

(1) תרחיש שימוש: רישום למערכת

1. תיאור: משתמש מעוניין להירשם אליה, מזין פרטים והמערכת רושמת אותו.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת. \*לברר האם המערכת היא שחקן
3. תנאי קדם: המשתמש אינו רשום למערכת.
4. תנאי בתר: המשתמש נרשם בהצלחה למערכת.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:
  1. המשתמש מבקש להירשם למערכת
  2. הזנת נתונים: המשתמש מזין את הפרטים שלו.
  3. בדיקת תקינות: המערכת בודקת כי המידע שהוזן תקין. אם המידע שהוזן אינו תקין, המערכת תודיע על כך למשתמש ותרחיש השימוש ממשיך ב-5' (הזנת נתונים). אחרת, ממשיכים ל-5' (רישום הוזן בהצלחה).
  4. רישום הוזן בהצלחה- המערכת מודיעה למשתמש כי נרשם בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד עבור משתמש מחובר.תהליך זרימה אלטרנטיבי:
  1. משתמש קיים במערכת: במידה והמשתמש קיים במערכת, המערכת תודיע על כך למשתמש ותרחיש השימוש ממשיך ב-5' (הזנת נתונים).

(2) תרחיש שימוש: התחברות למערכת.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים רשומים להתחבר למערכת. משתמש רשום מזין את שם המשתמש והסיסמא שלו והמערכת מחברת אותו.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש רשום למערכת.
4. תנאי בתר: המשתמש התחבר בהצלחה למערכת.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:
  1. המשתמש מבקש להתחבר למערכת
  2. הזנת נתונים: המשתמש מזין את שם המשתמש והסיסמא שלו.
  3. בדיקת תקינות: המערכת בודקת כי שם המשתמש והסיסמא שהוזנו תואמים ותקינים. אם המידע שהוזן אינו תקין, המערכת תודיע על כך למשתמש ותרחיש השימוש ממשיך ב-5' (הזנת נתונים). אחרת, ממשיכים ל-5' (התחברות מוצלחת).
  4. התחברות מוצלחת- המערכת מודיעה למשתמש כי התחבר בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד עבור משתמש מחובר.תהליך זרימה אלטרנטיבי:
  1. לא קיים משתמש במערכת: במידה והמשתמש לא קיים במערכת, המערכת תודיע על כך למשתמש ותרחיש השימוש ממשיך ב-5' (הזנת נתונים).

(3) תרחיש שימוש: התנתקות מהמערכת.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים מחוברים להתנתק מהמערכת.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת.
4. תנאי בתר: המשתמש התנתק בהצלחה מהמערכת.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:
  1. בקשת התנתקות: המשתמש מבקש להתנתק מהמערכת.
  2. התנתקות מוצלחת- המערכת מודיעה למשתמש כי התנתק בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד המסך הראשי.תהליך זרימה אלטרנטיבי:
  1. המשתמש נמצא באמצע משחק: במידה והמשתמש נמצא כרגע במשחק, המערכת תשאל אם הוא בטוח שברצונו להתנתק. אם כן, הוא עובר ל-5ב' (התנתקות מוצלחת). אחרת, מחזירה אותו ל-5א' (בקשת התנתקות).

(4) תרחיש שימוש: עריכת פרופיל משתמש.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים מחוברים לערוך את הפרופיל שלהם. המשתמש מעדכן את הפרטים שהוא רוצה, המערכת מוודאת את תקינותם ושומרת את השינויים.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת.
4. תנאי בתר: המשתמש עדכן את הפרופיל שלו בהצלחה.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:
  1. המשתמש מבקש לעדכן את הפרופיל שלו.
  2. עדכון נתונים: המשתמש מעדכן את הפרטים שברצונו לעדכן.
  3. בדיקת תקינות: המערכת בודקת כי הפרטים שהוזנו תקינים. אם המידע שהוזן אינו תקין, המערכת תודיע על כך למשתמש ותרחיש השימוש ממשיך ב-5ב' (עדכון נתונים). אחרת, ממשיכים ל-5ד' (התחברות מוצלחת).
  4. עדכון מוצלח- המערכת מודיעה למשתמש כי הפרופיל שלו עודכן בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד עבור משתמש מחובר.תהליך זרימה אלטרנטיבי:
  1. פרטים לא תקינים: במידה ואחד או יותר מהפרטים שעודכנו אינם תקינים, המערכת תודיע על כך למשתמש ותרחיש השימוש ממשיך ב-5ב' (עדכון נתונים).

