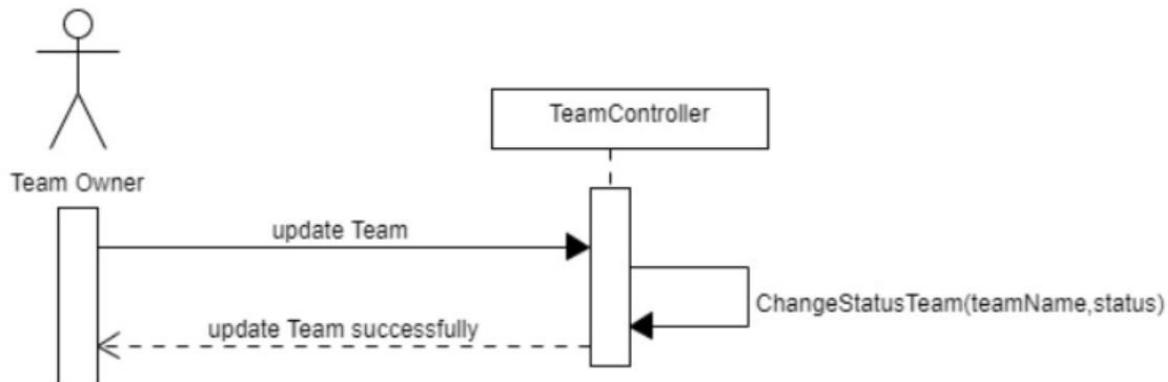
<b>פעולות בעל קבוצה- מינוי מנהל קבוצה</b>	<b>שם סיפור המשתמש (שלילי)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה קיים במערכת</li> <li>• מנהל הקבוצה אותו רצים להוסיף קיים במערכת</li> <li>• בעל הקבוצה היזן פרטיים להסרת מנהל קבוצה.</li> <li>• המערכת מדפיסה הודעה "... The Team Manager is not in the team"</li> </ul>	<b>בהתנתק (תנאי ההתחלתי)</b>
	<b>כאשר (מה קורה)</b>
	<b>אד (התוצאה)</b>

<b>פעולות בעל קבוצה- מינוי מנהל קבוצה</b>	<b>שם סיפור המשתמש (חיובי)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה קיים במערכת</li> <li>• בעל הקבוצה שאוטו רצים להוסיף גם קיים במערכת</li> <li>• בעל הקבוצה היזן פרטיים נכונים.</li> <li>• המערכת מדפיסה הודעה ".to the team"</li> </ul>	<b>בהתנתק (תנאי ההתחלתי)</b>
	<b>כאשר (מה קורה)</b>
The Team Manager was successfully added to	<b>אד (התוצאה)</b>

## 6.6 – שינוי סטאטוס לקבוצה

שינוי סטאטוס לקבוצה
<b>שחקן ראשי</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>בעל קבוצה: סמכות להחליט האם לסגור קיימת.</li> <li>בעל קבוצה: קבלת התראה על סגירת הקבוצה.</li> <li>מנהל הקבוצה: קבלת התראה על סגירת הקבוצה.</li> <li>מנהל המערכת: קבלת התראה על סגירת הקבוצה.</li> </ul>
<b>תנאי קדם</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>הקבוצה קיימת במערכת.</li> <li>לקבוצה קיים בעל קבוצה.</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>סטאטוס הקבוצה מעודכן</li> <li>בעל הקבוצה, מנהלי הקבוצה, ומנהל המערכת קיבלו התראה במקרה של סגירת הקבוצה.</li> <li>פעולות הקבוצה נשמרה במערכת.</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>בעל הקבוצה מבצע שינוי סטאטוס לקבוצה.</li> <li>המערכת מבקשת מבעל הקבוצה את שם הקבוצה ואת הפעולה(פתיחת/סגירה).</li> <li>בעל הקבוצה מדין את שם הקבוצה והפעולה הרצiosa.</li> <li>המערכת מעדכנת את הסטאטוס של הקבוצה בהתאם לפרטים.</li> <li>המערכת (אם בוצע סגירה) שולחת התראות על סגירת הקבוצה לכל מנהלי הקבוצה, בעל הקבוצה ומנהל המערכת.</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>חולפה מצעד 3: הקבוצה לא נמצאת במערכת             <ul style="list-style-type: none"> <li>3א.1. המערכת מציגה למשתמש הודעה "הקבוצה לא קיימת".</li> <li>3א.2. המערכת מציגה לבעל הקבוצה את רשימת הקבוצות.</li> <li>3א.3. חוזרת לתרחיש הראשי.</li> </ul> </li> </ul>
<b>דרישות מיוחדות</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>שליחת התראה.</li> </ul>
<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>נדיר.</li> </ul>
<b>תדריות התרחשויות</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• נושאים פתוחים</li> </ul>

:SSD



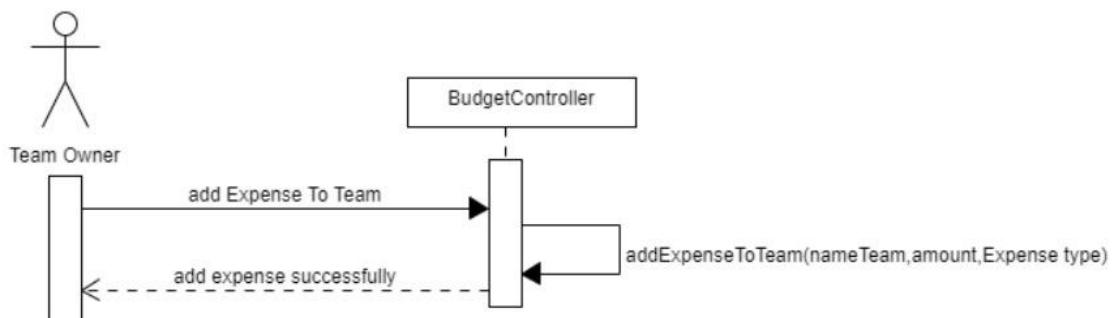
שם סיפור המשתמש (שלילי)	פעולות בעל קבוצה – שינוי סטאטוס
בהת้น (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>בעל הקבוצה רשום למערכת</li> </ul>
כasher (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>בעל הקבוצה מדין שם קבוצה וסטאטוס</li> </ul>
או (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>המערכת מציגה הודעה 1 "The group is already set"</li> </ul>

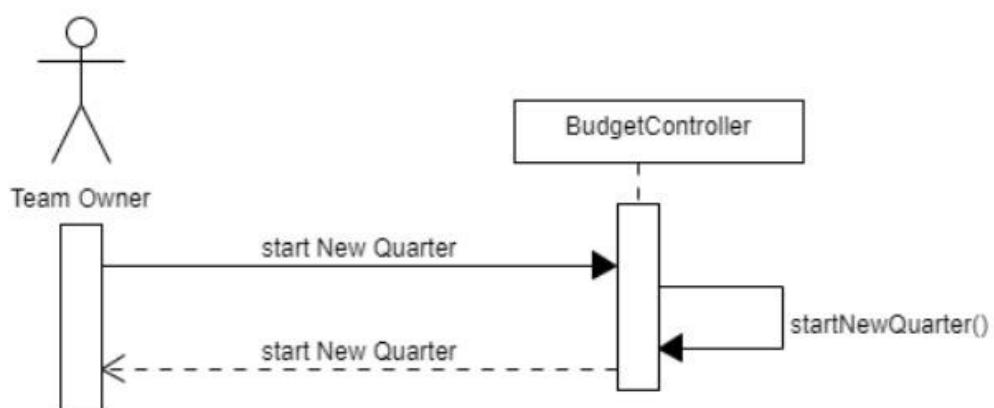
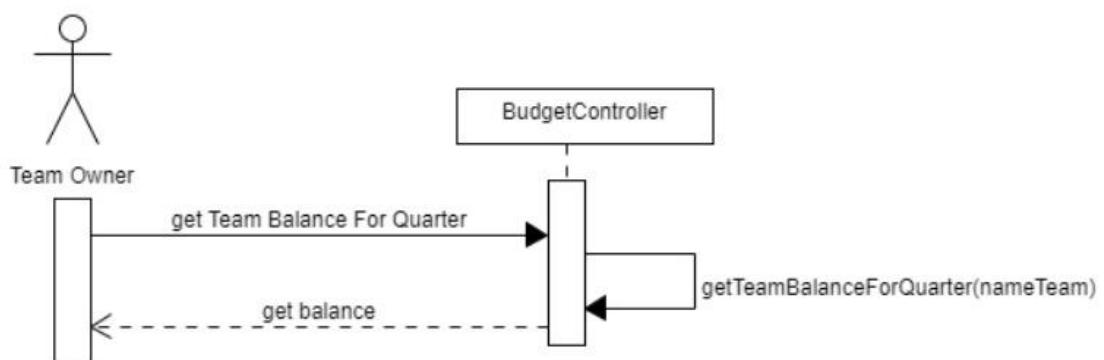
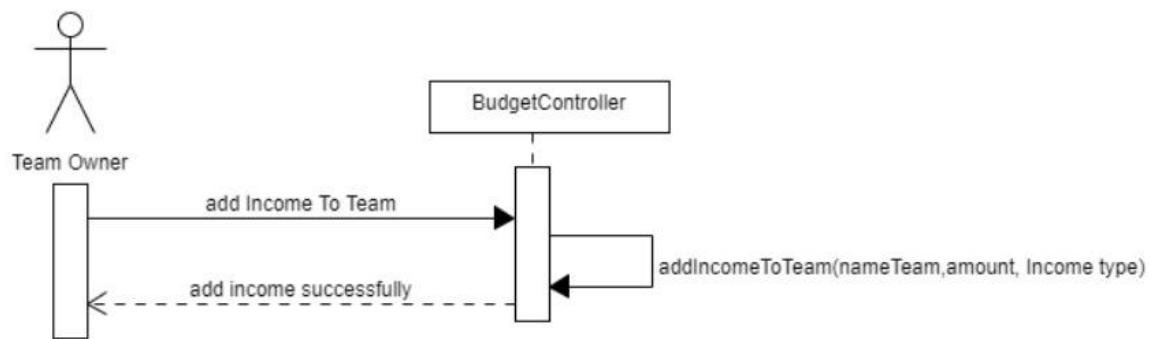
<b>שם סיפור המשתמש (חייב)</b>	<b>פעולות בעל קבוצה – שינוי&gt;Status</b>
<b>בהתנתק (תנאי ההתחלתי)</b>	• בעל הקבוצה רשום למבנה
<b>כאשר (מה קורה)</b>	• בעל הקבוצה מזין הכנסתה ושם קבוצה.
<b>אז (התוצאה)</b>	The status of the group has changed המרכיבת מציגה הודעה "successfully."

