|  |
| --- |
|  |
| UC 0.1 Opret bruger til LUR og Tamper Token |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-28 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give Spillemyndigheden mulighed for at oprette en tilladelsesindehaver (ekstern bruger) eller en af Spillemyndighedens medarbejdere (intern bruger), således at de har adgang til Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration.Oprettelsen skal foretages, når en tilladelse udstedes og når en ny medarbejder skal varetage kontrollen af online spil. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er kendt i Brugeradministration, og der er foretaget login. |
| **Slutbetingelser** |
| Ekstern bruger er oprettet som systembruger til Ludomaniregistret og Tamper Token. Intern bruger er oprettet som bruger til Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration. Følgende informationer er registreret:Bruger, email, rolle, brugernavn. password og tokenfrekvens, de påtrykkes en standard tokenfrekvens for alle nye tilladelsesindehavere. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Manuel oprettelse af bruger** |
| Aktøren indtaster bruger, email, rolle (intern eller ekstern), brugernavn og trykker gem. | Systemet bekræfter oprettelsen ved at vise alle brugerinformationer inklusiv et automatisk genereret password. |
| ***Undtagelse: Allerede oprettet bruger*** |
|  | Systemet informerer aktøren om at brugernavn allerede er oprettet, og use casen afbrydes. |
| ***Undtagelse: Valideringsfejl*** |
|  | Brugeren informeres om at der er fejl i det indtastede eller et eller flere felter ikke er udfyldt. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 0.2 Skift password |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-08-18 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at gøre Spillemyndigheden i stand til at ændre en brugers password. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er kendt i Brugeradministration, og der er foretaget login. |
| **Slutbetingelser** |
| Password er skiftet. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Skift password** |
| 1. Aktøren søger den pågældende frem blandt de aktive brugere via bruger, email eller brugernavn.2. Aktøren indtaster forslag til nyt password. | 1. Systemet viser alle brugerinformationerne.2. Systemet bekræfter skift af password. |
| ***Undtagelse: Valideringsfejl*** |
|  | Brugeren informeres om at password er ugyldigt. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 0.3 Login til LUR, Tamper Token og Brugeradministration |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-28 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give Spillemyndigheden og systemkørsler (interne brugere) og tilladelsesindehavere (eksterne brugere) adgang til Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration.En ekstern bruger er oprettet som systembruger til Ludomaniregistret og Tamper Token. En intern bruger er oprettet som bruger til Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration.Alle aktører har adgang med det tildelte brugernavn og password, som de anvender ved login. Brugernavnet vil være unikt for hver medarbejder i Spillemyndigheden, systemkørsel og hver systembruger. Brugernavnet danner således en nøgle til anvendelse i revisionsspor i henholdsvis Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration. |
| **Aktører** |
| Ukendt bruger |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er i besiddelse af et brugernavn og tilhørende password til en kendt bruger af enten Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration. |
| **Slutbetingelser** |
| Aktøren er i besiddelse af en gyldig session, der muliggør anvendelse af use cases som Spillemyndighed, systemkørsel eller systembruger. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Login til LUR, Tamper Token og Brugeradministration** |
| 1. Aktøren ønsker at få adgang til Ludomaniregistret, Tamper Token eller Brugeradministration gennem Spillemyndighedens brugergrænseflade.2. Aktøren indtaster brugernavn og password. | 1. Løsningen undersøger om aktøren har en igangværende session (der stadigvæk er aktiv).Hvis aktøren ikke har en igangværende session, præsenteres aktøren for skærmbilledet Fælles login og use casen fortsætter i trin 2.Hvis aktøren har en session, der ikke er gyldig, fortsættes med use case 0.5 Logout fra LUR, Tamper Token og Brugeradministration. 2. Systemet validerer brugernavn og password. Hvis de genkendes af systemet, tildeles brugeren en session til det valgte system. |
| ***Undtagelse: Brugernavn eller password er ikke korrekt*** |
|  | Systemet informerer aktøren om at brugernavn eller password ikke er korrekt og use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Automatisk login ved servicekald til LUR eller Tamper Token** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Servicekald til LUR og Tamper Token** |
| Use case igangsættes ved alle servicekald til Ludomaniregistret og Tamper Token. Aktøren angiver brugernavn og password til autentifikation ved HTTP Basic Authentication | Systemet validerer brugernavn og password. Hvis de genkendes af systemet, tildeles brugeren en session med varighed for igangværende servicekald. |
| ***Undtagelse: Brugernavn eller password er ikke korrekt*** |
|  | Systemet informerer aktøren om at brugernavn eller password ikke er korrekt og use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 0.4 Slet bruger i Brugeradministration |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-29 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give Spillemyndigheden mulighed for at slette en bruger - tilladelsesindehaver (eksterne brugere) eller én af Spillemyndighedens medarbejdere (interne brugere). |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er kendt i Brugeradministration, og der er foretaget login. |
| **Slutbetingelser** |
| Den valgte bruger er deaktiveret. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Manuel sletning af bruger** |
| 1. Aktøren indtaster søgekriterium (bruger, email eller brugernavn) og vælger søg.2. Aktøren vælger slet. | 1. Brugeren der opfylder søgekriteriet bliver præsenteret med samtlige brugerinformationer.2. Systemet deaktiverer den viste bruger. |
| ***Undtagelse: Bruger findes ikke i Brugeradministration*** |
|  | Løsningen informerer aktøren om at brugeren ikke findes, og use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 0.5 Logout fra LUR, Tamper Token og Brugeradministration |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-08-04 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give Spillemyndigheden og systemkørsler (interne brugere) og tilladelsesindehavere (eksterne brugere) mulighed for at foretage logout fra Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration.For at sikre afslutningen af anvendelser af Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration, kan der foretages logout, der slutter brugerens session, samt afslutter det pågående revisionsspor. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden, Systemkørsel, Tilladelsesindehaver |
| **Frekvens** |
| Efter behov. |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind i Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration. |
| **Slutbetingelser** |
| Aktørens session er invalideret og aktøren vil ikke efterfølgende være i stand til at deltage i andre use cases med Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Manuel logout fra Ludomaniregistret, Tamper Token og Brugeradministration** |
| Aktøren vælger logout. | Systemet invaliderer igangværende session og sender aktøren videre til siden Fælles login. |
| **Trin 2: Automatisk logout ved ikke gyldig session til LUR, Tamper Token og brugeradmin** |
|  |  |

|  |
| --- |
|  |
| UC 1.1 Indberet person til Ludomaniregister |
| **System:**ROFUS | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-05 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give tilladelsesindehaver og Spillemyndigheden mulighed for at indberette en spiller til Ludomaniregistret.Indberetning skal foretages, når en spiller anmoder tilladelsesindehaver eller Spillemyndigheden om at blive udelukket endeligt eller midlertidigt fra spil i Danmark. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden, Tilladelsesindehaver |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren har foretaget login. |
| **Slutbetingelser** |
| 1. Automatisk og manuel indberetning af oplysninger ved endelig udelukkelse.Spilleren er oprettet i Ludomaniregistret og spilkontoen er lukket.Følgende informationer er registreret:- Spillers personnummer- Aktørens navn- Udelukkelsesdato- og tidspunkt2. Automatisk indberetning af oplysninger ved midlertidig udelukkelse.Spilleren er oprettet i Ludomaniregistret og spilkontoen er deaktiveret.Følgende informationer er registreret:- Spillers personnummer- Aktørens navn- Udelukkelsesdato- og tidspunkt- Udløbsdato- og tidspunkt |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Automatisk og manuel indberetning af oplysninger ved endelig udelukkelse** |
| Aktøren indberetter spillers personnummer og dato/tidspunkt for udelukkelsen til Ludomaniregistret samt aktørens navn. | Registeret bekræfter oprettelsen. |
| ***Undtagelse: Allerede oprettet spiller*** |
|  | Registeret informerer aktøren om at spilleren allerede er oprettet, og use casen afbrydes. |
| ***Undtagelse: Valideringsfejl*** |
|  | Systemet informerer aktøren om at der er fejl i det indtastede, og use casen afbrydes med information om, hvad fejlen omhandler. |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Automatisk og manuel indberetning af oplysninger ved midlertidig udelukkelse** |
| **Formål** |
| Aktøren indberetter spillers per-sonnummer, dato/tidspunkt for udelukkelsen, udløbsdato/tidspunkt til ludomaniregistret samt aktørens navn (via login). |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Automatisk og manuel indberetning af oplysninger ved midlertidig udelukkelse** |
| Aktøren indberetter spillers personnummer, dato/tidspunkt for udelukkelsen, udløbsdato/tidspunkt til Ludomaniregistret samt aktørens navn. | Registeret bekræfter oprettelsen. |
| ***Undtagelse: Allerede oprettet spiller*** |
|  | Registeret informerer aktøren om at spilleren allerede er oprettet, og use casen afbrydes. |
| ***Undtagelse: Valideringsfejl*** |
|  | Systemet informerer aktøren om at der er fejl i det indtastede, og use casen afbrydes med information om, hvad fejlen omhandler. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 1.2 Slet person i Ludomaniregister |