(5) תרחיש שימוש: יצירת משחק חדש.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים מחוברים ליצור משחק.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת.
4. תנאי בתר: המשתמש יצר משחק חדש בהצלחה.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המשתמש מבקש ליצור משחק חדש.  
2. בחירת סוג משחק: המשתמש יבחר 1 מתוך 3 סוגי המשחק שיוצגו בפניו. במידה ולא יבחר באף אחד, המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הסוגים הנתונים על מנת ליצור משחק חדש ותחזור ל-5ב' (בחירת סוג משחק). אחרת, תמשיך ל-5ד' (משחק נוצר בהצלחה).  
3. משחק נוצר בהצלחה- המערכת מודיעה למשתמש כי המשחק נוצר בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד של משחק חדש.

תהליך זרימה אלטרנטיבי:

1. המשתמש לא בחר באף אחת מהאפשרויות של סוגי המשחק- המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הסוגים הנתונים על מנת ליצור משחק חדש ותחזור ל-5ב' (בחירת סוג משחק).

(6) תרחיש שימוש: הצטרפות למשחק קיים.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים מחוברים להצטרף למשחק קיים.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת.
4. תנאי בתר: המשתמש הצטרף למשחק בהצלחה.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המשתמש מבקש להצטרף למשחק קיים.  
2. בחירה מתוך רשימת משחקים קיימים: המשתמש יבחר משחק אחד מבין רשימת המשחקים הקיימים שיוצגו בפניו. במידה ולא יבחר באף אחד, המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הרשימה הנתונה על מנת להצטרף למשחק קיים ותחזור ל-5ב' (בחירה מתוך רשימת משחקים קיימים). אחרת, תמשיך ל-5ד' (משתמש הצטרף למשחק קיים בהצלחה).  
3. משתמש הצטרף למשחק קיים בהצלחה- המערכת מודיעה למשתמש כי הצטרף למשחק קיים בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד של המשחק.

תהליך זרימה אלטרנטיבי:

1. המשתמש לא בחר באף אחת מהאפשרויות של המשחקים הקיימים- המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הרשימה הנתונה על מנת להצטרף למשחק קיים ותחזור ל-5ב' (בחירה מתוך רשימת משחקים קיימים).

(7) תרחיש שימוש: צפייה במשחק קיים.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים מחוברים לצפות במשחק קיים.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת.
4. תנאי בתר: המשתמש צופה במשחק בהצלחה.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המשתמש מבקש לצפות במשחק קיים.  
2. בחירה מתוך רשימת משחקים קיימים:  
במידה ואין משחקים קיימים שניתן לצפות בהם, נחזור למסך משתמש מחובר. אחרת, המשתמש יבחר משחק אחד מבין רשימת המשחקים הקיימים שיוצגו בפניו. במידה ולא יבחר באף אחד, המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הרשימה הנתונה על מנת לצפות במשחק קיים ותחזור ל-5ב' (בחירה מתוך רשימת משחקים קיימים). אחרת, תמשיך ל- 5ג' (משתמש צופה במשחק קיים בהצלחה).  
3. משתמש צופה במשחק קיים בהצלחה- המערכת מודיעה למשתמש כי הוא יכול לצפות במשחק קיים בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד של המשחק.  
תהליך זרימה אלטרנטיבי:  
1. המשתמש לא בחר באף אחת מהאפשרויות של המשחקים הקיימים- המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הרשימה הנתונה על מנת לצפות במשחק קיים ותחזור ל-5ב' (בחירה מתוך רשימת משחקים קיימים)  
2. אין משחקים קיימים שניתן לצפות בהם- במידה ואין משחקים שהמשתמש יכול לצפות בהם, המערכת תודיע למשתמש כי לא נמצאו משחקים כאלו ותרחיש השימוש חוזר למצב ההתחלתי.