## 7 - עדכון פעילות פיננסית

פעולות בעל קבוצה - עדכון פעילות פיננסית	
שחקן ראשי	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>בעל קבוצה</b></li> </ul>
בעלי עניין ואיןטרסים	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעלי קבוצה</li> <li>• מנהלי קבוצה</li> </ul>
תנאי קדם	<ul style="list-style-type: none"> <li>• בעל הקבוצה מחובר למערכת.</li> </ul>
תנאי סיום	<ul style="list-style-type: none"> <li>• הפעולות הפיננסית עודכנו.</li> </ul>
תרחיש הצלחה	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. המערכת תציג לו אפשרות לープלואות על תקציב הקבוצה.</li> <li>2. בעל הקבוצה יזון את סוג הפעולות.</li> <li>3. המערכת תציג את הפרטים שצריך למלא על הפעולות.</li> <li>4. בעל הקבוצה יזון את הפרטים הרלוונטיים.</li> <li>5. המערכת תעדכן את הפעולות הפיננסית.</li> </ol>
תרחישים אלטרנטיביים	
דרישות מיוחדות	
תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע	
תדריות התורחות	<ul style="list-style-type: none"> <li>• יומ יומי</li> </ul>
מושאים פתוחים	

:SSD





<b>פעולות בעל קבוצה – ניהול תקציב</b>	<b>שם סיפור המשתמש (חייב)</b>
• בעל הקבוצה רשום למערכת	<b>בהתנן (תנאי התחלתי)</b>
• בעל הקבוצה מזין הכנסה ושם קבוצה	<b>כאשר (מה קורה)</b>
• המערכת מציגה הודעה "Income updated"	<b>אז (התוצאה)</b>

<b>פעולות בעל קבוצה – ניהול תקציב</b>	<b>שם סיפור המשתמש (שלילי)</b>
• בעל הקבוצה רשום למערכת	<b>בהתנן (תנאי התחלתי)</b>
• בעל הקבוצה מזין הכנסה ושם קבוצה.	<b>כאשר (מה קורה)</b>
• המערכת מציגה הודעה "Team not found"	<b>אז (התוצאה)</b>

<b>פעולות בעל קבוצה – ניהול תקציב</b>	<b>שם סיפור המשתמש (שלילי)</b>
• בעל הקבוצה רשום למערכת	<b>בהתנן (תנאי התחלתי)</b>
• בעל הקבוצה מבקש לראות את תקציב הקבוצה	<b>כאשר (מה קורה)</b>
• המערכת מציגה הודעה "The team not found"	<b>אז (התוצאה)</b>

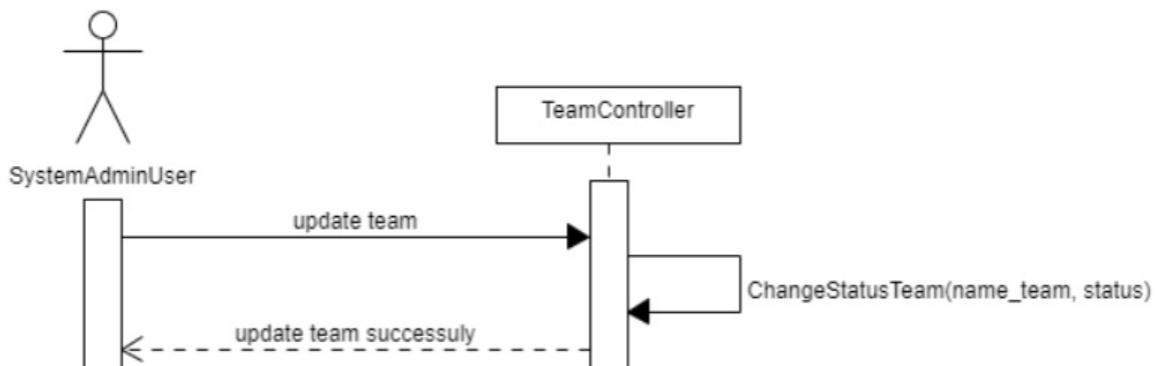
<b>פעולות בעל קבוצה – ניהול תקציב</b>	<b>שם סיפור המשתמש (חייב)</b>
• בעל הקבוצה רשום למערכת	<b>בהתנן (תנאי התחלתי)</b>
• בעל הקבוצה מבקש לראות את תקציב הקבוצה	<b>כאשר (מה קורה)</b>
• המערכת מציגה את התקציב לקבוצה	<b>אז (התוצאה)</b>

## 8 - פעולות מנהל מערכת

### 8.1 - סגירת קבוצה לצמיות

סגירת קבוצה לצמיות	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>מנהל מערכת:</u> סגירת קבוצה לצמיות</li> </ul>
<b>בעלי עניין ואינטראיסים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><u>בעל קבוצה:</u> קבלת התראה על סגירת הקבוצה</li> <li><u>מנהל קבוצה:</u> קבלת התראה על סגירת הקבוצה</li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>מנהל המערכת ביצע כניסה מוצלח למערכת</li> <li>הקבוצה אותה יש לסגור קיימת במערכת</li> <li>לקבוצה קיים לפחות מנהל אחד</li> <li>לקבוצה קיים לפחות בעלי אחד</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>הקבוצה סגורה לצמיות במערכת</li> <li>בעלי הקבוצה קיבלו התראה על סגירת הקבוצה</li> <li>מנהל הקבוצה קיבלו התראה על סגירת הקבוצה</li> <li>המידע על הקבוצה נשמר במערכת</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. מנהל המערכת בוחר מבחן לבצע סגירת קבוצה.</li> <li>2. המערכת מבקשת את שם הקבוצה לסגירה.</li> <li>3. מנהל המערכת מזין את שם הקבוצה הרצוי.</li> <li>4. המערכת מסוגת את הקבוצה בסגורה לצמיות.</li> <li>5. <b>המערכת מתריעה לבעלי הקבוצה ומנהלי הקבוצה על סגירת הקבוצה לצמיות.</b></li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	
<b>דרישות מיוחדות</b>	
<b>תליהות טכניות וסוגי מידע</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>יכולת שליחת התראה.</li> </ul>
<b>תדרישות התרכשות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>נדיר.</li> </ul>
<b>מושאים פתוחים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>

:SSD



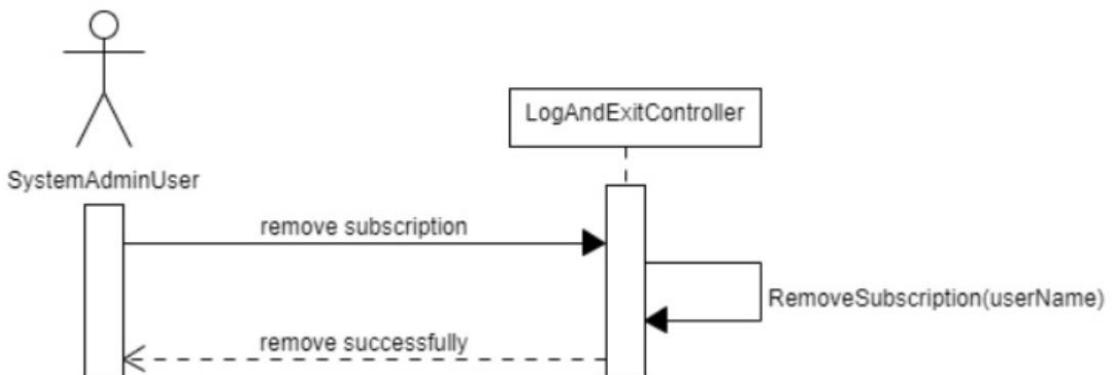
<b>שם סיפור המשמש</b>	<b>מנהל מערכת סוג קבוצה לצמויות</b>
<b>בhinian (תנאי ההתחלתי)</b>	• מנהל רשום במערכת
<b>כאשר (מה קורה)</b>	• מנהל בוחר לסגור קבוצה לצמויות
<b>אז (התוצאה)</b>	• המערכת מבקשת מהמנהל את שם הקבוצה • המערכת סוגרת את הקבוצה לצמויות

<b>שם סיפור המשמש</b>	<b>מנהל מערכת סוג קבוצה לצמויות</b>
<b>בhinian (תנאי ההתחלתי)</b>	• מנהל רשום במערכת
<b>כאשר (מה קורה)</b>	• מנהל בוחר לסגור לצמויות קבוצה לא קיימת
<b>אז (התוצאה)</b>	• המערכת מבקשת מהמנהל את שם הקבוצה • המערכת מדפסה הודעה שגיאה "קבוצה זו לא קיימת במערכת".