| **System:**ROFUS | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-11 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give Spillemyndigheden mulighed for at slette en spiller i Ludomaniregistret.Sletningen skal foretages, når en spiller anmoder Spillemyndigheden om at blive slettet, dog minimum et år efter oprettelsen. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden, Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Efter behov. |
| **Startbetingelser** |
| 1. Aktøren er logget ind.2. Pågældende spiller er kendt i LUR og udsøgt (via søg use case 1.4.Søg i Ludomaniregistret). |
| **Slutbetingelser** |
| 1. Manuel sletning af spiller i LudomaniregisterDen valgte udelukkelse er anonymiseret i Ludomaniregistret, således at spilleren ikke længere er udelukket.2. Automatisk sletning af oplysninger ved midlertidig udelukkelseAlle udelukkelser, der har en genåbningsdato, der er mindre end eller lig med dags dato er anonymiseret i Ludomaniregistret, således at spillerne ikke længere er udelukket. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Manuel sletning af spiller i Ludomaniregister** |
| 1. Aktøren vælger slet pågældende spiller2. Hvis kontrol fejler, præsenteres aktøren for en meddelelse om at udelukkelsesperioden er for kort. Meddelelsen indeholder information om navn på spiller hentet i CSRP og udelukkelsesdato. 2a. Aktøren fortryder handlingen.2b. Aktøren bekræfter handlingen.3. Aktøren præsenteres for en meddelelse om sletning af spiller. Meddelelsen indeholder information om navn og personnummer på spiller hentet i CSRP og udelukkelsesdato.3a. Aktøren fortryder handlingen.3b. Aktøren bekræfter handlingen. | 1. For midlertidige og endelige udelukkelser kontrolleres om genåbningsdato er passeret. For endelige udelukkelser er genåbningsdatoen minimum 1 år efter udelukkelsen.Hvis kontrollerne er positive, fortsættes med punkt 3.2a. Use case forsætter til punkt 3.2b. Use case forsætter til punkt 3.3a. Use case forsætter til punkt 4.3b. Udelukkelsen anonymiseres ved at foretage hash af personnummer og aktøren præsenteres for en meddelelse med bekræftelse af sletningen. Meddelelsen indeholder information om spillers navn. 4. Use casen afsluttes. |
| ***Undtagelse: Spiller findes ikke i LUR*** |
|  | Registeret informerer aktøren om at spilleren ikke findes, og use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Automatisk sletning af spiller i ludomaniregister** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Automatisk sletning af spiller i Ludomaniregister** |
| Use case igangsættes som en systemkørsel en gang i døgnet.Alle midlertidige udelukkelser, hvis genåbningsdato er mindre end eller lig med dags dato er fremsøgt.1. For hver af de fremsøgte udelukkelser kaldes der services til slet af udelukkelsen. | 1. Udelukkelsen anonymiseres ved at foretage hash af personnummer. |
| ***Undtagelse: Spiller findes ikke i LUR*** |
|  | Registeret informerer aktøren om at spilleren ikke findes, og use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 1.3 Forespørg på person i Ludomaniregister |
| **System:**ROFUS | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-11 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give tilladelsesindehaver mulighed for at forespørge på en spiller i Ludomaniregistret via personnummer.Forespørgslen giver en status. Svarmulighederne er:\* Spiller findes ikke i Ludomaniregistret.\* Spiller findes i Ludomaniregistret som endeligt udelukket\* Spiller findes i Ludomaniregistret som midlertidigt udelukket |
| **Aktører** |
| Tilladelsesindehaver |
| **Frekvens** |
| Ved kontooprettelse og ved spillers login hos tilladelsesindehaver. |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren har foretaget login. |
| **Slutbetingelser** |
| Ved kontooprettelse ved aktøren at det forespurgte personnummer er gyldigt og kender status på den forespurgte spillers status i Ludomaniregistret.Ved spiller login kender aktøren status på den forespurgte spiller i Ludomaniregistret. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Forespørg på spiller** |
| 1. Ved spillers login fortsættes til punkt 2. Ved kontooprettelse sender aktøren forespørgsel på spiller via personnummer.2. Aktøren sender forespørgsel spiller via personnummer. | 1. SKAT CSRP validerer personnummer. Hvis valideringen er positiv fortsættes med punkt 2.2. Registret giver en status. Svarmulighederne er:\* Spiller findes ikke i Ludomaniregistret. \* Spiller findes i Ludomaniregistret som endeligt udelukket\* Spiller findes i Ludomaniregistret som midlertidigt udelukket. |
| ***Undtagelse: Valideringsfejl*** |
|  | Systemet informerer aktøren om at der er fejl i det indtastede, og use casen afbrydes med information om, hvad fejlen omhandler. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 1.4 Søg i Ludomaniregister |
| **System:**ROFUS | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-06 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give Spillemyndigheden mulighed for at fremsøge en spiller i Ludomaniregistret.Søgningen skal foretages, når en spiller anmoder Spillemyndigheden om at blive slettet fra Ludomaniregisteret eller ved forespørgsel. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren har fortaget login. |
| **Slutbetingelser** |
| Registret viser søgeresultatet |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Søgning i Ludomaniregistret** |
| 1. Aktøren indtaster spillers personnummer, vælger tilladelsesindehaver eller indtaster udløbsdato. | Registret viser søgeresultatet:\* Den udsøgte spiller\* Alle spillere udelukket fra samme tilladelsesindehaver, indeholdende personnummer, tilladelsesindehavers navn, udelukkelsesdato, genåbningsdato sorteret efter personnummer.\* En liste af spillere oprettet med indtastet udløbsdato, indeholdende personnummer, tilladelsesindehavers navn, udelukkelsesdato, genåbningsdato sorteret efter personnummer.\* Søgningen gav ikke noget resultat. |
| ***Undtagelse: Valideringsfejl*** |
|  | Systemet informerer aktøren om at der er fejl i det indtastede, og use casen afbrydes med information om, hvad fejlen omhandler. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 1.5 Overfør data til Datawarehouse |
| **System:**ROFUS | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-08-11 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at få overført (kopieret) alle data fra Ludomaniregistret til Datawarehouse. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Én gang i døgnet. |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind. |
| **Slutbetingelser** |
| Alle data fra Ludomaniregistret er overført (kopieret) til Datawarehouse i det påkrævede format (jf. bilag 3). |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Overfør data til Datawarehouse** |
| Aktøren overfører (kopierer) én gang i døgnet alle data fra Ludomaniregistret til SKAT's Datawarehouse i det format, der er påkrævet (jf. bilag 3). | Data er overført til Datawarehouse. |
| ***Undtagelse: Valideringsfejl*** |
|  | Det skal skrives i loggen, hvorvidt overførslen var succesfuld eller ej. Ved fejl informeres aktøren om, at der er sket en fejl og use casen afbrydes. Fejlinformation skrives i loggen. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 2.0 Hent data fra SAFE |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give adgang til data på tilladelsesindehavers SAFE, hente og gemme data og herefter logge ud.SAFE er tilladelsesindehavers datalager, hvor spildata for igangværende og afsluttede spil lagres i standard records, som er defineret af Spillemyndigheden.Tilladelsesindehaver skal sørge for at Spillemyndigheden har adgang til SAFE og forsyne Spillemyndigheden med brugernavn, password og endpoint. Brugernavn og password indtastes som en del af stamdata, når tilladelsesindehaver oprettes i kontrolsystemet, hvorfra de anvendes forud for login på SAFE. Når aktøren har foretaget login, skal data til brug for kontrol hentes fra SAFE og gemmes på Spillemyndighedens FTP-server. Data hentes, når token er lukket. Det skal være muligt for aktøren at hente data fra mere end én SAFE pr tilladelsesindehaver.Data hentes ved systemkørsler. Når data er hentet og gemt, skal aktøren kunne logge ud fra SAFE. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Når en token er lukket, samt efter behov |
| **Startbetingelser** |
| SAFE er oprettet i Spilkontrolsystemet med korrekt brugernavn/password og tilknyttet Tilladelsesindehaver. |
| **Slutbetingelser** |
| Aktøren har adgang til at hente data på SAFE.Data er hentet fra SAFE og gemt på Spillemyndighedens FTP-server.Aktøren er logget ud fra SAFE og har ikke længere adgang. |
| **Noter** |
| Automatisk download af data fra SAFE skal ske ved at benytte STATUS for Tamper Token = LUKKET. Services skal selv holde styr på, hvilke pakker der er hentet fra SAFE. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Forespørgsel om adgang** |
| Aktøren forespørger om adgang til data på SAFE ved at åbne en FTPS-forbindelse til angivet endpoint. | Anmod aktøren om brugernavn og password. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |
| **Trin 2: Brugernavn og password** |
| Aktøren angiver brugernavn og password. | Adgang til SAFE er givet. |
| ***Undtagelse: Brugernavn eller password er ikke korrekt*** |
| Brugernavn eller password er ikke korrekt | Systemet informerer aktøren om at brugernavn og/eller password ikke er korrekt og use casen afbrydes. |
| ***Undtagelse: Ingen forbindelse/adgang til SAFE*** |
| Ingen forbindelse/adgang til SAFE | Systemet informerer aktøren om at der i øjeblikket ikke er forbindelse/adgang til SAFE og use casen afbrydes. |
| **Trin 3: Hent data** |
| Aktøren anmoder om at få hentet data. | Påbegynd download og overfør data. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |
| ***Undtagelse: Der er ingen forbindelse til SAFE*** |
| Ingen forbindelse/adgang til SAFE | Systemet informerer aktøren om at der i øjeblikket ikke er forbindelse/adgang til SAFE og use casen afbrydes. |
| **Trin 4: Gem data på FTP-server** |
| Aktøren vælger at gemme de hentede data. | Gem hentet data på Spillemyndighedens FTP-server. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |
| ***Undtagelse: Ingen forbindelse til FTP-server*** |
| Der er ingen forbindelse til FTP-server. | Systemet informerer aktøren om at der i øjeblikket ikke er forbindelse til FTP-serveren, og at data ikke kan gemmes. Use casen afbrydes. |
| **Trin 5: Log ud fra SAFE** |
| Aktøren vælger at logge ud fra SA-FE (FTPS-forbindelsen). | Log aktøren ud og afbryd FTPS-forbindelsen. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |

|  |
| --- |
|  |