(8) תרחיש שימוש: יציאה ממשחק.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים מחוברים לצאת מהמשחק בו הם נמצאים.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת ונמצא במשחק.
4. תנאי בתר: המשתמש יצא מהמשחק בהצלחה.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. בקשת יציאה: המשתמש מבקש לצאת מהמשחק בו הוא נמצא. המערכת תשאל אם הוא בטוח שברצונו לצאת. אם כן, הוא עובר ל-5ב' (יציאה מוצלחת). אחרת, מחזירה אותו ל-5א' (בקשת יציאה).  
2. יציאה מוצלחת- המערכת מודיעה למשתמש כי יצא מהמשחק בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד משתמש מחובר.  
תהליך זרימה אלטרנטיבי:  
1. המשתמש נמצא באמצע משחק: במידה והמשתמש נמצא כרגע במשחק, המערכת תשאל אם הוא בטוח שברצונו לצאת. אם כן, הוא עובר ל-5ב' (יציאה מוצלחת). אחרת, מחזירה אותו ל-5א' (בקשת יציאה).

9) תרחיש שימוש: צפייה במשחק שנגמר.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים מחוברים לצפות במשחק שנגמר.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת.
4. תנאי בתר: המשתמש צופה בהצלחה במשחק שנגמר.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המשתמש מבקש לצפות במשחק שנגמר.  
2. בחירה מתוך רשימת משחקים שנגמרו: במידה ואין משחקים שנגמרו שניתן לצפות בהם, נחזור למסך משתמש מחובר. אחרת, המשתמש יבחר משחק אחד מבין רשימת המשחקים שנגמרו שיוצגו בפניו. במידה ולא יבחר באף אחד, המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הרשימה הנתונה על מנת לצפות במשחק שנגמר ותחזור ל-5ב' (בחירה מתוך רשימת משחקים קיימים שנגמרו). אחרת, תמשיך ל- 5ג' (משתמש צופה במשחק שנגמר בהצלחה).  
3. משתמש צופה במשחק שנגמר בהצלחה- המערכת מודיעה למשתמש כי הוא יכול לצפות במשחק שנגמר בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד שבו יכול לצפות במשחק.

תהליך זרימה אלטרנטיבי:

1. המשתמש לא בחר באף אחת מהאפשרויות של המשחקים שנגמרו-המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הרשימה הנתונה על מנת לצפות במשחק שנגמר ותחזור ל-5ב' (בחירה מתוך רשימת משחקים שנגמרו).
2. אין משחקים שנגמרו שניתן לצפות בהם- במידה ואין משחקים שנגמרו שהמשתמש יכול לצפות בהם, המערכת תודיע למשתמש כי לא נמצאו משחקים כאלו ותרחיש השימוש חוזר למצב ההתחלתי.

10) תרחיש שימוש: שמירת מהלכים מועדפים ממשחקים שנגמרו.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים מחוברים לשמור מהלכים מועדפים ממשחק שנגמר.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת וצופה במשחק שנגמר.
4. תנאי בתר: המשתמש שמר בהצלחה מהלכים מועדפים מהמשחק שנגמר שבו הוא צופה.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המשתמש מבקש לשמור מהלך מועדף ממשחק שנגמר.  
2. בחירה מתוך רשימת מהלכים: המשתמש יבחר מהלכים מבין רשימת המהלכים שיוצגו בפניו. במידה ולא יבחר באף אחד, המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הרשימה הנתונה על מנת לשמור כמהלך מועדף ותחזור ל- 5ב' (בחירה מתוך רשימת מהלכים). אחרת, תמשיך ל- 5ג' (משתמש שמר מהלכים בהצלחה).  
3. משתמש שמר מהלכים בהצלחה- המערכת מודיעה למשתמש כי הוא שמר את המהלכים בהצלחה ומעבירה אותו לעמוד משתמש מחובר.