## 8.2 – הסרת מנוי

הסרת מנוי על ידי מנהל מערכת	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מנהל מערכת:</b> הסרת מנוי מהמערכת</li> </ul>
<b>בעלי עניין ואינטראיסים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מנויים במערכת:</b> קיבל עדכונים על פעולות של מנהל מערכת</li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל המערכת ביצע כניסה כנiosa מוצלחת למערכת</li> <li>• המנווי שיש להסרו קויים במערכת</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המנווי נמחק מהמערכת</li> <li>• השרותים של המנווי במערכת בוטלו</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה רפואי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. מנהל המערכת מבצע הסרת מנוי</li> <li>2. המערכת מבקשת להזין שם מנוי להסרה</li> <li>3. מנהל המערכת מזון שם מנוי רצוי</li> <li>4. המערכת מבצעת הסרה של המנווי בהתאם לailoci הנקודות</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3א1. המנווי לא נמצא במערכת.</li> <li>3א2. המערכת מציגה למנהל התראה כי המנווי לא נמצא במערכת.</li> <li>3א3. חוזרת לשלב 2.</li> </ol>
<b>דרישות מיוחדות</b>	
<b>תליות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אפשרות חיפוש מנוי</li> </ul>
<b>תדריות התראות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שכיח.</li> </ul>
<b>נושאים פתוחים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• האם וכייד מקבל מנווי התראה על כך שנמחק מהמערכת.</li> </ul>

:SSD



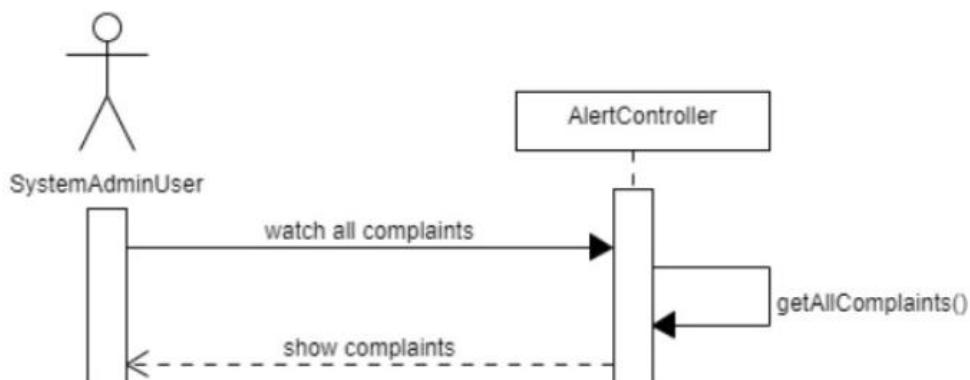
שם סיפור המשתמש	מנהל מערכת מסיר מנוי של משתמש מערכת
<b>בاهינתן (תנאי התחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל והמשתמש רשומים במערכת</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל מעוניין למחוק את הרישום של המשתמש</li> </ul>
<b>از (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמנהל את שם המשתמש למחיקה</li> <li>• המערכת מוחקת את המשתמש בהצלחה.</li> </ul>

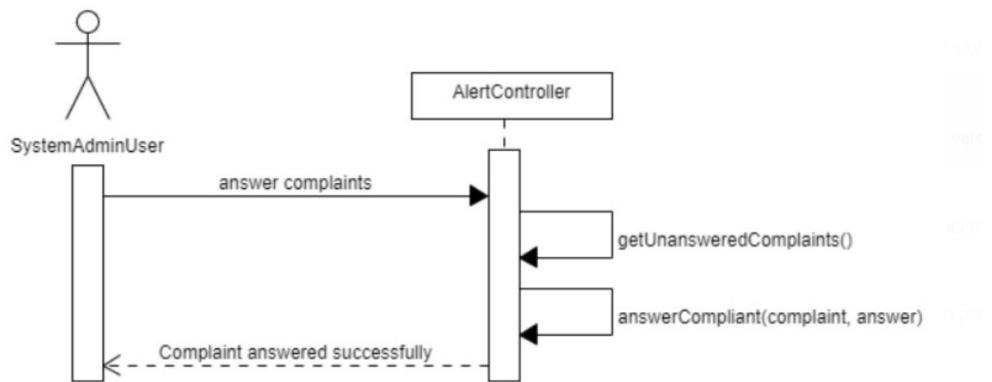
שם סיפור המשתמש	מנהל מערכת מסיר מינוי של משתמש מערכת
בהתנאי (תנאי ההתחלתי)	מנהל רשום במערכת
כאשר (מה קורה)	מנהל מעוניין למחוק רישום של משתמש
אז (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• הממשק מבקשת מהמנהל את שם המשתמש למחיקה.</li> <li>• המערכת מדפיסה למננה הודעת שגיאה "המשתמש לא קיים במערכת"</li> </ul>

### 8.3 – מענה על תלונות של מנויים

	מענה על תלונות של מנויים על ידי מנהל מערכת	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מנהל מערכת:</b> מענה על תלונות של מנויים</li> </ul>	
<b>בעלי עניין ואינטראסים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מנויים במערכת:</b> קיבל עדכונים על פעולות של מנהל מערכת</li> </ul>	
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל המערכת ביצע כניסה מוצלחת למערכת</li> </ul>	
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מענה על התלונה נשמר במערכת</li> <li>• המנו קיבל התראה על מענה של המנהל</li> <li>• התלונה סומנה כ"טופלה" במערכת</li> </ul>	
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. מנהל המערכת בוחר לענות על תלונות משתמשים</li> <li>2. המערכת מציגה את רשיימת התלונות שלא נענו</li> <li>3. המערכת מבקשת ממנהל המערכת לבתוב מענה לכל אחת מהتلונות</li> <li>4. מנהל המערכת מזין תשובות לכל תלונה</li> <li>5. המערכת שומרת את התלונות במצב טופל עם תשובייה.</li> </ol>	
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. מנהל המערכת מזין תשובה לא תקינה.</li> <li>2. המערכת מתריעה על שגיאת קלט.</li> <li>3. חוזרת לשלב 2.</li> </ol>	
<b>דרישות מיוחדות</b>	*	
<b>תליות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אפשרות התראה למנויים על תגובה שטופלה</li> </ul>	
<b>תדריות התרחשויות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שכיח.</li> </ul>	
<b>מושאים פתוחים</b>		

:SSD





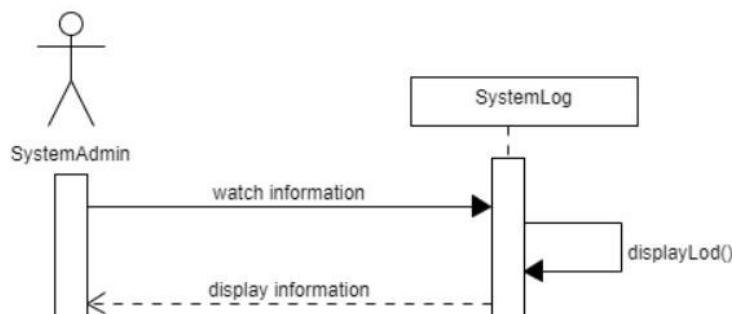
שם סיפור המשתמש	מנהיל מערכת עונה על תלונות משתמשים
בהתנן (תנאי ההתחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהיל רשום במערכת קיימות תלונות במערכת</li> </ul>
באשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהיל מעוניין לענות על תלונות משתמשים</li> </ul>
از (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למנהל את כל התלונות שלא נענו.</li> <li>• המערכת מבקשת מהמנהל להזין תגובה עבור כל תלונה שלא נענתה.</li> </ul>

שם סיפור המשתמש	מנהיל מערכת עונה על תלונות משתמשים
בהתנן (תנאי ההתחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהיל רשום במערכת קיימות תלונות במערכת</li> </ul>
באשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהיל מעוניין לענות על תלונות משתמשים</li> </ul>
از (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למנהל הודעה "לא קיימות תלונות חדשות"</li> </ul>

#### 8.4 – צפיה במידע על התנהלות מערכת

<b>czfia במידע על התנהלות מערכת על ידי מנהל מערכת</b>	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מנהל מערכת:</b> צפיה במידע על התנהלות מערכת</li> </ul>
<b>בעלי עניין ואינטראיסים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל המערכת ביצע כניסה מוצלחת למערכת</li> <li>• המערכת שמרה בקובץ LOG את המידע על פעולות המערכת</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>מנהל המערכת</b> בוחר לצפות בלוגים של המערכת.</li> <li>2. <b>המערכת</b> מציגה למנהל המערכת את קובץ LOG העדכני ביותר.</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	
<b>דרישות מיוחדות</b>	
<b>תלוויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שמירה של קובץ LOG של פעולות המערכת</li> </ul>
<b>תדריות ההתרחשות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שכיח.</li> </ul>
<b>מושאים פתוחים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• היכון אחסנים את קובץ ה log של פעולות המערכת</li> </ul>

:SSD



שם סיפור המשתמש	במיון (תנאי התחלתי)
<b>מנהל מערכת צופה בקובץ לוג</b>	
<b>במיון (תנאי התחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל רשום במערכת קיים קובץ לוג</li> </ul>
<b>באשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל מעוניין לצפות בקובץ הלוג</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למנהל את קובץ הלוגים העדכני</li> </ul>

שם סיפור המשתמש	במיון (תנאי התחלתי)
<b>מנהל מערכת צופה בקובץ לוג</b>	
<b>במיון (תנאי התחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל רשום במערכת קיים קובץ לוג</li> </ul>
<b>באשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מנהל מעוניין לצפות בקובץ הלוג לפני שבוצע שימוש במערכת.</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למערכת קובץ לוג ריק של יום חדש</li> </ul>