| UC 2.1 Get standardrecords from SAFE |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-13 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Based on standardrecords The Gaming Board must perform periodic controls of completed and ongoing games. The standardrecords are located in a file structure representing the period, in which the game was initiated or completed.In order to get the standardrecords the Danish Gaming Board must be logged on to SAFE. After finishing the transfer of records, The Danish Gaming Board must log off SAFE. |
| **Aktører** |
| The Danish Gaming Board |
| **Frekvens** |
| When needed |
| **Startbetingelser** |
| The Danish Gaming Board is a known user (username/password) on SAFE. |
| **Slutbetingelser** |
| The Danish Gaming Board has access to SAFE, has received the transferred standardrecords, and is logged off after end of transfer. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Logon to SAFE** |
| The actor requests access to data on SAFE by opening a FTPS-connection. | The solution prompts the user for username and password. |
| **Trin 2: Access granted** |
| The actor provides the correct username and password. | Access to SAFE is granted. |
| **Trin 3: Get standardrecords from SAFE** |
| In the file structure the actor locates the standardrecords necessary for the control and chooses to download them. | The SAFE initiates the download and transfer the requested records. |
| **Trin 4: Repeat step 3** |
| The actor repeats step 3 if necessary |  |
| **Trin 5: Logoff from SAFE** |
| The actor chooses logoff on the FTPS-connection. | The solution logs the actor off and disconnects. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 2.1 Hent og gem data fra SAFE |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at hente data til brug for kontrol fra SAFE og gemme dem på Spillemyndighedens FTP-server. Data hentes, når token er lukket. Det skal være muligt for Spillemyndigheden at hente data fra mere end én SAFE pr tilladelsesindehaver.Den primære måde at hente data på skal være ved systemkørsler. Derudover skal data også kunne hentes manuelt, når Spillemyndigheden har behov for dette. Dette behov kan opstå ved periodiske, målrettede kontroller, ved forkert data mv. Det skal derfor være muligt at hente data manuelt, når der er behov. |
| **Aktører** |
|  |
| **Frekvens** |
| Når en token er lukket, dvs i intervallet 1-24 timer. |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind. |
| **Slutbetingelser** |
| Data er hentet fra SAFE og gemt på Spillemyndighedens FTP-server. |
| **Noter** |
| Automatisk download af data fra SAFE skal ske ved at benytte STATUS for Tamper Token = LUKKET. Services skal selv holde styr på, hvilke pakker der er hentet fra SAFE. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Hent data** |
| Aktøren anmoder om at få hentet data . | Påbegynd download og overfør data. |
| ***Undtagelse: Der er ingen forbindelse til SAFE*** |
| Der er ingen forbindelse til SAFE. | Systemet informerer aktøren om at der i øjeblikket ikke er forbindelse til SAFE, og use casen afbrydes. |
| **Trin 2: Gem data på FTP-server** |
| Aktøren vælger at gemme de hentede data. | Gem hentet data på Spillemyndighedens FTP-server. |
| ***Undtagelse: Ingen forbindelse til FTP-server*** |
| Ingen forbindelse til FTP-server. | Systemet informerer aktøren om at der i øjeblikket ikke er forbindelse til FTP-serveren, og at data ikke kan gemmes. Use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Manuel hent data fra SAFE** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Manuel hent data** |
| Aktøren anmoder om at hente data fra SAFE. | Der gives mulighed for at udvælge data fx. ud fra følgende kategorier:TidsperiodeTilladelsesindehaver |
| ***Undtagelse: Der er ingen data*** |
| Der er ingen data | Systemet informerer aktøren om, at der ikke er data at hente, og use casen afbrydes. |
| **Trin 2: Manuel udvælg data** |
| Aktøren udvælger kategori. | Den valgte kategori fremhæves. |
| **Trin 3: Manuel gem data på FTP-server** |
| Aktøren vælger at gemme de udvalgte data. | Data gemmes på Spillemyndighedens FTP-server. |
| ***Undtagelse: Ingen forbindelse til FTP-server*** |
| Ingen forbindelse til FTP-server. | Systemet informerer aktøren om at der i øjeblikket ikke er forbindelse til FTP-serveren, og at data ikke kan gemmes. Use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 2.1 Hent standard records fra SAFE |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-08-17 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Baseret på standardrecords skal Spillemyndigheden foretage periodiske kontroller af afsluttede og igangværende spil. Standardrecords er placeret i den struktur, der er specificeret af Spillemyndigheden.For at hente standard records skal Spillemyndigheden være logget ind på SAFE. Når overførslen af data er afsluttet, skal Spillemyndigheden logge ud fra SAFE. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov. |
| **Startbetingelser** |
| Spillemyndigheden er en kendt bruger (brugernavn/password) på SAFE. |
| **Slutbetingelser** |
| Spillemyndigheden har adgang til SAFE, har modtaget de overførte data, og er logget ud efter afslutning af overførslen. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Logon til SAFE** |
| Aktøren forespørger adgang til data på SAFE ved at åbne en FTPS-forbindelse. | Løsningen beder aktøren om brugernavn og password. |
| **Trin 2: Adgang til SAFE er givet** |
| Aktøren afgiver korrekt brugernavn og password. | Adgang til SAFE er givet. |
| **Trin 3: Hent standardrecords fra SAFE** |
| I filstrukturen lokaliserer aktøren de standard records, som er nødvendige for kontrollen og vælger at downloade dem. | SAFE påbegynder download og overfører de ønskede data. |
| **Trin 4: Gentag trin 3** |
| Aktøren gentager trin 3, hvis det er nødvendigt. |  |
| **Trin 5: Log ud fra SAFE** |
| Aktøren vælger at logge ud fra FTPS-forbindelsen. | Løsningen logger aktøren ud og afbryder forbindelsen. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 2.2 Logout fra SAFE |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at aktøren skal kunne logge ud fra SAFE. |
| **Aktører** |
|  |
| **Frekvens** |
| Efter hentning af data. |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren har foretaget login på SAFE. |
| **Slutbetingelser** |
| Aktøren er logget ud fra SAFE og har ikke længere adgang. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Log ud fra SAFE** |
| Aktøren vælger at logge ud fra SAFE (FTPS-forbindelsen). | Log aktøren ud og afbryd FTPS-forbindelsen. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 2.3 Verificér data |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at verificere, at hentet data ikke har været ændret, siden det blev placeret på SAFE. Verifikationen foregår via Tamper Token systemet, efter at data er hentet fra SAFE og lagt på Spillemyndighedens FTP-server (UC 2.0 - Hent data fra SAFE).Verifikationen sker ved hjælp af Tamper Token systemet, som ved udstedelse af nøgler sikrer, at data ikke er ændret, efter det er placeret på SAFE. Verifikationen foregår ved at kalde en service som er udstillet af Tamper Token systemet. Når data er verificeret, bliver de lagt i Spilkontrolsystemets database og dermed klar til brug for kontrol. Data, der ikke er verificeret, bliver liggende på Spillemyndighedens FTP-server, markeres som fejlet og anvendes ikke til kontrol.Når data er lagt i Spilkontrolsystemets database, slettes zip-filen fra Spillemyndighedens FTP-server. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Efter behov (igangsættes af UC 2.0 - Hent data fra SAFE) |
| **Startbetingelser** |
| Data er hentet fra SAFE og gemt på Spillemyndighedens FTP-server. |
| **Slutbetingelser** |
| Data er udpakket, verificeret og er enten markeret som gemt og verificeret (ved positivt udfald), eller som ikke-verificeret (ved negativt udfald).Efter at data er lagt i Spilkontrolsystemets database, er zip-filen slettet fra Spillemyndighedens FTP-server. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Udvælg data** |
| Alt hentet data udvælges til verifikation. | Filen der er hentet fra et SAFE og endnu ikke er verificeret udvælges. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |
| ***Undtagelse: Der er ingen data*** |
| Der er ingen data | Use casen afbrydes. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |
| **Trin 2: Verificér data** |
| Aktøren verificerer automatisk data. | Servicen kalder én zip-fil ad gangen og svaret på verifikationen registreresVerifikationen kan have to udfald:2a. Data er verificeret og godkendt, da HASH/CHECKSUM stemmer. Data udpakkes og gemmes2b. Data er verificeret, men ikke godkendt, da HASH/CHECKSUM ikke stemmer. Data markeres som fejlet. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |
| ***Undtagelse: Data kan ikke verificeres*** |
| Data kan ikke verificeres | Data, der ikke kan verificeres på dette tidspunkt, markeres som ikke verificeret, og use casen afbrydes. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |
| **Trin 3: Slet data** |
| Aktøren sletter data. | Data slettes automatisk, når disse er gemt i databasen. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |

|  |
| --- |
|  |
| UC 2.5 Erstat data i database |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2012-01-20 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at kunne erstatte data i Spilkontrolsystemets database.Det kan forekomme at tilladelsesindehaver får lagt fejlbehæftet data på SAFE. Dette bevirker at data gemt i Spilkontrolsystemets database er forkerte. Der skal derfor være en funktion, der gør det muligt at erstatte de forkerte data med nye korrekte data.Spillemyndigheden stiller krav om, at tilladelsesindehaver ved hjælp af et unikt id på den enkelte xml-fil identificerer den fil, der skal erstattes. Der skal være en funktion, der giver kontrolmedarbejderne en meddelelse om, at systemet har modtaget erstatningsdata. Der skal således ske en manuel accept af at erstatning må foretages. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov. |
| **Startbetingelser** |
| Data skal være verificeret og gemt i databasen. Xml-filen skal have en markering af, at den indeholder erstatningsdata. |
| **Slutbetingelser** |
| Erstatning er udført. |
| **Noter** |
| Der er stillet krav til alle Tilladelsesindehavere om, at det kun er de følgende strukturer, der er tilladt at sende som erstatningsdata: " PuljespilStartStruktur" ManagerSpilStartStruktur" PokerTurneringStartStruktur" EndOfDayRapportStruktur" PuljespilEndOfGameStruktur" PokerTurneringSlutStruktur " PuljespilSlutStruktur " ManagerspilSlutStruktur " JackpotUdløsningStruktur Forud for modtagelsen af erstatningsstrukturen skal den originale struktur være gemt i databasen.Erstatningsstrukturen og den originale struktur skal være ensResultat af check af overholdelse af erstatningsregler kan være:" OK" Fejl: Transaktioner modtaget" Fejl: Data der skal erstattes er ikke modtaget" Fejl: Strukturer er ikke ens |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vis overblik over erstatnings filer der er modtaget** |
