

Slučaj upotrebe: čuvanje rezultata na kraju svake runde.

- Kratak opis:

Nakon završene runde, aplikacija izračunava poene koji su ostvareni na osnovu broja porađenih protivnika i urađenog damage-a. Ovo se radi u pozadini i izračunate vrednosti se šalju serveru gde se čuvaju podaci o ostvarenim poenima i pronalazi se igrač sa najvećim brojem poena
- Akteri: /
- Preduslovi:
 - Igra je u toku
 - Runda je završena
- Postuslovi:

Rezultati ostvareni u toj rundi se uspešno čuvaju
- Osnovni tok:
 1. Završi se runda.
 2. Aplikacija izračunava koliko je poena ostvario igrač
 - 2.1. Aplikacija izračunava broj ostvarenih poena na osnovu broja poraženih protivnika i urađenog damage-a
 - 2.2. Aplikacija dodaje ili oduzima poene u zavisnosti od toga da li je igrač imao neke bonuse
 - 2.3. Aplikacija dodaje informacije o broju runde
 3. Aplikacija serveru šalje podatke
 4. Server prihvata podatke
 - 4.1 Server verifikuje integritet podataka
 - 4.2 server identifikuje igrača sa najvećim brojem poena
 5. Server serijalizuje i čuva ove podatke
- Alternativni tokovi:
 - 2A1. Ukoliko se desi neočekivani izlaz iz aplikacije, svi sačuvani podaci o igraču se brišu
 - 3A2. Ukoliko dodje do greške prilikom slanja podataka pokuša se ponovo
- Podtokovi: /
- Specijalni zahtevi: Izračunavanje poena i čuvanje podataka se mora izvršiti bez greške
- Dodatni zahtevi: /