## 8.5 - בניית מודל מערכת המלצה

	<b>בנייה מודל מערכת המלצה על ידי מנהל מערכת</b>
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>מנהל מערכת:</b> בניית מודל מערכת המלצה</li> </ul>
<b>בעלי עניין וਐנטרסים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● מנהל המערכת ביצע כניסה מוצלחת למערכת</li> <li>● קיימת מערכת המלצה לממשק</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● מערכת המלצה סיימה לבנות את המודל.</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>מנהל המערכת</b> בוחר בנית מודל מערכת המלצה</li> <li>2. <b>המערכת</b> מפעילה את בנית מערכת המלצה האוטומטית.</li> <li>3. <b>המערכת</b> מודיעיה למנהל המערכת עדכון על סיום בנית מערכת המלצה.</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	<p>3A1. מערכת המלצה נכשלה בפעולה.</p> <p>3A2. המערכת מתריעה למנהל על בישולן בפעולה של מערכת המלצה.</p>
<b>דרישות מיוחדות</b>	
<b>תליות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● מערכת המלצה לאוהדים</li> </ul>
<b>תדריות התרחשויות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● נDIR.</li> </ul>
<b>נושאים פתוחים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● כיצד עובדת מערכת המלצה</li> </ul>

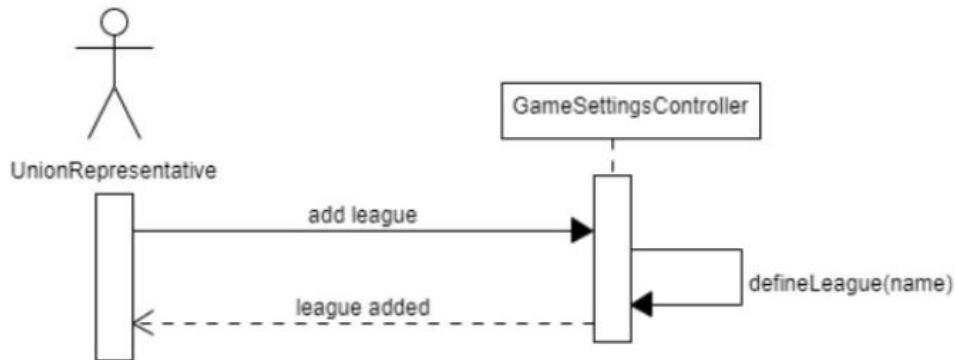
**לא בוצע מימוש בגרסת 2 (רלוונטי לגרסת 3)**

## 9 – פעולות נציג ההתאחדות

### 9.1 – הגדרת ליגה

הגדרת ליגה	
শחקן ראשי	• נציג ההתאחדות: מגדיר ליגה במערכת.
בעל עניין ואיןטרסיטים	
תנאי קדם	• נציג ההתאחדות רשום במערכת ובעל הרשות להגדרת ליגה.
תנאי סיום	• הליגה מוגדרת במערכת.
תרחיש הצלחה ראשי	1. נציג ההתאחדות בוחר להגדיר ליגה. 2. המערכת מבקשת להזין שם לliga. 3. נציג ההתאחדות מדין את הפרטום הרלוונטיים. 4. המערכת מגירה ליגה חדשה במערכת.
תרחישים אלטרנטיביים	3א1. המערכת מציגה התרעעה למשתמש "הפרטים אינם תקינים" 3א2. חזרה לשלב 2
דרישות מיוחדות	
תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע	
תדריות התרכשות	• נDIR.
נושאים פתוחים	•

:SSD



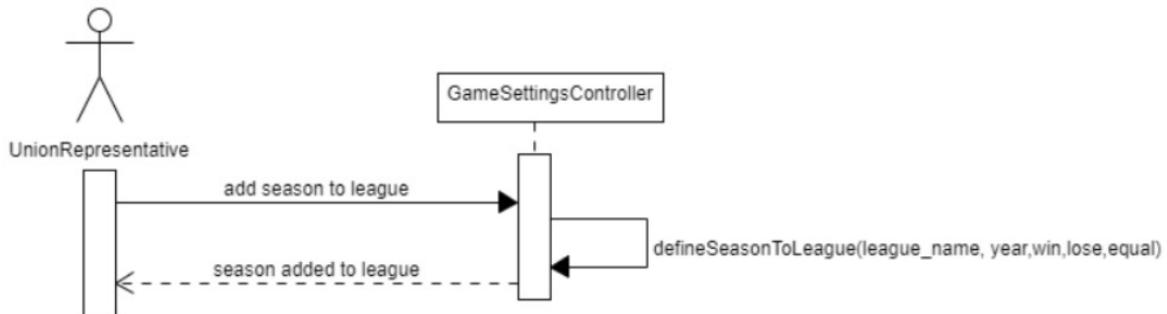
שם סיפור המשתמש בהתיקון (תנאי התחלתי)	שם סיפור המשתמש בהתיקון (מה קורה)	שם סיפור המשתמש از (התוצאה)
• נציג ההתאחדות רשום במערכת	• נציג ההתאחדות מעוניין ליצור ליגה חדשה	
		• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את שם הליגה
		• המערכת יוצרת ליגה חדשה.

שם סיפור המשתמש בהתיקון (תנאי התחלתי)	שם סיפור המשתמש בהתיקון (מה קורה)	שם סיפור המשתמש از (התוצאה)
• נציג ההתאחדות רשום במערכת	• נציג ההתאחדות מעוניין ליצור ליגה חדשה	
		• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את שם הליגה
		• המערכת מציגה למשתמש הודעה "שם הליגה אינו תקין"

## 9.2 – הגדרת עונה לリגא על ידי שנה

הגדרת ליגא	
<b>שחקן ראשי</b>	• בציג ההתאחדות: מגדיר עונה לリגא במערכת.
<b>בעלי עניין ואינטראסים</b>	
<b>תנאי קדם</b>	• נציג ההתאחדות רשום במערכת ובעל הרשות להגדרת עונה לリגא. • הליגה קיימת במערכת.
<b>תנאי סיום</b>	• העונה מוגדרת לリגא במערכת.
<b>תרחיש הוצאה רפואי</b>	1. נציג ההתאחדות בוחר להגדיר עונה לリגא. 2. המערכת מבקשת להזין את שם הליגה ושם העונה המבוקשת להגדירה. 3. נציג ההתאחדות מודיע את הפרטים הרלוונטיים. 4. המערכת מגדרה את העונה לリגא.
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	3א.1. המערכת מציגה למשתמש התראה "הפרטים אינם תקינים". 3א.2. חוזרת לשלב 2.
<b>דרישות מיוחדות</b>	
<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי  מידע</b>	
<b>תדריות התרחשויות</b>	• נDear.
<b>מושאים פתוחים</b>	

:SSD



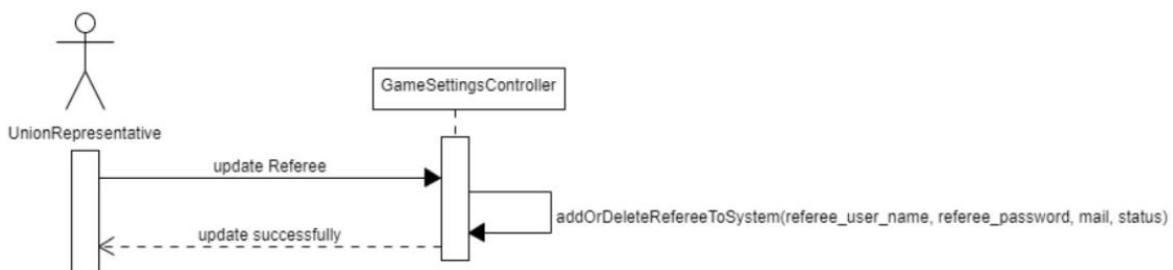
שם סיפורו המשתמש	曩יג ההתאחדות מגדיר עונה לリגא
<b>בاهינתן (תנאי התחלתי)</b>	•曩יג ההתאחדות רשום במערכת
<b>כאשר (מה קורה)</b>	•曩יג ההתאחדות מעוניין ליצור עונה חדשה לリגא
<b>אז (התוצאה)</b>	• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את שנת העונה ושם הליגה • המערכת יוצרת עונה חדשה בליגה המבוקשת

שם סיפורו המשתמש	曩יג ההתאחדות מגדיר עונה לリגא
<b>בاهינתן (תנאי התחלתי)</b>	•曩יג ההתאחדות רשום במערכת
<b>כאשר (מה קורה)</b>	•曩יג ההתאחדות מעוניין ליצור עונה חדשה לリגא
<b>אז (התוצאה)</b>	• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את שנת העונה ושם הליגה • המערכת מציגה למשתמש הודעה "הליגה המבוקשת לא קיימת"

### 9.3 - מינוי של שופט

מינוי שופט
<b>שחקן ראשי</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מציג ההתאחדות:</b> ממנה שופט במערכת</li> </ul>
<b>בעל עניין ואינטרסים</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>שופט:</b> מינוו השופט במערכת.</li> </ul>
<b>תנאי קדם</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מציג ההתאחדות רשום במערכת ובעל הרשות למיןו שופט.</b></li> </ul>
<b>תנאי סיום</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• השופט מוגדר במערכת.</li> <li>• נשלחת התראה לשופט על רישומו למערכת.</li> <li>• לשופט נפתח חשבון עם הרשות שМОגדרות לשופטים.</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>מציג ההתאחדות</b> בוחר למנוט שופט.</li> <li>2. <b>המערכת</b> מבקשת הזנה של פרטי השופט, שם משתמש, סיסמה ומיל.</li> <li>3. <b>מציג ההתאחדות</b> מזון את הפרטים הרלוונטיים.</li> <li>4. <b>המערכת</b> מגדרה את השופט במערכת.</li> <li>5. <b>המערכת</b> שלוחת התראה לשופט לגבי פתיחת המשתמש ופרטיו.</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>3א. המערכת מציגה למשתמש התרעה "פרטים אינם תקינים".</li> <li>3ב. חוזרת לשלב 2.</li> </ol>
<b>דרישות מיוחדות</b>
<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>
<b>תדריות התראות</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• נDIR</li> </ul>
<b>מושאים פתוחים</b>