|  | Overblikket vises automatisk som del af det første billede, når aktøren har logget sig ind.Alle modtagne xml erstatningsfiler grupperes efter om de overholder erstatningsregler eller om de ikke gør det. |
| ***Kalder:***ErstatningDataSamlingHent |
| **Trin 2: Vælg at vise detaljer** |
| Aktøren vælger at se detaljer. | Detaljer om alle erstatnings xml-filer og de mulige handlinger vises.Følgende vises for alle xml filer:\* Tid\* Safe Id\* Spiludbyder\* Ny struktur\* Ny SpilfilIdentifikation \* Original struktur\* Original SpilfilIdentifikation\* Resultat af check for overholdelse af erstatningsregler |
| ***Kalder:***ErstatningDataSamlingHent |
| **Trin 3: Erstat filen** |
| Aktøren vælger at systemet skal erstatte filen. Denne handling er tilgængelig kun for xml filer der overholder erstatningsregler eller har Fejl: Data der skal erstattes er ikke modtaget. | Systemet fjerner de erstattede data og accepterer erstatningsdata i databasen. Hvis de erstattede data ikke har været i databasen og bliver forsøgt indlæst senere - vil de under indlæsning ignoreres. |
| ***Kalder:***ErstatningDataUdfoer |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Fjerne advisering** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Variant 1 Vis overblik over erstatnings filer der er modtaget** |
|  | Oversigten vises og der er modtaget mindst en erstatnings xml fil. |
| ***Kalder:***ErstatningDataSamlingHent |
| **Trin 2: Variant 1 - Vælg at vise detaljer** |
| Aktøren vælger at se detaljer. | Detaljer om erstatnings filer vises. |
| ***Kalder:***ErstatningDataSamlingHent |
| **Trin 3: Variant 1 - Vælger at fjerne en advisering** |
| Aktøren vælger at fjerne advisering om en xml fil. | Adviseringen forsvinder fra listen. |
| ***Kalder:***ErstatningDataRyd |

|  |
| --- |
|  |
| UC 2.5 Hent data fra SAFE, manuelt |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w16963 | **Dato:**2010-11-26 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er, at hente data far SAFE manuelt, til brug ved f.eks. periodiske kontroller. |
| **Aktører** |
|  |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren har foretaget login på SAFE. |
| **Slutbetingelser** |
| Data er hentet fra SAFE og gemt på Spillemyndighedens lokale datalager. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Hent data** |
| Anmoder om at få hentet data fra SAFE. Data kan udvælges ud fra følgende kategorier:- Tidsperiode- Spiltype- Spiludbyder | Henter og gemmer de ønskede data. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 2.6 Vis datafejl |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-10-14 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er både at vise og facilitere håndtering af de fejl, der måtte opstå, når tilladelsesindehavers data forsøges hentet fra SAFE og gemt i Spillemyndighedens database.I forbindelse med hentning af data fra tilladelsesindehaver kan der opstå en række fejl. Visning af disse fejl giver brugeren mulighed at se hvilke problemer, der kan være opstået og udføre en række handlinger for at korrigere de fejl, der er opstået.Det skal være muligt at se en simpel opsummering med et overblik over de fejl, der er opstået. . Denne opsummering skal kun vise fejl fra online-tilladelsesindehavere.Det skal fra dette overblik være muligt at se en detaljeret liste over fejlene. På denne liste skal følgende oplysninger være tilgængelige for hver opstået fejl:\* tidspunkt, \* fejltype, \* detaljer om fejlen, \* tilladelsesindehaver\* tamperTokenId\* tilladelsesindehaver-type\* safeIDFor hver fejl skal følgende funktioner desuden være tilgængelige:\* Forsøg igen\* Fjernelse af fejlen, så den ikke længere er synlig i listenDet skal være muligt at kunne filtrere på tilladelsesindehaver-typen, så man kan fokusere på enten online- eller kasino-tilladelsesindehavere. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Dagligt |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind. |
| **Slutbetingelser** |
| Aktøren har indsigt i datafejl og eventuelle korrigerende handlinger aktøren har valgt er udført. |
| **Noter** |
| Generelle noter:De forskellige fejltyper dækker over følgende fejlsituationer:\* TilladelsesindehaverNavn eksisterer ikke: safeId fra TT-lukket besked er ukendt i Spilkontrol systemet.\* Brugernavn eller password er ikke korrekt: Det registrerede spiludbyder brugernavn/password til SAFE bliver afvist af FTP.\* Filen findes ikke: Filen med spiludbydernes data findes ikke i mappen på spilleudbydernes FTP server.\* Filen er afvist af Tamper Token: Filen er verificeret og afvist af TamperToken systemet.\* Overførsel af data mislykkedes: Dækker over forskellige fejlsituationer - se nedenfor.I brugergrænsefladen skelner vi mellem forskellige typer af fejl, hvor Spillemyndigheden selv kan gøre noget for at afhjælpe og 'prøve igen'. Andre typer fejl er specificeret under fælles betegnelse 'overførsel af data mislykkes' og Spillemyndigheden skal kontakte driftsorganisation for at komme videre. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vis overblik over datafejl automatisk** |
|  | Overblikket vises automatisk som del af det første billede, når aktøren har logget sig ind. Fejlene er grupperet i følgende typer:\* TilladelsesindehaverNavn eksisterer ikke\* Brugernavn eller password er ikke korrekt\* Filen findes ikke\* Overførsel af data mislykkedes\* Filen er afvist af Tamper Token\*\* For hver kategori, skal det fremgå hvor mange fejl der er for hver tilladelsesindehaver-type. |
| ***Kalder:***SpilDataFejlSamlingHent |
| **Trin 2: Vælg at vise detaljer** |
| Aktøren vælger at se detaljer. | Detaljer om alle fejl og de mulige korrigerende handlinger vises.Følgende vises for alle fejl:\* TilladelseshaverNavn\* Safe Id\* TamperTokenID\* TilladelseshaverType |
| ***Kalder:***SpilDataFejlSamlingHent |
| **Trin 3: Vælg at fjerne fejlen** |
| Aktøren vælger at fjerne fejlen. | Datafejl forsvinder fra listen. I tilfælde af datafejl hvor data er hentet til Spillemyndighedens FTP men ikke gemt i databasen vil denne handling også fjerne data fra Spillemyndighedens FTP. |
| ***Kalder:***SpilDataFejlRyd |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Prøv igen** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Variant 1 - Vis overblik over datafejl automatisk** |
|  | Oversigtet vises og der er mindst en fejl af en af følgende typer \* TilladelsesindehaverNavn eksisterer ikke\* Brugernavn eller password er ikke korrekt\* Filen findes ikke\* Overførsel af data mislykkes\* Filen er afvist af Tamper Token\* |
| ***Kalder:***SpilDataFejlSamlingHent |
| **Trin 2: Variant 1 - Vælg at vise detaljer** |
| Aktøren vælger at se detaljer. | Detaljer om alle fejl og de mulige korrigerende handlinger vises. |
| ***Kalder:***SpilDataFejlSamlingHent |
| **Trin 3: Variant 1 - Vælg at prøve igen** |
| Aktøren vælger at systemet skal prøve igen. | Systemet prøver at færdiggøre hentning af data fra hvor der fejlede sidste gang. I tilfælde af at det lykkes vil fejlen så (ved genindlæsning af siden) forsvinde fra listen. |
| ***Kalder:***SpilDataHent |

|  |
| --- |
|  |
| UC 3.1 Hent Tamper Token |
| **System:**TamperToken | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-28 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-05 |
| **Formål** |
| For at sikre at datatransmissionen fra tilladelsesindehavers spilsystem til SAFE foregår sikkert og forsvarligt, skal tilladelsesindehaver bruge/hente en token, som udstedes af Spillemyndigheden efter anmodning fra tilladelsesindehaver. Denne token skal anvendes til beregning af en MAC for de standardrecords, der placeres i SAFE i tokenets levetid. |
| **Aktører** |
| Tilladelsesindehaver |
| **Frekvens** |
| Dagligt |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren har fået en tilladelse, samt brugernavn og kodeord til Tamper token systemet. Aktøren har foretaget login. |
| **Slutbetingelser** |
| Tilladelsesindehaver har fået en Tamper Token, som kan anvendes i forbindelse med transmission af data til SAFE, og det er registreret i Tamper Token basen, at Tamper Token er i brug af tilladelsesindehaveren. |
| **Services** |
| TamperTokenAnvend |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Hent Tamper Token** |
| Aktøren kalder service i Tamper Token systemet. Ved kaldet er tilladelsesindehavers egen identitet tilknyttet. | Tamper Token systemet beregner en ny nøgle til anvendelse ved låsning af aktørens standardrecords i SAFE.Nøglen registreres i Tamper basen sammen med aktørens identitet og tidspunkt for udstedelse. Tokenet registreres med status åben i Tamper basen. Tidspunkt for udløb beregnes ud fra udstedelsestidspunktet plus kontrolperioden der er pålagt aktøren. Tokenets id, tidspunkt for udstedelse, tidspunkt for udløb og nøglen returneres til aktøren. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 3.2 Afslut Tamper Token |
| **System:**TamperToken | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-28 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Når tilladelsesindehaver har afsluttet datatransmission til SAFE for en given periode (aftalt i forbindelse med tilladelsen), skal tamperchain afsluttes og registreres i Tamper Token basen på den tilhørende transaktion, som derefter er lukket. |
| **Aktører** |
| Tilladelsesindehaver |
| **Frekvens** |
| Dagligt |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren har hentet en token, har anvendt den i forbindelse med transmission af data til SAFE og er nu klar til at afslutte transaktionen. Aktøren har foretaget login. |
| **Slutbetingelser** |
| Der er i Tamper Token basen sket registrering af den afsluttende token. Tokenet har status som afsluttet, evt. med angivelse af den registrerede forsinkelse, det er afsluttet med. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Afslut Tamper Token** |
| Aktøren kalder service i Tamper Token systemet. Vedlagt servicekaldet er tokenets id og aktørens identitet, samt resulterende MAC for låsningen af standardrecords i SAFE og en reference til placeringen af stanardrecords i SAFE. | Tamper Token systemet fremsøger tokenet og verificerer at aktøren matcher den registerede identitet for tokenet.MAC registreres på tokenet sammen med tidspunktet for afslutningen af tokenet. Ligeledes opdateres status til lukket. Hvis tokenet er lukket med forsinkelse i forhold til aktørens levetid for tokens, registreres forsinkelsens omfang. |
| ***Undtagelse: Token findes ikke i Tamper basen*** |
|  | Systemet informerer aktøren om at tokenet ikke findes i Tamper basen. |
| ***Undtagelse: Identitet matcher ikke token*** |