תהליך זרימה אלטרנטיבי:

1. המשתמש לא בחר באף אחת מהאפשרויות של המהלכים-המערכת תודיע למשתמש כי הוא חייב לבחור מבין הרשימה הנתונה על מנת לשמור כמהלך מועדף ותחזור ל-5ב' (בחירה מתוך רשימת מהלכים).

11) תרחיש שימוש: מציאת משחקים קיימים שניתן להצטרף אליהם.

1. תיאור: מאפשר למשתמשים מחוברים למצוא משחקים קיימים שהם יכולים להצטרף אליהם.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת.
4. תנאי בתר: המשתמש מצא את כל המשחקים הקיימים שאליהם הוא יכול להצטרף.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:

1. כניסה לאזור מציאת משחקים: המשתמש נכנס מהעמוד הראשי(עמוד משתמש מחובר) לעמוד בו ניתן למצוא את המשחקים הקיימים שהוא יכול להצטרף אליהם.
2. המשתמש מבקש למצוא את כל המשחקים הקיימים שאליהם הוא יכול להצטרף.
3. משתמש קיבל את רשימת המשחקים בהצלחה- המערכת מציגה למשתמש את רשימת המשחקים הקיימים שאליהם הוא יכול להצטרף. במידה ואין כאלו, המערכת תודיע למשתמש כי לא נמצאו משחקים קיימים אליהם הוא יכול להצטרף ותרחיש השימוש ממשיך ב-5א' (כניסה לאזור מציאת משחקים).

תהליך זרימה אלטרנטיבי:

1. אין משחקים קיימים שניתן להצטרף אליהם- במידה ואין משחקים שהמשתמש יכול להצטרף אליהם, המערכת תודיע למשתמש כי לא נמצאו משחקים כאלו ותרחיש השימוש ממשיך ב-5א' (כניסה לאזור מציאת משחקים)

12) תרחיש שימוש: שמירת פעולת משתמש במשחק.

1. תיאור: המערכת שומרת את הפעולה שביצע המשתמש במהלך המשחק.
2. שחקנים: ראשי- המערכת, משני- משתמש.
3. תנאי קדם: המשתמש נמצא במשחק.
4. תנאי בתר: פעולת המשתמש נשמרה במערכת.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:

1. המשתמש ביצע פעולה כלשהי.
2. המערכת שמרה את הפעולה שביצע המשתמש

13) תרחיש שימוש: שמירת חלוקת קלפים בתור.

1. תיאור: המערכת שומרת את חלוקת הקלפים שהתבצעה בתור מסוים.
2. שחקנים: ראשי- המערכת.
3. תנאי קדם: קיים משחק פעיל.
4. תנאי בתר: המערכת שמרה את חלוקת הקלפים שהתבצעה בתור.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:

1. הקלפים חולקו.
2. המערכת שמרה את חלוקת הקלפים שהתבצעה.

14) תרחיש שימוש: שמירת תחילת המשחק.

1. תיאור: המערכת שומרת את תחילתו של המשחק(המצב ההתחלתי).
2. שחקנים: ראשי- המערכת.
3. תנאי קדם: קיים משחק פעיל.
4. תנאי בתר: המערכת שמרה את תחילת המשחק.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המשחק התחיל.  
2. המערכת שמרה את תחילת המשחק.

15) תרחיש שימוש: שמירת סוף המשחק.

1. תיאור: המערכת שומרת את סופו של המשחק(המצב הסופי).
2. שחקנים: ראשי- המערכת.
3. תנאי קדם: קיים משחק פעיל.
4. תנאי בתר: המערכת שמרה את סוף המשחק.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המשחק הסתיים.  
2. המערכת שמרה את סוף המשחק.