:SSD



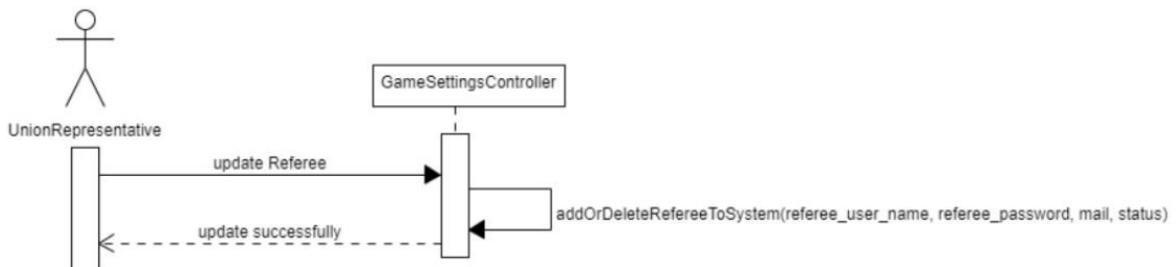
מציג ההתאחדות ממנה שופט	שם סיפור המשתמש בהינתן (תנאי התחלתי)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מציג ההתאחדות</b> רשום במערכת</li> </ul>	<b>באשר (מה קורה)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מציג ההתאחדות</b> מעוניין ליצור משתמש חדש לשופט</li> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי הרישום</li> </ul>	<b>וז (התוצאה)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>המערכת</b> שלוחת מיל לשופט עם פרטי ההזמנה והרישום</li> <li>• <b>המערכת</b> מציגה למשתמש הודעה "פרטי הרישום לא תקינים"</li> </ul>	

מציג ההתאחדות ממנה שופט	שם סיפור המשתמש בהינתן (תנאי התחלתי)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מציג ההתאחדות</b> רשום במערכת</li> </ul>	<b>באשר (מה קורה)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>מציגהתאחדות</b> מעוניין ליצור משתמש חדש לשופט</li> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי הרישום</li> </ul>	<b>וז (התוצאה)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>המערכת</b> מציגה למשתמש הודעה "פרטי הרישום לא תקינים"</li> </ul>	

### 9.3- הסרת מינוי של שופט

הסרת מינוי של שופט
<b>חקון ראשי</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציגהתאחדות מסיר מינוי שופט .</li> </ul>
<b>בעל עניין ואינטראסיבים</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>שופט</u>: הסרת מינוי השופט במערכת.</li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציגהתאחדות רשום במערכת ובעל הרשות להסיר מינוי שופט.</li> <li>• המשתמש מוגדר בעל מינוי שופט במערכת.</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• המשתמש אינו מוגדר בשופט במערכת.</li> <li>• נשלחת התראה לשופט על ביטול מינויו.</li> <li>• מוסרות הרשות למשתמש שהוגדר בשופט.</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>נציגהתאחדות</b> בוחר להסיר מינוי של שופט.</li> <li>2. המערכת מבקשת להזין את שם המשתמש של השופט המבוקש.</li> <li>3. <b>נציגהתאחדות</b> מדין את הפרטים הרלוונטיים.</li> <li>4. <b>המערכת</b> מסירה את מינוי השופט.</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1.המערכת מציגה למשתמש התראה " הפרטים אינם תקינים".</li> <li>2. חזרה לשלב 2.</li> </ol>
<b>דרישות מיוחדות</b>
<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>
<b>תדריות התרחשויות</b>
• נDIR
<b>נושאים פתוחים</b>

:SSD



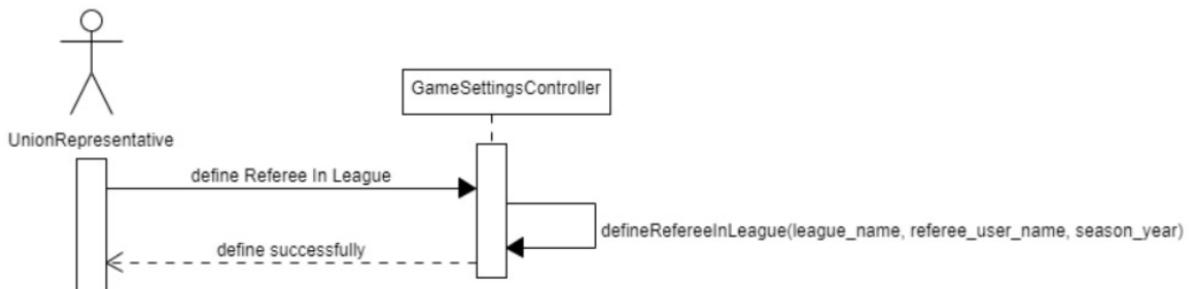
שם סיפור המשתמש	曩יגהתאחדות מסיר מינוי שופט	בהת้น (תנאי התחלתי)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציגהתאחדות רשום במערכת</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציגהתאחדות מעוניין להסיר שופט מהמערכת</li> </ul>	<b>כasher (מה קורה)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה הודעה ". the transaction completed successfully"</li> </ul>	<b>אז (התוצאה)</b>

שם סיפור המשתמש (שלילי)	מציג התחדשות מסיר מנוי שופט
בاهינתן (תנאי התחלתי)	• מציג התחדשות רשות במערכת
כאשר (מה קורה)	• מציג התחדשות מעוניין להסיר שופט מהמערכת
או (התוצאה)	There is no subscription with this "username in the system"

#### 9.4 - שיבוץ שופט לリגא בעונה מסויימת

שיבוץ שופטים לリגא בעונה מסויימת	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות: מגדיר שופט לリגא עבור עונה מסוימת.</li> </ul>
<b>בעל עניין ואינטרסים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>שופט</u>: מוגדר בתור שופט בリגא.</li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות רשום במערכת ובעל הרשות להגדרת שופט לリגא.</li> <li>• הליגה מוגדרת במערכת.</li> <li>• העונה מוגדרת עבור הליגה.</li> <li>• השופט מוגדר במערכת.</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• השופט מזון לשופוט בリגא בעונה מסוימת.</li> </ul>
<b>றוחיש הוצאה ראשי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. נציג ההתאחדות בוחר לשbez שופט בリגא.</li> <li>2. המערכת מבקשת להזין את שנת הליגה, שם העונה ושם המשתמש של השופט.</li> <li>3. נציג ההתאחדות מדין את הפרטים הרלוונטיים.</li> <li>4. המערכת משבצת את השופט לリגא בעונה הרצויה.</li> </ol>
<b>றוחישים אלטרנטיביים</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3א. המערכת מציגה למשתמש התראה "הפרטים אינם תקינים"</li> <li>3א2. חזרה לשלב 2.</li> </ol>
<b>דרישות מיוחדות</b>	
<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	
<b>תדריות התרחשות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נדי.</li> </ul>
<b>מושאים פתוחים</b>	

:SSD



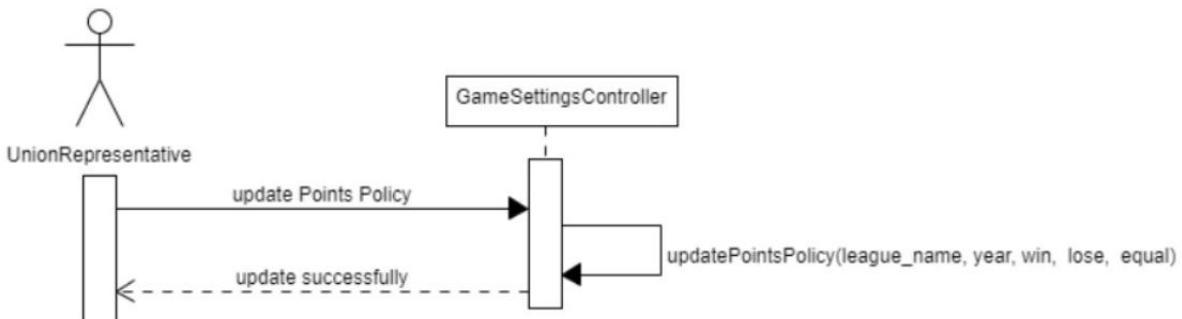
נציג ההתאחדות ממנה שופט לリגא בעונה מסויימת	שם סיפור המשתמש בהינתן (תנאי התחלתי)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות רשום במערכת הליגה קיימת במערכת</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות מעוניין למנות שופט לリגא בעונה</li> </ul>	<b>כasher (מה קורה)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין שם שופט, ליגא ועונה</li> <li>• המערכת משבצת את השופט לרשימת השופטים של הליגה בעונה</li> </ul>	<b>או (התוצאה)</b>

נציג ההתאחדות ממנה שופט לリגא בעונה מסויימת	שם סיפור המשתמש בהינתן (תנאי התחלתי)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות רשום במערכת הליגה קיימת במערכת</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות מעוניין למנות שופט לリגא בעונה</li> </ul>	<b>כasher (מה קורה)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין שם שופט, ליגא ועונה</li> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "שופט לא קיים במערכת"</li> </ul>	<b>או (התוצאה)</b>