|  | Systemet informerer aktøren om at tokenet ikke kan matches til aktøren. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 3.3 Kontrol af pakken med spildata |
| **System:**TamperToken | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-28 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Når én dags/ét døgns spil er pakket i SAFE og afsluttende token er leveret tilbage til Spillemyndigheden, kan Spillemyndigheden (via kontrolsystemet) tilgå SAFE og hente pakken. Pakken skal derefter kunne kontrolleres med start- og sluttokens i Tamper Token og checksum ved modtagelse, så det valideres at check/hashsum stemmer overens med udstedelsen. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Dagligt |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren skal være logget ind i Tamper Token systemet. |
| **Slutbetingelser** |
| Den modtagne pakke er valideret med tilhørende token fra Tamper basen. I den forbindelse er MAC for pakken beregnet og sammenlignet med MAC fra tokenet. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Kontroller pakken med spildata** |
| Aktøren kopierer pakken, der skal valideres, fra tilladelsesindehavers SAFE til Tamper Token platformens FTP-server.Aktøren anmoder Tamper Token systemet om at validere den angivne pakke fra en tilladelsesindehavers SAFE. Med anmodningen leveres tilhørende placering og reference til standardrecords hos tilladelsesindehaver og navn på tilladelsesindehaver. | Tokenet med matchende reference fremsøges i Tamper basen. Det kontrolleres at tokenet er udstedt til den angivne tilladelsesindehaver.Løsningen beregner MAC vha. nøglen fra Tamper basen for den modtagne pakke. Endeligt sammenlignes MAC fra tokenet i Tamper basen med den beregnede MAC. Resultatet af sammenlligningen returneres til aktøren. |
| **Trin 2: Token findes ikke i Tamper basen** |
|  |  |
| **Trin 3: Identitet matcher ikke token** |
|  |  |

|  |
| --- |
|  |
| UC 3.4 Overvåg rettidig afslutning af tamperchains |
| **System:**TamperToken | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-28 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Spillemyndigheden skal foretage en periodisk kontrol af at tilladelsesindehaver har startet og sluttet deres tamperchains rettidigt i forhold til den tidsramme, der fremgår af krav til tilladelsesindehaver, stillet i forbindelse med udstedelse af tilladelsen. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind i Tamper Token systemet. |
| **Slutbetingelser** |
| Systemet har dannet en oversigt over åbne tokens og fremhævet overskredne tokens for aktøren. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Overvåg rettidig afslutning af tamperchains** |
| 1. Aktøren vælger at kontrollere Tamper Tokens. | 1. Oversigt over åbne tokens og tilladelsesindehavere vises i skærmbillede. I oversigten er der ligeledes anført hvornår et token er udstedt og hvor længe det har været åbent. Hvis tokens har været åbent i mere end kontrolfrekvensen tillader plus en procentsats, aftalt med Spillemyndigheden, fremhæves tokenet i listen. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 3.5 Overfør data til Datawarehouse |
| **System:**TamperToken | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-28 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Spillemyndigheden skal udover den daglige kontrol skitseret i use case 3.4, også kunne udarbejde statistik på kontorllen af tilladelsesindehavere og spildata. Formålet med denne use case er at få overført (kopieret) alle data fra Tamper Token til Datawarehouse. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Én gang i døgnet. |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind. |
| **Slutbetingelser** |
| Alle data fra Tamper Token databasen er overført (kopieret) til Datawarehouse i det påkrævede format (jf. bilag 3). |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Overfør data til Datawarehouse** |
| Aktøren overfører (kopierer) én gang i døgnet alle data fra Tamper Token til SKAT's Datawarehouse i det format, der er påkrævet (jf. bilag 3). | Data er overført til Datawarehouse. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 3.6 Justér tamperchain periode |
| **System:**TamperToken | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2010-07-28 | **Rettet af:**w16963 | **Dato:**2011-09-01 |
| **Formål** |
| Hvis Spillemyndigheden skønner at der er behov herfor, skal tidsfristen for anvendelse af tokens kunne justeres. Det kan f.eks. være ved skærpet kontrol af tilladelsesindehaveren. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren skal være logget ind Tamper Token systemet. |
| **Slutbetingelser** |
| Tamperchain-periode er justeret. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Justér tamperchain-periode** |
| 1. Aktøren vælger tilladelsesindehaver, der skal justeres frekvens for.2. Aktøren indtaster et nyt time-tal for Tamper tokens levetid. | 1. Systemet viser skærmbillede til justering af frekvens.2. Systemet bekræfter den valgte frekvens og gemmer ændringer i tilladelsesindehavers kontroldata. |
| ***Undtagelse: Valideringsfejl*** |
|  | Den valgte tilladelsesindehavers kontrolfrekvens kan ikke justeres til det angivne. Aktøren orienteres og use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.1 Vis statusopsummering |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at få vist et overblik over antallet af alle fejlbehæftede kontroller fordelt på spiltype for alle tilladelsesindehavere. Overbliksbilledet er kontrolmedarbejderens indgang til det daglige kontrolarbejde. Via overbliksbilledet kan kontrolmedarbejderen overskue dagens arbejde og starte behandlingen af de forskellige kontrolresultater.Statusopsummeringen skal indeholde en opsummering af antallet af fejl, der er fundet inden for hver kategori fordelt på kørselsdatoer, og skal opdateres, hver gang der sker ændringer.Udover antal fejl, skal det fremgå hvor mange fejl der ikke har nogen ansvarlige tildelt.Det skal være muligt at komme fra opsummeringen til oversigt over resultater (UC 4.5) med relevante filtre aktive for kontrolkategori, dato, alle fejl eller alle uden godkendelse. Det skal derudover være muligt at komme direkte fra dashboardet til 'Mine sager'.Overblikket skal kunne vises både som medarbejderens (i Spillemyndigheden) default startside og kunne vælges fra øvrige sider i overensstemmelse med GDG. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Dagligt |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind. |
| **Slutbetingelser** |
| Hovedvej: Aktøren får vist dashboardet som sit startbillede efter login. Variant: Aktøren er blevet ført til dashboardet |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vis overblik automatisk** |
|  | Overblikket vises automatisk som det første billede, når aktøren har logget sig ind. |
| ***Kalder:***SpilKontrolStatusOpsummeringHent |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Vælg Vis dashboard** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg Vis dashboard** |
| Aktøren vælger "Vis dashboard". | Dashboard vises. |
| ***Kalder:***SpilKontrolStatusOpsummeringHent |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.2 Oprettelse og tilføjelse af SAFE til tilladelsesindehaver |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2012-03-21 | **Rettet af:**w19412 | **Dato:**2016-01-28 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at oprette og tilføje SAFE's til tilladelsesindehavere. Når et nyt SAFE oprettes i brugeradministration med et SAFE id og password, kan dette SAFE id benyttes i Spilkontrolsystemet til enten at være identiteten på en ny tilladelsesindehaver, eller repræsentere et yderligere SAFE tilknyttet en eksisterende tilladelsesindehaver.Use casen har relation til "4.3 Administrer stamdata for tilladelsesindehaver", idet man i denne use case kan redigere i oplysningerne for det oprettede SAFE. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov. |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind. Ny bruger af typen "Tamper Token eksterne services" er oprettet i brugeradministrationen og der er afsendt en besked af typen SpilportalBrugerOprettetBesked er sendt til en kø i Spilkontrolsystemet. |
| **Slutbetingelser** |
| En af følgende er opfyldt:\* Aktøren har oprettet den nye tilladelsesindehaver og denne kan ses i listen over tilladelsesindehavere. \* Det nye SAFE er blevet tilknyttet en eksisterende tilladelsesindehaver. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Nyt SAFEid registreres i spilkontrolsystemet** |
|  | Spilkontrolsystemet læser beskeden fra brugeradministrationen og gør det muligt for Spillemyndigheden at se det nye SAFE id portalen. |
| ***Kalder:***SpilportalBrugerOprettetBesked |
| **Trin 2: Vis overblik over nyt SAFEid** |
|  | Det nye SAFE id fra brugeradministration vises i overbliksbilledet\* SAFE id er synligt |
| ***Kalder:***TilladelsesindehaverSamlingHent |
| **Trin 3: Oprettelse af ny tilladelsesindehaver** |
| Aktøren vælger at oprette ny tilladelsesindehaver.Spilkontrolløren indtaster de nødvendige felter til oprettelsen. | Detaljer om det nye SAFE id vises (brugernavn og fuldt navn) og de mulige felter til oprettelsen stilles til rådighed.Efter oprettelse føres Spilkontrolløren til visning af stamdata for tilladelsesindehaveren. |
| ***Kalder:***TilladelsesindehaverSafeOpret |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Oprettelse af nyt SAFE til eksisterende tilladelsesindehaver** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Nyt SAFEid registreres i spilkontrolsystemet** |
|  | Spilkontrolsystemet læser beskeden fra brugeradministrationen og gør det muligt for Spillemyndigheden at se det nye SAFE id portalen. |
| ***Kalder:***SpilportalBrugerOprettetBesked |
| **Trin 2: Vis overblik over nyt SAFEid** |
|  | Det nye SAFE id fra brugeradministration vises i overbliksbilledet\* SAFE id er synligt |
| ***Kalder:***TilladelsesindehaverSamlingHent |
| **Trin 3: Variant - Oprettelse af nyt SAFE til eksisterende tilladelsesindehaver** |
| Aktøren vælger at oprette nyt SAFE til eksisterende tilladelsesindehaver.Aktøren vælger tilladelsesindehaver fra en liste over tilgængelige tilladelsesindehavere.Aktøren indtaster de nødvendige felter til oprettelsen. | Detaljer om det nye SAFE id vises (SAFE id og fuldt navn) og de mulige felter til oprettelsen stilles til rådighed.Efter oprettelse føres Spilkontrolløren til visning af stamdata for tilladelsesindehaveren. |
| ***Kalder:***TilladelsesindehaverSafeOpret |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.2 Søg |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give Spillemyndigheden mulighed for at søge på al data inden for spilkontrolsystemet. Spillemyndigheden skal fx anvende søgefunktionen til at fremfinde og få adgang til data i præsenterbar form. Søgefunktionen skal være tilgængelig fra alle sider i Spilkontrolsystemet. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind. |
