Brief Use Cases:

**Use Case 1: Show player**

Aktør: Administrator

Administratoren åbner applikationen, hvor personen vælger at vise spillere. Herefter bliver administratoren præsenteret for en liste af spillere, hvor han kan vælge en individuel spiller.

**Use Case 2: Create player**

Aktør: Administrator

Administratoren åbner applikationen, hvor personen går ind og opretter en spiller, ved at indtaste relevante informationer på den oprettede spiller. Herefter er spilleren oprettet i systemet.

**Use Case 3: Edit player**

Aktør: Administrator

Administratoren åbner applikationen, hvor personen vælger at vise spillerne. Herefter vælger administratoren en individuel spiller, hvor han går ind og redigerer spillerens informationer.

**Use Case 4: Delete player**

Aktør: Administrator

Administratoren åbner applikationen, hvor personen går ind og sletter en given spiller. Herefter vil spilleren blive slettet fra systemet.

**Use Case 5: View game infomation**

Aktør: Administrator

Administratoren åbner applikationen, hvor personen bliver præsenteret for en liste af kampe, hvorefter han har mulighed for at få udskrevet information omkring den valgte kamp.

Fully Dressed Use Case:

## Manage played game

**Primary Actor:**

Administrator

**Stakeholders and Interests:**

* Administator: Ønsker muligheden for let at oprette en ny kamp.
* Klubben:

**Preconditions:**

Programmet er åbent, personen er ansat i klubben, og har rettigheder og er kvalificeret til at bruge systemet.

**Succes Guarantee (Postconditions):**

Kampen bliver gemt i systemet. Systemet giver feedback på, at kampen er gemt.

**Main Success Scenario (or Basic Flow):**

1. Administratoren starter programmet.
2. Systemet præsenterer administratoren for tre valgmuligheder.
3. Administratoren vælger første valgmulighed, som er ”Games”.
4. Systemet præsenterer administratoren for tre valgmuligheder igen.
5. Administratoren vælger første valgmulighed, som er ”Manage game”.
6. Systemet præsenterer igen administratoren for to yderligere valgmuligheder.
7. Administratoren vælger ”Played game”.
8. Administratoren indtaster information omkring den spillede kamp.
9. Systemet gemmer informationer omkring den pågældende kamp.
10. Systemet giver feedback på, at kampen er gemt.

**Extensions (or Alternative Flows):**

**Special Requirements:**

**Technology and Data Variations List:**

**Frequency of Occurrence:**

**Open issues:**