## 9.5-9.6 - עדכון מדיניות

עדכון מדיניות (шибוץ משחקים, חישוב ניקוד או מיקום בליגה)	
שחקן ראשי	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות: מגדר מדיניות במערכת.</li> </ul>
בעל עניין ואינטראקטיבים	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות רשום במערכת ובעל הרשות הגדרת מדיניות.</li> </ul>
תנאי קדם	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המединיות מוגדרת במערכת.</li> </ul>
תנאי סיום	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המединיות מוגדרת במערכת.</li> </ul>
תרחיש הצלחה ראשי	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. נציג ההתאחדות בוחר להגדיר מדיניות.</li> <li>2. המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי המדיניות המעודכנת, ואת שם הליגה לעדכון.</li> <li>3. נציג ההתאחדות מודיע את פרטי המדיניות בליגה הרלוונטית.</li> <li>4. המערכת מעכנת את פרטי המדיניות בליגה הרלוונטית</li> </ol>
תרחישים אלטרנטיביים	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. המערכת מציגה למשתמש התראה "הפרטים אינם תקינים"</li> <li>2. חוזרת לשלב 2.</li> </ol>
דרישות מיוחדות	
טיפול טכנולוגיות וסוגי מידע	
תדריות התרחשויות	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שנתי.</li> </ul>
מושאים פתוחים	

:SSD



שם סיפור המשתמש	מציג ההתאחדות מגדר מדיניות חדשה לחישוב ניקוד בליגה
בהתנתק (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות רשום במערכת הליגה קיימת במערכת</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות מעוניין להגדיר מדיניות ניקוד לliga</li> </ul>
וז (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין מדיניות ניקוד וליגה</li> <li>• המערכת מבצעת עדכון למדיניות הניקוד בליגה</li> </ul>

שם סיפור המשתמש	מציג ההתאחדות מגדר מדיניות חדשה לחישוב ניקוד בליגה
בהתנתק (תנאי התחלתי)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות רשום במערכת הליגה קיימת במערכת</li> </ul>
כאשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות מעוניין להגדיר מדיניות ניקוד לliga</li> </ul>
וז (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין מדיניות ניקוד וליגה</li> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "liga לא קיימת במערכת"</li> </ul>

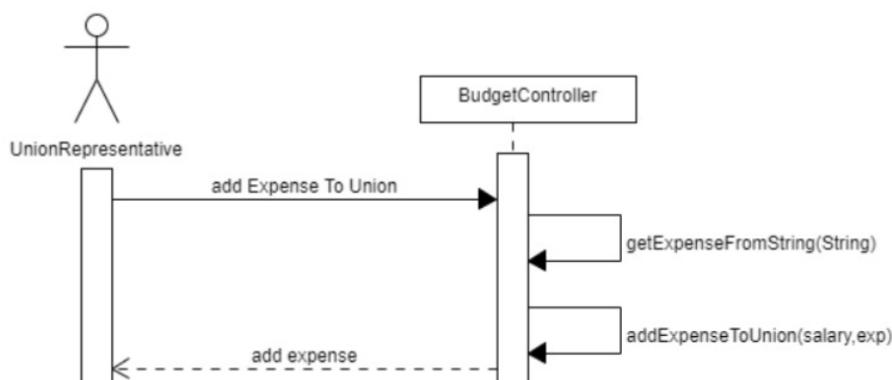
<b>שם סיפור המשתמש</b>	<b>מציג ההתאחות מגדר מדיניות בקרה תקציבית</b>
<b>בاهינתן (תנאי ההתחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מציג ההתאחות רשות במערכת</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מציג ההתאחות מעוניין להגדיר בקרה שבר לשחקנים</li> </ul>
<b>או (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין שבר מקסימלי</li> <li>• המערכת מעדכנת את פרטי בקרה השבר</li> </ul>

<b>שם סיפור המשתמש</b>	<b>מציג ההתאחות מגדר מדיניות בקרה תקציבית</b>
<b>בاهינתן (תנאי ההתחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מציג ההתאחות רשות במערכת</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מציג ההתאחות מעוניין להגדיר בקרה שבר לשחקנים</li> </ul>
<b>או (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין שבר מקסימלי</li> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "התקציב שהזון לא תקין"</li> </ul>

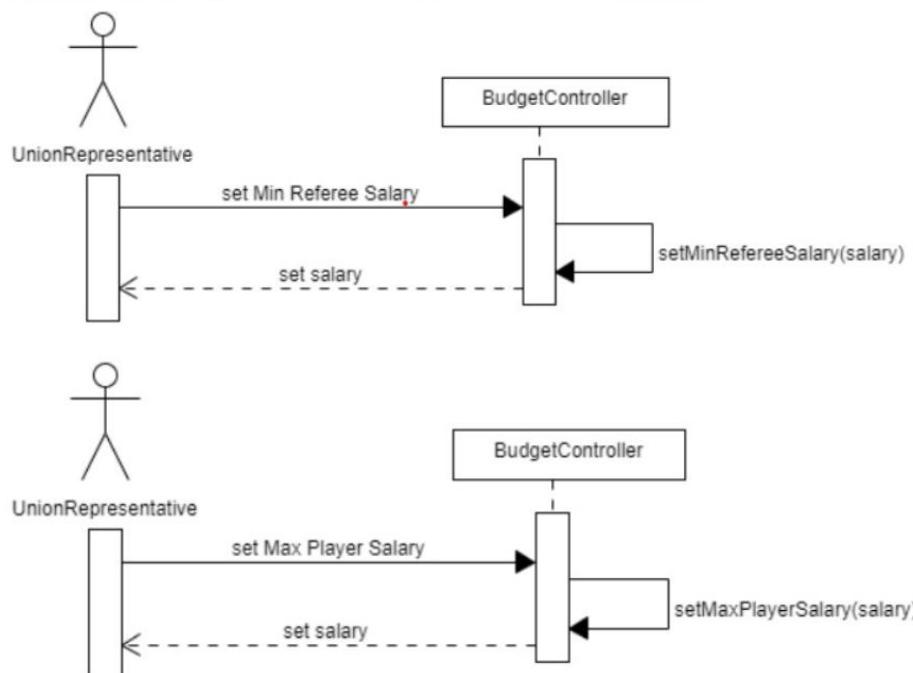
## 9.7-9.8 - פעולות תקציביות

ביטחונות התקציביות לתקציב האיחוד על ידי נציג ההתאחדות	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>נציג ההתאחדות:</b> ביצוע פעולות התקציביות</li> <li>• <b>בעלי עניין ואינטרסים</b></li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• נציג ההתאחדות ביצע כניסה מוצחת למערכת.</li> <li>• לנציג קיימות הרשותות המתאימות לבצע הפעולות.</li> <li>• קיים אובייקט עבור תפקיד להתאחדות במערכת.</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• הפעולות שביצע נציג ההתאחדות על התקציב ועדכנו בהצלחה במערכת.</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. נציג ההתאחדות בוחר לבצע פעולה פיננסית על התקציב האיחוד.</li> <li>2. המערכת מציגה את אפשרות הבחרה.</li> <li>3. <b>נציג ההתאחדות</b> בוחר לזרום על הכנסה לאיחוד.</li> <li>4. נציג ההתאחדות מזין את הסכום.</li> <li>5. <b>המערכת</b> מדוחת על החלטת התהילה.</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	<p>3א1. נציג ההתאחדות בוחר לזרום על הוצאה לאיחוד.      3א2. מעבר לשלב 4.</p> <p>3ב1. נציג ההתאחדות בוחר להציג את היתרה של האיחוד.      3ב2. המערכת מציגה את היתרה שקיים.</p> <p>5א1. הסכום שהזין אינו חוקי.      5א2. המערכת מדוחת על בישלון התהילה עם הודעת בישלון מתאימה.</p>
<b>דרישות מיוחדות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b></li> </ul>
<b>תדריות התרחשויות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שכיח.</li> </ul>
<b>מושאים פתוחים</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>

:SSD



		שינוי מדיניות התקציב על ידי נציג ההתאחדות
שחקן ראשי	•	<u>נציג ההתאחדות</u> : שינוי מדיניות התקציב של קבוצות בהתאחדות
בעל עניין ואינטרסים	•	
תנאי קדם	•	נציג ההתאחדות ביצע כניסה מוצחת למערכת. לנציג קיימות הרשותות המתאימות לביצוע הפעולות. קיים אובייקט עבור מדיניות התקציב במערכת.
תנאי סיום	•	הפעולות שביצע נציג ההתאחדות על התקציב עודכנו בהצלחה במערכת.
תרחיש הצלחה ראשי	1. נציג ההתאחדות בוחר לבצע שינוי במדיניות ניהול התקציב של קבוצות. 2. המערכת מציגה את אפשרות הבחירה. 3. נציג ההתאחדות בוחר את סוג המדיניות. 4. נציג ההתאחדות מזין את הסכם עבור המדיניות שנבחרה. 5. המערכת מדוחת על החלטת התהילה.	
תרחישים אלקטרוניים	5.1. הסכם שהוזן אינו חוקי. 5.2. המערכת מדוחת על בישולן התהילה עם הودעת בישולן מתאימה.	
דרישות מיוחדות		
תליות טכניות וסוגי מידע	•	ניהול התקציב הקבוצות תלוי במדיניות התקציב של ההתאחדות. לעומת זאת, בכל עדכון של התקציב קבוצה קיימת מעבר של עדכון זה במדיניות התקציב על מנת לבדוק שההוצאה או הכנסה שדווחה היא חוקית.
תדריות התרחשויות	• נDIR.	
משאים פתוחים	•	