| **Slutbetingelser** |
| Der er fremfundet søgeresultater, og aktøren har haft mulighed for at vælge relevante data. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg søg** |
| Aktøren vælger "Søg". | Der vises en søgedialog med mulighed for at søge på alle data. |
| **Trin 2: Indtast søgeord** |
| Aktøren indtaster søgeord. | Søgeresultat på baggrund af det indtastede søgeord vises. Hvis søgningen ikke giver resultat informeres aktøren om dette. |
| ***Kalder:***SpilDataSoeg |
| **Trin 3: Vælg emne** |
| Aktøren vælger det emne, som pas-ser bedst til søgningen. | Det valgte emne vises. Aktøren gives mulighed for:a. Klikke sig ind på det søge-resultat, man vil se nærmere på.b. Vælge ny søgning ved at gå tilbage til trin 1. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.3 Administrér stamdata for tilladelsesindehaver |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at kunne administrere alle stamdata på alle tilladelsesindehavere. Det vil sige, at det skal være muligt at tilføje, redigere og slette stamdata på tilladelsesindehavere.En tilladelsesindehaver oprettes i Brugeradministration med oplysninger om navn, brugernavn og password. Disse oplysninger (password undtaget) skal kunne hentes ind til brug for denne use case, og det skal ikke være muligt at administrere stamdata for en tilladelsesindehaver, der ikke er oprettet i BrugeradministrationDe stamdata, der ikke kommer automatisk i forbindelse med oprettelse af en tilladelsesindehaver i Brugeradministration, skal kunne tilføjes i forbindelse med administration af stamdata.Eksempler på forretningsmæssige situationer/arbejdsgange, hvor der kan være behov for, at administrere stamdata:\* Ny tilladelsesindehaver skal have oprettet stamdata (som indtastes manuel).\* Forventet afgiftsgrundlag ændrer sig.\* Tilladelse til en type spil ophører eller begynder. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren skal være logget ind, Tilladelsesindehaver er oprettet i Brugeradministration og tilladelsesindehaver valgt. |
| **Slutbetingelser** |
| Felter er redigeret/indtastet og gemt. Stamdata vises i redigeret udgave. |
| **Noter** |
| Note 1.Feltet 11A. Økonomi (Beregnet afgiftsgrundlag) opdateres automatisk på baggrund af resultatet af kontrollerne i Spilkontrolsystemet.Note 2.Feltet 11B. Økonomi (indtastet afgiftsgrundlag) kan kun anvendes, såfremt der er sat kryds i 16. Indtægtsbe-grænsede Tilladelsesindehavere. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Tilladelsesindehavere** |
| Aktøren vælger "Tilladelsesindehaver" | En liste over alle tilladelsesindehavere præsenteres med navn og tilladelsesindehaver type (online eller kasino-spillemaskiner)Aktøren har mulighed for at filtre på tilladelsetypen for at kunne vælge ud fra en mere konkret liste af tilladelsesindehavere. |
| ***Kalder:***TilladelsesindehaverStamdataHentTilladelsesindehaverStamdataOpdaterTilladelsesindehaverSamlingHent |
| **Trin 2: Vælg stamdata** |
| Aktøren vælger "Stamdata" | Tilladelsesindehavers stamdata vises (kun de stamdata, der allerede er oprettet):1.CVR/SE nummer.2. Journalnummer.3. Tilladelsestype.A. Væddemål.B. OnlineKasino.C. Væddemål&OnlineKasinoD. KasinoSpilleautomater4. RNG (TilfældighedGenerator - Identifikation) (Plads til flere).5. Navn på testhus (Plads til flere, dropdown).6. Navn på softwareleverandører (Plads til flere, dropdown).7. Navn på Tilladelsesindehaver.8. Adresse.9. Kontaktoplysninger (Tlf., email og person).10. Loginoplysninger til ROFUS og Tamper Token (brugernavn=SafeId).11A. Økonomi (Beregnet afgiftsgrundlag) (jf. note 1).11B. Økonomi (indtastet afgiftsgrundlag) (jf. note 2).12. Forventet afgiftsgrundlag. 13. Fysiske placeringer af SAFE og Spilsystem (Plads til flere adresser) - (knap til 'ny adresse').14. Loginoplysninger til SAFE (IP-adresse, brugernavn og password).15. Risikovurdering. 16. Indtægtsbegrænset tilladelse. |
| ***Kalder:***TilladelsesindehaverStamdataHentTilladelsesindehaverStamdataOpdaterTilladelsesindehaverSamlingHent |
| **Trin 3: Vælg Rediger/Indtast** |
| Aktøren vælger "Rediger" | Alle felter, hvor der er mulighed for indtastning eller redigering fremhæves, så aktøren kan vælge relevante felter til indtastning/redigering. |
| **Trin 4: Rediger felter** |
| 1. Aktøren redigerer/indtaster de ønskede felter og vælger "Gem/Afslut"?Eller2. Aktøren redigerer/indtaster de ønskede felter, men fortryder det indtastede inden der er trykket "Gem/Afslut"? | 1. Feltet er redigeret og gemt. Tilladelsesindehavers stamdata vises i redigeret udgave.2. Det indtastede er slettet, og aktøren returnerer til trin 2. |
| ***Kalder:***TilladelsesindehaverStamdataOpdater |
| ***Undtagelse: Ugyldig indtastning*** |
| Ugyldig indtastning | Aktøren informeres om, at der er en ugyldig indtastning (fejlbehæftede felt/felter fremhæves) og får vist de redigerbare felter. |
| **Trin 5: Udskriv stamdata** |
| Aktøren vælger evt. at udskrive stamdata for den valgte tilladelsesindehaver. | Stamdata vises i printvenlig format, og aktøren kan udskrive. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.4 Opret kontrol |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at oprette en kontrol. Med funktionaliteten leveret i denne use-case skal man kunne oprette alle kontroller. Leverandøren skal implementere denne funktionalitet og bygge standardkontrol-lerne, så funktionaliteten på denne måde testes. Det skal derfor være muligt at udtrække, sammenligne, opsummere og kombinere alle dataelementer i databa-sen. Aktøren skal kunne udvælge alle dataelementer fra databasen på en grafisk overskuelig måde, og det skal være brugervenligt at bygge kontrollerne med funktionaliteten. Man skal kunne bygge kontrollerne i bruger-grænsefladen uden kendskab til programmering eller database teknikker.En beskrivelse af funktionaliteten ved oprettelse af kontroller findes i bilag 03.04.06. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren skal være logget ind. |
| **Slutbetingelser** |
| Kontrol er oprettet og gemt. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Opret BI analyse kontrol** |
| Aktøren logger ind i BI analytics. | Aktøren benytter standard BI funktionalitet til at opbygge en analyse, som beregner det resultat som kontrollen skal verificere. For at analysen kan bruges til en kontrol, skal den opfylde en række designkrav, som er specificeret af leverandøren.Under oprettelse af analysen skal følgende være muligt:1. At angive hvilke felter, der skal indgå i et udtræk og efter hvilke kriterier de skal indgå.2. At opbygge et udtræk af deludtræk.3. At kombinere deludtræk med matematiske operatorer.4. At angive hvordan to udtræk skal evalueres i forhold til hinanden. |
| **Trin 2: Vælg opret kontrol** |
| Aktøren vælger "Opret kontrol". | Aktøren får vist skærmbillede til oprettelse af kontrol. Skærmbilledet skal indeholde:1. Mulighed for at angive et navn for kontrollen.2. Mulighed for at angive hvilken BI analyse som kontrollen skal basere sig på.3. Mulighed for at angive hvilken kategori resultater skal grupperes under.4. En angivelse af om analysen returnerer en værdi som skal sammenholdes med en tolerance, eller om den blot svarer OK/Fejl4a. For analyser der returnerer værdier skal der angives en standard-tolerance.5. Mulighed for at angive om kontrollen er data- eller tidsstyret.5a. For datastyrede kontroller skal der angives hvilken data-type som skal igangsætte kontrollen når den indlæses.6. Mulighed for at angive om kontrollen er aktiv eller inaktiv. |
| **Trin 3: Gem kontrol** |
| Aktøren vælger at gemme kontrollen. | Hvis kontrollen er gemt som "Aktiv", vil den blive afviklet automatisk næste gang det er aktuelt - se use case 5.0. |
| ***Kalder:***SpilKontrolOpret |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Vælg liste af kontroller** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg liste af kontroller** |
| Aktøren vælger "Kontroller". | Aktøren præsenteres for en liste af alle oprettede kontroller. |
| ***Kalder:***SpilKontrolSamlingHent |
| **Trin 2: Rediger kontrol** |
| Aktøren vælger den kontrol man ønsker at redigere. | Aktøren får vist samme skærmbillede som i trin 2 på "Hovedvejen" hvor alle de eksisterende værdier er forudfyldt. |
| ***Kalder:***SpilKontrolHent |
| **Trin 3: Gem kontrol (variant)** |
| Aktøren vælger at gemme kontrollen. | Kontrollen bliver opdateret med de angivne ændringer.Hvis kontrollen er gemt som "Aktiv", vil den blive afviklet automatisk næste gang det er aktuelt - se use case 5.0. |
| ***Kalder:***SpilKontrolOpdater |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.5 Vis kontrolresultat |
| **System:**"Java Types" | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give kontrolmedarbejderne i Spillemyndigheden et overblik over alle kontrolresultater og dermed også et overblik over det arbejde, der skal finde sted den pågældende dag. Vi skelner mellem kontrolresultater, der er automatisk godkendte, og dem der har fejl.Visningen af kontrolresultaterne er kontrolmedarbejdernes primære indgang til at kunne udføre deres kontrolarbejde, og use casen skal derfor vise kontrolresultaterne for alle kontroller for samtlige tilladelsesindehavere. "Vis kontrolresultat" skal til enhver tid vise den gældende status. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Dagligt |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren skal være logget ind og statusopsummering (dashboard) vist. |
| **Slutbetingelser** |
| Kontrolresultater vises. |
| **Noter** |
| Note 1: For de kontroller der køres på baggrund af modtagelse af standard records der indeholder identifikation af et spil, vil der være muligt at se at de tilhørende kontrolresultater hører sammen.Note 2: Der vises et begrænset antal kontrolresultater (500) der matcher de valgte filtre og datointerval. Ved at variere filtre og datointerval kan man fremsøge andre kontrolresultater. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vis kontrolresultater (der har fejlet) for en bestemt dato** |
| Aktøren vælger at vise kontrolresultater (der har fejlet) for en bestemt dato. | Kontrolresultater (der har fejlet), for den valgte dato, vises. Siden indeholder følgende filtreringsmuligheder:- Kontrolkategori- Spiludbyder- Kontrollør- Godkendelse tilstandKontrolresultater er grupperet efter kontrolkategori og derefter efter spiludbyder. For hver kontrolresultat vises der følgende detaljer:- Kontrolkategori- Spiludbyder- Kontrolnavn- Kontrollør- Udsnit af notatet- Dato- Godkendelse tilstand- Spil identifikation (se Note 1) |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatSamlingHent |
| **Trin 2: Vælg et filter** |
| Aktøren vælger et eller flere filtre. | De viste kontrolresultater filtreres ifølge de valgte filtre. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatSamlingHent |
| **Trin 3: Vælg at skifte dato** |
| Aktøren vælger at skifte dato. | Det er muligt at skifte til en anden dato eller et datointerval. |
| **Trin 4: Vælg dato** |
| Aktøren vælger en ny dato. | Kontrolresultater, for den valgte dato, vises. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatSamlingHent |
| **Trin 5: Vælg at skifte dato (interval)** |
| Aktøren vælger at skifte dato | Det er muligt at skifte til en anden dato eller et datointerval. |
| **Trin 6: Vælg datointerval** |
| Aktøren vælger et datointerval. | Kontrolresultater, for det valgte datointerval, vises. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatSamlingHent |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Vis kontrolresultater (der har fejlet) der er uden godkendelse** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Variant 1 - Vælg kontrol** |
| Aktøren vælger at vise kontrolresultater (der har fejlet) for fejl uden godkendelse. | Kontrolresultater, for fejl uden godkendelse, vises. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatSamlingHent |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Vis seneste (automatisk godkendte) kontrolresultater** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Variant 2 - vælg kontrol** |
| Aktøren vælger at vise seneste (automatisk godkendte) kontrolresultater. | De seneste kontrolresultater vises med følgende detaljer:- Dato- Kontrolkategori- Spiludbyder- Kontrol navnDe er sorteret efter dato og derefter efter spiludbyder. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatSamlingHent |
| **Trin 2: Vælg at skifte dato** |
| Aktøren vælger at skifte dato. | Det er muligt at skifte til en anden dato eller et datointerval. |
| **Trin 3: Vælg dato** |
| Aktøren vælger en ny dato. | Kontrolresultater, for den valgte dato, vises. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatSamlingHent |
| **Trin 4: Vælg at skifte dato (interval)** |
| Aktøren vælger at skifte dato | Det er muligt at skifte til en anden dato eller et datointerval. |
| **Trin 5: Vælg datointerval** |
| Aktøren vælger et datointerval. | Kontrolresultater, for det valgte datointerval, vises. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatSamlingHent |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.6 Behandl kontrolresultat |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er administrativt at kunne behandle resultatet af de udførte kontroller, der er foretaget af systemet. Dette arbejde foretages af en spilkontrollør i Spillemyndigheden, der gennemgår resultatet af de udførte kontroller og håndterer alle kontrolresultater. Ved fejlede kontrolresultater skal det være muligt at udarbejde notat. Det skal være muligt at lave notat og forlade kontrolresultatet uden at godkende. Kun kontrolresultater som er fejlet kan ændres til godkendt af en spilkontrollør. Et kontrolresultat som er fejlet må ikke kunne godkendes uden et notat.Det skal være muligt for spilkontrolløren at "tage" kontrolresultatet, og det skal fremgå af kontrolresultatet, hvilken spilkontrollør , der arbejder med det pågældende kontrolresultat. Det skal dog stadig være muligt for en anden spilkontrollør at "tage" kontrolresultatet, selvom den er "taget".Det skal være muligt at fortryde en manuel godkendelse af et kontrolresultat.Når et kontrolresultat godkendes, skal notat gemmes og kan ikke redigeres yderligere. Der skal dog være mulighed for at fjerne godkendelsen, lave et nyt notat og så godkende igen. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Kontrollen er oprettet, data er hentet til brug for den pågældende kontrol og kontrollen er udført. |
| **Slutbetingelser** |
| Hovedvej: Kontrollen har fået tilføjet et notat og er godkendt, eller kontrollen har fået tilføjet et notat, men er ikke godkendt. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg fejlet kontrolresultat** |
| Aktøren vælger det kontrolresultat, der skal godkendes/vurderes. | Kontrolresultatet "åbnes" og giver aktøren mulighed for at angive sig selv som "ejer" af resultatet og evt. tilføje et notat på kontrolresultatet. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatHent |
| **Trin 2: Tage ansvar for resultatet** |
| Aktøren vælger sig selv i en liste af medarbejdere og trykker "Gem" for at gøre det synligt for andre at spilkontrolløren har overtaget sagen.Aktøren kan også tilføje et notat og evt. godkende i samme handling. | Det er nu synligt for andre at kontrolresultatet er "taget" af den aktuelle spilkontrollør. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatOpdater |
| ***Undtagelse: Til trin 2: Kontrollen kan ikke godkendes uden notat*** |
| Kontrollen kan ikke godkendes uden notat | Aktøren informeres om, at der ikke er lavet notat på kontrolresultatet, og kan derfor ikke godkende. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatOpdater |
| ***Undtagelse: Til trin 2: Kontrolresultatet kan være taget af en anden i mellemtiden*** |
| Hvis der er en anden der også har taget sagen i mellemtiden, oplyses aktøren om dette | Resultatet afspejler seneste tilstand. Aktøren informeres om at en anden har opdateret resultatet i mellemtiden og disse opdateringer afspejles. Det notat man har forsøgt at gemme bliver præsenteret for aktøren. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatOpdater |
| **Trin 3: Godkend kontrol** |
| Aktøren kan nu vælge følgende:1. At udarbejde notat og godkende kontrollen. Godkendelse kan kun ske, hvis der er lavet et notat på kontrollen.Aktøren må ikke kunne foretage rettelser i kontrollens status, men alene lave et notat, der dokumente-rer godkendelsen.2. At udarbejde notat uden godkendelse af kontrollen. | 1. Kontrollen er tilføjet et notat og godkendt. (Der skal herefter være en tydelig markering af, at kontrollen nu er godkendt, men har været ikke-godkendt. 2. Kontrollen er tilføjet et notat og ikke godkendt. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatOpdater |
| ***Undtagelse: Til trin 3: Kontrollen kan ikke godkendes uden notat*** |
| Kontrolresultatet kan ikke godkendes uden notat. | Aktøren informeres om, at der ikke er lavet notat på kontrolresultatet, og kan derfor ikke godkende. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatOpdater |
| ***Undtagelse: Til trin 3: Kontrolresultatet kan være taget af en anden i mellemtiden*** |
| Hvis der er en anden der også har taget sagen i mellemtiden, oplyses aktøren om dette. | Aktøren informeres om at en anden har opdateret resultatet i mellemtiden og disse opdateringer afspejles. Det notat man har forsøgt at gemme bliver præsenteret for aktøren. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatOpdater |
| **Trin 4: Udskriv** |
| Aktøren vælger evt. at udskrive kontrolresultatet inkl. notat. | Kontrolresultatet inkl. notat vises i printvenlig version og aktøren kan udskrive. |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Fjern godkendelse** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg kontrol markeret som godkendt** |
| Aktøren vælger det kontrolresultat, der skal behandles. | Kontrollen "åbnes" og giver aktøren kun mulighed for at fjerne den manuelle godkendelse.Ved at fjerne godkendelsen, kommer resultatet i en tilstand som svarer til hovedvejen. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatOpdater |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.7 Rediger kontroltolerancer |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-25 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at administrere kontroltolerancer. Kontroltolerancerne er kun relevante for de kontroller der bruger en BI analyse der returnerer en værdi der skal sammenlignes med en tolerance. Fastsættelse af kontroltolerancer indebærer, at Spillemyndigheden har mulighed for at vælge, hvor stor afvigelsen/differencen må være i forbindelse med en kontrol. Kontroltolerancen vil skulle angives i procent.Spillemyndighedens kontrolmodel tager udgangspunkt i risikoen for, at der opstår væsentlige fejl og mangler. På baggrund af en risikovurdering fastlægges kontrolniveauet fordelt på de enkelte spiltyper/tilladelsesindehavere. Et af resultaterne af risikovurderingen vil være fastsættelse af kontroltolerancer.I de daglige standardkontroller udføres der en kontrol, hvor nærmere definerede summerede data afstemmes. Disse afstemninger forventes sjældent at stemme på kroner og øre. Dette kombineret med Spillemyndighedens risikobaserede tilgang til kontrol betyder, at Spillemyndigheden har behov for at kunne fastsætte kontroltolerancer for den enkelte tilladelsesindehaver.Som udgangspunkt skal der kunne angives kontroltolerancer ved resultatet af alle afstemninger for alle spiltyper, der foretages kontrol af. Kontroltolerancerne skal kunne redigeres uvilkårligt af hinanden på et hvert tidspunkt.Kontroltolerancerne skal kunne redigeres for alle tilladelsesindehavere, der resulterer i en default værdi, og skal også kunne fastsættes individuelt.Hvis afvigelsen/differencen er mindre end eller lig med kontroltolerancen, skal den vises som grøn i administrationsmodulet, med en markering om, at der var en difference, men at den er indenfor tolerancegrænserne.Hvis afvigelsen/differencen er større end kontroltolerancen skal den vises som rød i administrationsmoduletNår default kontroltolerance ændres fra d1 til d2 skal alle individuelle værdier på de enkelte tilladelsesindehaver vurderes i forhold til den nye default grænse. Hvis en individuel værdi ligger mellem d1 og d2 (uanset om d1< d2 eller d2<d1) skal den slettes så der for den pågældende tilladelsesindehaver fremover gælder (den nye) default grænse.Slutteligt skal det samlede resultat gemmes. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov. |
| **Startbetingelser** |
| Spillemyndigheden er logget ind i Spilkontrolsystemet og det er tid til at angive eller ændre en kontroltolerance. |
| **Slutbetingelser** |
| Kontroltolerancerne er redigeret og gemt og anvendes i kontrollerne. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Opret kontrol** |
| Aktøren vælger at oprette en kontrol. | Aktøren får vist skærmbilledet til oprettelse af kontrol |
| **Trin 2: Specificer resultat som værdi** |
| Aktøren specificerer at kontrollen vil levere resultat som værdi. | Der er nu muligt at specificere default tolerancen og eventuelle afvigelser for de enkelte tilladelsesindehavere. |
| **Trin 3: Specificer kontroltolerancer** |