16) תרחיש שימוש: יצירת רשימת משחקים קיימים שניתן לצפות בהם.

1. תיאור: יוצר רשימת משחקים קיימים שאפשר לצפות בהם.
2. שחקנים: ראשי- המערכת.
3. תנאי קדם: ללא.
4. תנאי בתר: : נוצרה רשימת משחקים קיימים שניתן לצפות בהם.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המערכת תמצא את המשחקים הקיימים שניתן לצפות בהם.  
2. המערכת ותיצור רשימה של המשחקים שמצאה.

17) תרחיש שימוש:הוספת שחקן לליגה.

6. תיאור: המערכת תוסיף שחקן לליגה המתאימה לרמתו.
7. שחקנים: ראשי- המערכת.
8. תנאי קדם: השחקן מתאים לליגה שהמערכת מוסיפה אותו אליה.
9. תנאי בתר: המערכת הוסיפה את השחקן לליגה המתאימה.
10. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המערכת מוסיפה את השחקן לליגה המתאימה לו.

18) תרחיש שימוש: הסרת שחקן מליגה.

11. תיאור: המערכת תסיר שחקן מליגה.
12. שחקנים: ראשי- המערכת.
13. תנאי קדם: השחקן אינו מתאים לליגה שהמערכת מסירה אותו ממנה.
14. תנאי בתר: המערכת הסירה את השחקן מהליגה.
15. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המערכת מסירה את השחקן מהליגה.

19) תרחיש שימוש: ערבוב חפיסת הקלפים.

1. תיאור: הדילר(או המערכת) מעוניין לערבב את סדר הקלפים בחבילת הקלפים.
2. שחקנים: ראשי- המערכת.
3. תנאי קדם: קיים משחק פעיל.
4. תנאי בתר: סדר החבילה שונה מהסדר הקודם שלה.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. המשחק מתחיל.  
2. מתבצע ערבוב של החבילה.  
3. בדיקת תקינות: המערכת בודקת כי סדר הקלפים הנוכחי שונה מסדר הקלפים שקדם לו.  
4. החבילה עורבבה בהצלחה - המערכת מודיעה כי החבילה עורבבה וניתן להתחיל את המשחק כראוי.  
תהליך זרימה אלטרנטיבי:  
1. בדיקת התקינות נכשלת, ואז מתבצע ערבוב נוסף של החבילה

20) תרחיש שימוש: ביצוע "blind bet".

1. תיאור: מאפשר לשחקן לבצע הימור התחלתי לפני שראה את קלפי המשחק הפתוחים.
2. שחקנים: ראשי- השחקן, משני - המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת ונמצא במשחק.
4. תנאי בתר: המשתמש ביצע את הפעולה הרצויה, סכום הכסף שלו בסוף הפעולה הוא סכום הכסף שהיה לו פחות הסכום שבו הימר, הסכום בקופה הוא הסכום שהיה ונוסף לו הסכום שבו הימר השחקן והתור עבר הלאה לשחקן הבא עם מחויבות להמר לפחות בסכום שאיתו הימר השחקן שסיים את תורו.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. הסיבוב התחיל.  
2. השחקנים מקבלים את הקלפים הראשוניים.  
3. השחקן מבקש לבצע blind bet.  
4. המערכת מבקשת מהשחקן להקיש את הסכום שבו הוא רוצה להמר.  
5. המערכת תשאל אם הוא בטוח שזו הפעולה שהוא מעוניין לעשות. אם כן, הסכום נוסף לקופה, יורד מקופת השחקן והתור עובר לשחקן הבא בתור יחד עם המגבלה של שחקן לשים לפחות את הסכום שאיתו הימר השחקן הקודם לו(הצלחה).  
6. הפעולה צלחה - המערכת מעבירה את התור לשחקן הבא במשחק עם הוספת הסכום