<b>שם סיפור המשתמש</b>	<b>מציג ההתאחדות מבצע פעולות תקציביות של ההתאחדות</b>
<b>בاهינתן (תנאי התחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מציג ההתאחדות רשום במערכת</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מציג ההתאחדות מעוניין להציג הוצאה חדשה של ההתאחדות</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין סכום הוצאה וסוג הוצאה</li> <li>• המערכת מעדכנת את תקציב ההתאחדות.</li> </ul>

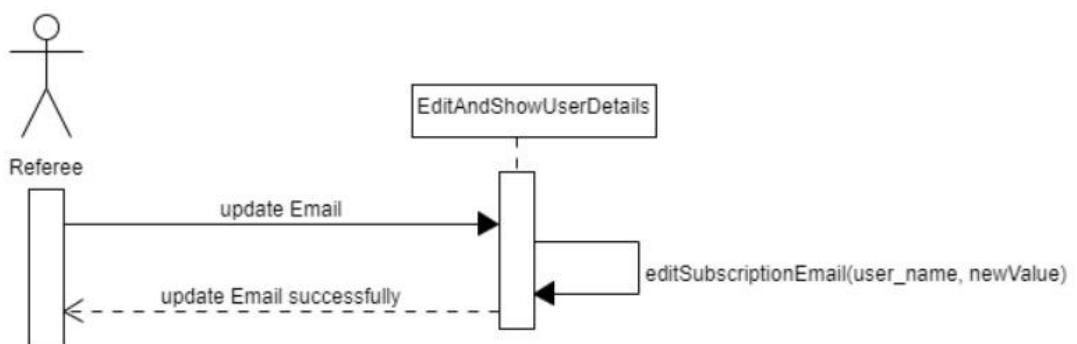
<b>שם סיפור המשתמש</b>	<b>מציג ההתאחדות מבצע פעולות תקציביות של ההתאחדות</b>
<b>בاهינתן (תנאי התחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מציג ההתאחדות רשום במערכת</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מציג ההתאחדות מעוניין להציג הוצאה חדשה של ההתאחדות</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין סכום הוצאה וסוג הוצאה</li> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "הוצאה לא חוקית"</li> </ul>

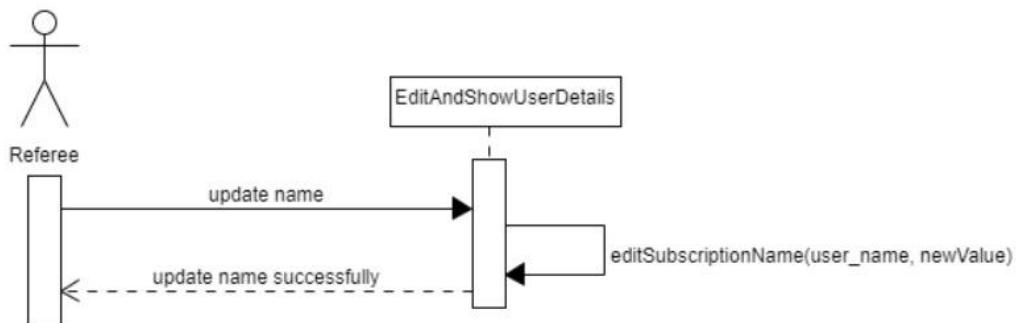
## 10 – פעולות שופט

### 10.1 – עדכון פרטי שופט

עדכון פרטי שופט	
<b>שחקן ראשי</b>	• <u>שופט</u>
<b>בעלי עניין</b>	• <u>שופט עצמו</u>
<b>ਐינטראסים</b>	• <u>מציג התאחזות</u>
<b>תנאי קדם</b>	• השופט רשום באופן חוקי למערכת • השופט במצב מחובר למערכת
<b>תנאי סיום</b>	• פרטי השופט במערכת מעודכנים
<b>תרחיש הצלחה</b>	1. המערכת מציגה לשופט את הפרטים האפשריים לעדכון. 2. השופט בוחר פרט לעדכון. 3. המערכת מבקשת להזין את הפרט המעודכן. 4. השופט מדין את הפרטים הרלוונטיים. 5. המערכת שומרת את הפרטים המעודכנים.
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	4.1. המערכת מציגה למשתמש הוראה "פרטים אינם תקינים" 4.2. חוזרת לשלב 3.
<b>דרישות מיוחדות</b>	
<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	
<b>תדריות התרחשויות</b>	• לעיתים רחוקות
<b>מושאים פתוחים</b>	

:SSD





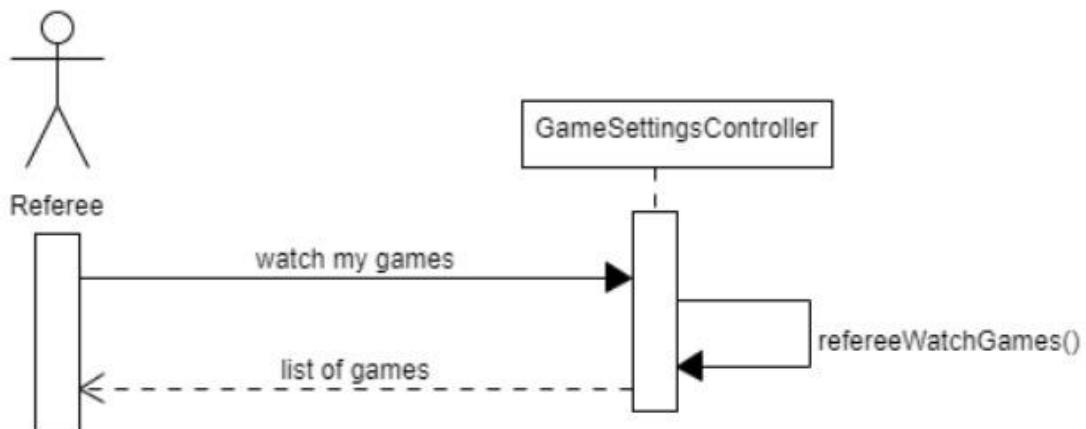
שם סיפור המשתמש	בהתוכנה (תנאי התחלתי)
שופט מבצע עדכון פרטיים	<ul style="list-style-type: none"> <li>שופט רשום במערכת</li> </ul>
באשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>שופט מעוניין לעדכן דרגת הכשרה</li> </ul>
או (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את דרגת ההכשרה העדכנית</li> <li>המערכת מעודכנת את פרטי המשתמש</li> </ul>

שם סיפור המשתמש	בהתוכנה (תנאי התחלתי)
שופט מבצע עדכון פרטיים	<ul style="list-style-type: none"> <li>שופט רשום במערכת</li> </ul>
באשר (מה קורה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>שופט מעוניין לעדכן בתובות מייל</li> </ul>
או (התוצאה)	<ul style="list-style-type: none"> <li>המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את הבתוות העדכנית</li> <li>המערכת מציגה למשתמש הודעה "בתובת המייל אינה תקינה"</li> </ul>

## 10.2 – צפיפות שופט במשחקים

	<b>צפיפות שופט במשחקים אליהם הוא משובץ</b>
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>שופט</b></li> </ul>
<b>בעלי עניין</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>שופט</b></li> </ul>
<b>ואיןטרסים נציגי ההתקשרות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ואיןטרסים נציגי ההתקשרות</b></li> </ul>
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• השופט רשום למערכת</li> <li>• מוגדרת במערכת לигה עם עונות</li> <li>• השופט שובץ למשחקים</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• פרטי המשחקים הוצגו לשופט</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשית</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. השופט מבקש לראות את פרטי המשחקים אליהם שובץ.</li> <li>2. המערכת מציגה את פרטי של המשחקים הרלוונטיים ומציגו אותו לשופט</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	
<b>דרישות מיוחדות</b>	
<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	
<b>תדריות התרחשויות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• מדיום</li> </ul>
<b>נושאים פתוחים</b>	

:SSD



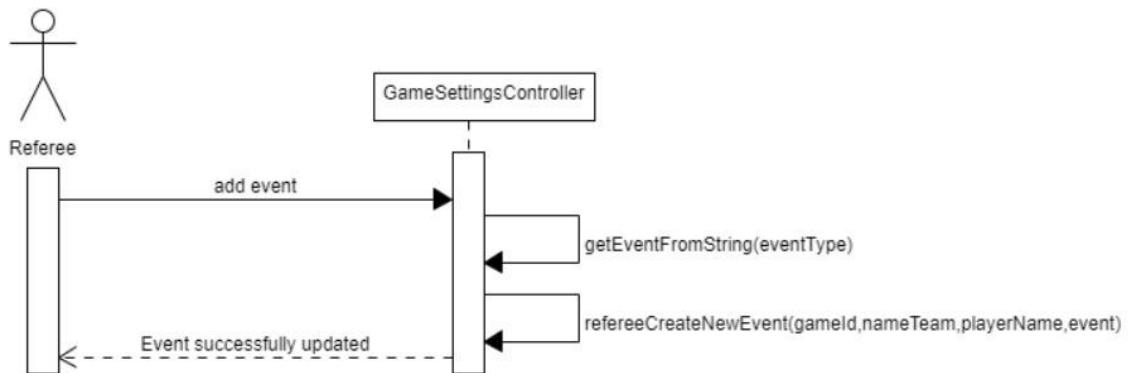
<b>שם סיפור המשתמש שופט צופה במשחקים אליהם שובץ</b>	<b>שם סיפור המשתמש בהינתן (תנאי התחלתי)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט רשום במערכת</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט לצפות במשחקים אליהם שובץ</li> </ul>	<b>באשר (מה קורה)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למשתמש רשימת משחקים אליהם שובץ</li> </ul>	<b>אז (התוצאה)</b>

<b>שם סיפור המשתמש שופט צופה במשחקים אליהם שובץ</b>	<b>שם סיפור המשתמש בהינתן (תנאי התחלתי)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט רשום במערכת</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט לצפות במשחקים אליהם שובץ</li> </ul>	<b>באשר (מה קורה)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "אין משחקים בשיבוץ"</li> </ul>	<b>אז (התוצאה)</b>

### 10.3 – עדכון אירועים במהלך משחק

עדכון אירועים במהלך משחק	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>שופט</u></li> <li>• <u>מאמן קבוצה</u></li> <li>• <u>敖וד</u></li> <li>• <u>נציג ההתאחדות</u></li> <li>• <u>שופטים</u></li> </ul>
<b>בעל עניין ואינטרסים</b>	
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• השופט רשום למערכת</li> <li>• השופט שובץ למשחק הנקובי</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אירוע חדש נוצר ונוסף ליוםן האירועים</li> <li>• התראה על אירוע נשלחה לב בעלי עניין רלוונטיים</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. השופט בוחר להזין אירוע חדש למשחק.</li> <li>2. המערכת מבקשת להזין פרטים לייצור אירוע חדש במשחק.</li> <li>3. השופט מזמין את הפרטים הרלוונטיים.</li> <li>4. המערכת מעדכנת את אירוע היום ביוםן האירועים</li> <li>5. המערכת שולחת התראה על אירוע לבבעלי עניין רלוונטיים</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטיביים</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. המ מערכת מקפיצה התראה בזמן פרטים שאינם תקינים</li> <li>2. חזרה לצעד 2.</li> </ol>
<b>דרישות מיוחדות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת תציג את אירועים ביוםן אירועים על פי סדר ברונולוגי</li> </ul>
<b>תליות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	
<b>תדיות התרחשויות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• פעמים רבות בכל משחק</li> </ul>
<b>מושאים פתוחים</b>	

:SSD



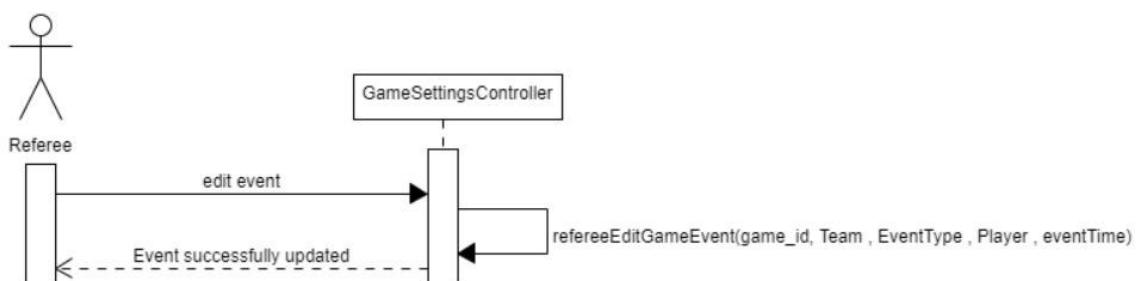
<b>שם סיפור המשתמש</b>	<b>שופט מעדכן אירועים במהלך משחק</b>
<b>בاهינתן (תנאי ההתחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט רשום במערכת ומשובץ למשחק</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט מעדכן אירוע חדש במהלך משחק</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי האירוע</li> <li>• המערכת מעדכנת אירוע חדש בראשית האירועים במהלך משחק</li> </ul>

<b>שם סיפור המשתמש</b>	<b>שופט מעדכן אירועים במהלך משחק</b>
<b>בاهינתן (תנאי ההתחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט רשום במערכת ומשובץ למשחק</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט מעדכן אירוע חדש במהלך משחק עם פרטאים לא חוקיים</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי האירוע</li> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "סוג האירוע אינו תקין"</li> </ul>

#### 10.4 - עירication אירועים בסוף המשחק

עירication אירועים בסוף המשחק	
<b>שחקן ראשי</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט ראשי</li> <li>• שופט ראשיו</li> <li>• מאמן קבוצה</li> <li>• אוחד</li> <li>• נציג ההתאחדות</li> </ul>
<b>בעלי עניין ואינטרסים</b>	
<b>תנאי קדם</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• השופט שבוצץ למשחק</li> <li>• השופט רשום למערכת</li> <li>• השופט מוגדר כשופט ראשי של המשחק</li> <li>• טרם עברו 5 שעות מעתם המשחק</li> </ul>
<b>תנאי סיום</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• אירועי המשחק עדכנו</li> </ul>
<b>תרחיש הצלחה ראשי</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. השופט מבקש לבצע עדכון לאירוע במשחק.</li> <li>2. המערכת מבקשת להזין את פרטי המשחק ופרטי העדכון.</li> <li>3. השופט מזמין את הפרטים הרלוונטיים.</li> <li>4. המערכת מעדכנת את אירועי המשחק ביום האירועים.</li> </ol>
<b>תרחישים אלטרנטטיביים</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1א. עברו יותר מ- 5 שעות מעתם המשחק</li> <li>2א. המערכת מקפיצה הודעה שגיאה כי לא ניתן לבצע עירication לאחר 5 שעות מעתם המשחק</li> </ol>
<b>דרישות מיוחדות</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3א. המערכת מתריעה על הזנת פרטיים שאינם תקינים.</li> <li>2א. חזרה לצעד 2</li> </ol>
<b>תלויות טכנולוגיות וסוגי מידע</b>	
<b>תדריות התרחשות</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• כמעט לאחר כל משחק</li> </ul>
<b>מושאים פתוחים</b>	

:SSD



<b>שם סיפור המשתמש</b>	<b>שופט מעדכן אירועים בסוף משחק</b>
<b>בاهינתן (תנאי ההתחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט רשום במערכת ומשובץ למשחק</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט מעדכן אירוע חדש במשחק</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי האירוע</li> <li>• המערכת מעדכנת אירוע חדש ברשימת האירועים במשחק</li> </ul>

<b>שם סיפור המשתמש</b>	<b>שופט מעדכן אירועים בסוף משחק</b>
<b>בاهינתן (תנאי ההתחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט רשום במערכת ומשובץ למשחק</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט מעדכן אירוע חדש במשחק עם פרטיים לא חוקיים</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי האירוע</li> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "סוג האירוע אינו תקין"</li> </ul>

<b>שם סיפור המשתמש</b>	<b>שופט מעדכן אירועים בסוף משחק</b>
<b>בاهינתן (תנאי ההתחלתי)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט רשום במערכת ומשובץ למשחק</li> </ul>
<b>כאשר (מה קורה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• שופט מעדכן אירוע חדש במשחק פחות מ- 5 שניות לאחר המשחק</li> </ul>
<b>אז (התוצאה)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• המערכת מבקשת מהמשתמש להזין את פרטי האירוע</li> <li>• המערכת מציגה למשתמש הודעה "לא עברו 5 שניות מתום המשחק"</li> </ul>

## ארכיטקטורה

- בחרנו להציג את הארכיטקטורה בתרשים **Package**.
- התרשים מאפשר להציג את הממשק בין השכבות השונות.
1. **Data layer** – מטרת השכבה היא לשמר את האובייקטים המקוריים במערכת ובעת ביצוע פעולה מערכות מאפשרת לשלוף את הפרמטרים המתאים. כדי לקרוא פרמטרים מבוסיס הנתונים אנחנו משתמשים בממשק המאפשר לבצע פעולות בתיבה וקריאה על בסיס הנתונים. בגרסה זו בסיס הנתונים ממומש בקבצים שנטענים למבנה נתונים מסוימים.
  2. **Business layer** – השכבה שבה מבוצעת כל הfonctionality של המערכת. שכבה זו מקבלת פקודות מ- controller שנמצאת בשכבה ה-*service* על מנת לבצע פעולות על הנתונים. שכבה זו מינה קלט תקין ובו מטרתה הוא לבצע את הפעולה בצוואה לוגית במערכת, ככלmor השכבה מבצעת את האלגוריתם ואת הפעולה במבנה נתונים.
  3. **Service layer** – שכבת השירות של המודול. מטרת השכבה היא לקבל מידע משבבת התצוגה ולהעביר את המידע למחילה המהיאינה שתבצע את הפעולה על המידע. שכבת השירות בשם בן ריא, לפיק שירות של מעבר מידע בין השכבות. השכבה בודקת את תקינות הקלטים אך אינה יודעת כיצד הפעולות מבוצעות ולכן אינה מבצעת פעולות לוגיות.
  4. **Presentation layer** – שכבת התצוגה של המשתמש. מטרת השכבה הוא לקבל קלטים מהמשתמש ולשלוח את הקלטים לkontrollor המתאים. בשכבה זו לא מבוצעת שום בדיקה שכן מטרת השכבה הוא להעביר קלטים ל-controller שנמצאים בשכבה מעל.

תרשים ה-**pacakge** הוא גדול וכן נוסף בקובץ נפרד.  
נדגיש כי הצלבים של ה-**package** במודול תאומים לצבאים שנמצאים במודול המחלקות.

## **מודל מחלקות**

### **Basic Class Diagram**

תרשים מחלקות זה הינו תרשימים ראשוני. התרשים מהווים שרטוט ראשוני של מעכבי וModelProperty המבוסס על נראות המערכת. התרשים הינו שרטוטו בלבד ומראה את המחשבה ההתחלתית של הפרויקט.

תרשים המחלקות הינו גדול ולבן צורף בקובץ נפרד.

## Class Diagram

תרשים המיצג את כל המחלקות הקיימות במערכת לפי `package`.  
כל צבע של מחלקה מתאים למודול `package`.  
ניתן לראות את הקשרים בין המחלקות השונות.  
התרשים גדול וכן מוסף לקובץ נפרד.