## שאיתו הימר השחקן לקופה.

### (21) תרחיש שימוש: שחקן מבצע 'check'.

1. תיאור: מאפשר לשחקן לבצע פעולה מסוימת במשחק.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת ונמצא במשחק.
4. תנאי בתר: המשתמש ביצע את הפעולה הרצויה, סכום הכסף שלו בסוף הפעולה זהה לסכום בתחילתה והתור עבר הלאה.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. בקשת הפעולה: המשתמש מבקש לבצע check. המערכת תשאל אם הוא בטוח שזו הפעולה שהוא מעונין לעשות. אם כן, התור עובר לשחקן הבא בתור(הצלחה).  
2. הפעולה צלחה - המערכת מעבירה את התור לשחקן הבא במשחק ללא הוספת סכום כלשהו של השחקן שביצע את הפעולה.

תהליך זרימה אלטרנטיבי:

2. שחקן ששיחק לפני המשתמש הנוכחי ביצע הימור בסכום כסף גדול מ-0, המערכת תודיע למשתמש כי עליו להמר לפחות בסכום הכסף שהימר השחקן לפניו. ( או שפשוט מכתחילה תימנע האופציה לבחור צ'ק אחרי הימור מסויים של שחקן קודם).

### (22) תרחיש שימוש: שחקן מבצע 'bet'.

1. תיאור: מאפשר לשחקן לבצע פעולה מסוימת במשחק.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת ונמצא במשחק.
4. תנאי בתר: המשתמש ביצע את הפעולה הרצויה, סכום הכסף שלו בסוף הפעולה הוא סכום הכסף שהיה לו פחות הסכום שבו הימר, הסכום בקופה הוא הסכום שהיה ונוסף לו הסכום שבו הימר השחקן והתור עבר הלאה לשחקן הבא עם מחויבות להמר לפחות בסכום שאיתו הימר השחקן שסיים את תורו.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. בקשת הפעולה: המשתמש מבקש לבצע bet. המערכת תשאל מה הוא הסכום שהשחקן רוצה להמר איתו.  
2. השחקן יקליד את הסכום שהוא רוצה להמר.  
3. המערכת תשאל אם הוא בטוח שזו הפעולה שהוא מעונין לעשות. אם כן, הסכום נוסף לקופה, יורד מקופת השחקן והתור עובר לשחקן הבא בתור יחד עם המגבלה של שחקן לשים לפחות את הסכום שאיתו הימר השחקן הקודם לו(הצלחה).  
4. הפעולה צלחה - המערכת מעבירה את התור לשחקן הבא במשחק עם הוספת הסכום שאיתו הימר השחקן לקופה.

תהליך זרימה אלטרנטיבי:

1. המשתמש הוא לא הראשון בסיבוב והוא הימר בסכום קטן מזה שהימר לפניו, המערכת תבקש ממנו להעלות את סכום ההימור לפחות למינימום או שתציע לו אופציות נוספות.

(23) תרחיש שימוש: שחקן מבצע 'fold'.

1. תיאור: מאפשר לשחקן לבצע פעולה מסוימת במשחק.
2. שחקנים: ראשי- משתמש, משני- המערכת.
3. תנאי קדם: המשתמש מחובר למערכת ונמצא במשחק.
4. תנאי בתר: המשתמש ביצע את הפעולה הרצויה, סכום הכסף שלו בסוף הפעולה זהה לסכום בתחילתה, השחקן כבר לא משתתף בסיבוב הנוכחי והתור עבר הלאה.
5. זרימת האירועים:  
תהליך זרימה רגיל:  
1. בקשת הפעולה: המשתמש מבקש לבצע fold. המערכת תשאל אם הוא בטוח שזו הפעולה שהוא מעונין לעשות. אם כן, התור עובר לשחקן הבא בתור והמשתמש יוצא מהסיבוב הנוכחי(הצלחה).  
2. הפעולה צלחה - המערכת מעבירה את התור לשחקן הבא במשחק ללא הוספת סכום כלשהו של השחקן שביצע את הפעולה ומוציאה אותו מהסיבוב.

תהליך זרימה אלטרנטיבי:(לא צריך לדעתי מכיוון שאפשר לבצע פרישה בכל שלב)