| Aktøren specificerer default tolerancen, eventuelle afvigelser for de enkelte tilladelsesindehavere og trykker på 'Gem' | Kontrollen er oprettet og default tolerancen og eventuelle afvigelser er gemt |
| ***Kalder:***SpilKontrolOpret |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Rediger kontrol** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Rediger kontrol** |
| Aktøren vælger at redigere en kontrol der leverer resultat som værdi. | Aktøren får vist skærmbilledet til redigering af kontrol |
| ***Kalder:***SpilKontrolHent |
| **Trin 2: Variant - Specificer kontroltolerancer** |
| Aktøren specificerer default tolerancen, eventuelle afvigelser for de enkelte tilladelsesindehavere og trykker på 'Gem' | Default tolerancen og eventuelle afvigelser for de enkelte tilladelsesindehavere er gemt. |
| ***Kalder:***SpilKontrolOpdater |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.8 Administrér Tamper Token for tilladelsesindehaver |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at vise information om/status for en tilladelsesindehavers tokens, samt Spillemyndigheden mulighed for at administrere Tamper Token.Ved administration af Tamper Token kan det eksempelvis forekomme, at Spillemyndigheden vil ændre levetid for Tamper Token, således at denne har en levetid på én time frem for 24 timer. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind og tilladelsesindehaver er valgt. |
| **Slutbetingelser** |
| Oplysninger om tilladelsesindehavers Tamper Token er vist, inkl. historiske data for den valgte periode. |
| **Noter** |
| Use casen skal kalde servicen listOpenTokens, som er udstillet på Tamper Token systemet. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg Tamper Token** |
| Aktøren vælger oversigt over Tamper Token. | Oversigt over Tamper Token vises. |
| ***Undtagelse: Informationen kan ikke vises*** |
| Informationen kan ikke vises | Aktøren informeres om, at informationen ikke kan vises, og use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Justér token frekvens** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg Tamper Token (variant)** |
| Aktøren vælger oversigt over Tamper Token. | Oversigt over Tamper Token vises. |
| ***Undtagelse: Informationen kan ikke vises*** |
| Informationen kan ikke vises | Aktøren informeres om, at informationen ikke kan vises, og use casen afbrydes. |
| **Trin 2: Nyt timetal** |
| Aktøren indtaster nyt time-tal for Tamper Tokens levetid. | Systemet bekræfter den valgte frekvens og gemmer ændringer.Dette gøres ved at kalde updateTokenFrequence, som er udstillet på Tamper Token systemet. |
| ***Undtagelse: Valideringsfejl*** |
| Valideringsfejl | Aktøren informeres om, at kontrol-frekvens ikke kan justeres til det angivne og use casen afbrydes. |
| **Trin 3: Udskriv** |
| Aktøren vælger evt. at udskrive Tamper Token for den valgte tilladelsesindehaver. | Oversigt over Tamper Token vises i printvenlig format, og aktøren kan udskrive. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 4.9 Statistik |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-25 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at beregne og vise diverse statistiske oplysninger på baggrund af alle modtagne data. Spillemyndigheden vil have behov for at kunne danne diverse statistiske oplysninger. Disse oplysninger vil kunne bruges internt (SKAT) i forbindelse med f.eks. udarbejdelse af budgetter (gebyr/afgifter), og som oversigter over udviklingen på spillemarkedet til brug for eksterne interessenter såsom politikere, interesseorganisationer m.fl.Eksempler på mulige statistikker, der kunne forekomme: 1. Samlet omsætning per spiltype.2. Samlet afgiftsgrundlag pr tilladelsesindehaver og totalt.3. Antallet af spillere fordelt på spiltype og tilladelsesindehaver.Statistikkerne skal kunne gemmes og vises i administrationsmodulet. Endvidere skal de kunne udskrives og de skal kunne eksporteres til excel.Systemet leveres med statistikken over indlæsningsprocenten. Øvrige statistikker opbygges af SKAT.Definitionen på indlæsningsprocenten er (Antal\_indlæste\_zip\_filer + Antal\_zip\_filer\_der\_har\_fejlet\_ved\_indlæsning) / Antal\_indlæste\_zip\_filerIndlæsningsprocent beregnes per spiludbyder og samlet, og beregning skal afgrænses med fra og til dato. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Data skal være indlæst og gemt i Spilkontrolsystemets database. |
| **Slutbetingelser** |
| Statistikken er udført og gemt og kan vises og eksporteres til excel. |
| **Noter** |
| Oprettelse, udskrivning og eksport af statistikker udføres i BI.Et instrumentbræt (oprettet i BI) og de statistikker den indeholder gøres tilgængelig til visning i spilkontrol applikationen.Der anbefales at undgå beregning at indlæsningsprocent for meget brede datointervaller, da det vil kunne påvirke performance.. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Verificer data** |
| Aktøren udvælger de elementer/hovedtal, der skal udføres statistik på og igangsætter beregningen. | Resultatet af hver beregning gemmes og vises. |
| ***Undtagelse: Datagrundlag er ikke tilstede*** |
| Datagrundlag er ikke tilstede. | Systemet informerer aktøren om at der ikke er datagrundlag til at udføre statistikken og use casen afbrydes. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 5.0 Udfør kontrol |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2012-03-02 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at kontrollere, at tilladelsesindehavere leverer spildata for de spil de har tilladelse til at udbyde og at Spillemyndigheden kan foretage standardkontrol på baggrund af de nærmere specificerede spiltypespecifikke nøgletal, for at sørge for, at tilladelsesindehaver overholder reglerne og betaler de rigtige afgifter mv. Det drejer sig hovedsageligt om omsætning, antal spil og gevinsterKontrollerne udføres løbende, hvad enten de er styret af data eller køres dagligt. Kontrollen foretages kun på data som er frigivet til kontrol, hvilket sikrer en rimelig konsistens af data.Kontroller kan basere sig både på data som er modtaget fra tilladelsesindehaver samt data registreret som stamdata for den enkelte udbyder, herunder hvilke spil de har tilladelse til at udbyde.Der er to typer af kontroller - data-styret og tids-styret (daglige).Data-styrede kontroller igangsættes udelukkende på baggrund af data som er modtaget, så hvis der ikke modtages data af en specifik type, vil kontroller for denne type ikke blive afviklet.Omvendt vil tids-styrede kontroller køre på planlagte tidspunkter uanset om der er kommet data eller ej.Tids-styrede kontroller kan derfor også benyttes til at kontrollere om der mangler data som man forventer, og som derfor ikke vil starte en data-styret kontrol, ved fx at kræve et minimum antal transaktioner for en given periode.Der vil være en generel daglig frekvens som styrer hvornår kontrolbehandling startes. På dette tidspunkt undersøges hvilke kontroller der skal køres, og disse sættes i kø, hvorefter kontrollerne afvikles asynkront.For tids-styrede kontroller vil der blive sat en kørsel i gang for hver enkelt aktiv tilladelsesindehaver. Med aktiv forstås tilladelsesindehavere som har tilknyttet en gyldig tilladelse.For datastyrede kontroller vil der på baggrund af det data der er modtaget siden der sidst blev kørt kontroller, blive sat kørsler i gang for de enkelte struktur-typer.Datastyrede kontroller specificerer implicit hvilken tilladelsesindehaver kontrollen gælder for. Tids-styrede kontroller vil give et resultat for hver eneste tilladelsesindehaver. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Dagligt |
| **Startbetingelser** |
| Data er modtaget, verificeret og lagt i Spilkontrolsystemets database og frigivet til kontroller. |
| **Slutbetingelser** |
| Hovedvej: Der er produceret kontrolresultater for alle gældende tids-styrede kontroller (ét for hver tilladelsesindehaver) og der er produceret kontrolresultater for alt data der er modtaget siden sidste kontrolkørsel, som svarer til de gældende datastyrede kontroller. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Igangsætning af kontroller** |
| Det planlagte tidspunkt for kontrolkørsler passeres. | Systemkørsel igangsættes. |
| **Trin 2: Identifikation - datastyrede kontroller** |
| Alle relevante datastyrede kontroller og deres datagrundlag identificeres. | Konkrete (datastyrede) kontrolkørsler sættes i kø. |
| **Trin 3: Identifikation - tidsstyrede kontroller** |
| Alle relevante tidsstyrede kontroller identificeres, samt alle aktive tilladelsesindehavere. | Konkrete (tidsstyrede) kontrolkørsler sættes i kø. |
| **Trin 4: Kontroller igangsættes** |
| Kontroller igangsættes. | Alle kontrolkørsler igangsættes efterhånden som der er kapacitet til det. |
| **Trin 5: Kontrolresultater gemmes** |
| Kontrolresultater gemmes. | Databasen opdateres med resultater af de enkelte kørsler. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 5.1 Udfør stamkontrol |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-12 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at kontrollere, at tilladelsesindehavere leverer spildata for de spil de har tilladelse til at udbyde. Kontrollen foretages som den første kontrol af data, efter data er modtaget og verificeret.En tilladelsesindehaver oprettes i Spilkontrolsystemet med stamdata, der bl.a. indeholder oplysning om, hvilke spil de har tilladelse til at udbyde. Stamkontrollen anvender stamdata til at kontrollere, at den enkelte tilladelsesindehaver leverer data for de spil, de har tilladelse til. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Dagligt (efter data er modtaget, verificeret og gemt) |
| **Startbetingelser** |
| Data er modtaget, verificeret og gemt på Spilkontrolsystemets database. |
| **Slutbetingelser** |
| Kontrollen er foretaget og resultaterne gemt. Ved alle positive udfald kan standardkontrollen køres. Ved negative udfald vises dette og kan håndteres af kontrolmedarbejderen. |
| **Noter** |
| Der udføres ikke stamkontrol på managerspil, fordi der på managerspil modsat andre puljespil ikke forventes daglige transaktioner. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Igangsæt kontrol** |
| Aktøren igangsætter en kontrol af, at al forventet spildata fra en tilladelsesindehaver er modtaget. | 1.a. Ved væddemålslicens til fastsodds kontrolleres det, at fastodds data er modtaget (FastOddsTransaktionStruktur).b. Ved væddemålslicens til puljespil kontrolleres det, at puljespilstransaktioner er modtaget, (fra der er modtaget en PuljespilStartStruktur til der er modtaget en PuljespilEndOfGameStruktur).c) Ved online kasinolicens til kasinospil kontrolleres det, at kasinospildata er modtaget. (KasinospilStruktur).d. Ved online kasinolicens til pokerspil kontrolleres det, at pokerspil data er modtaget (PokerCashGameStruktur og/eller PokerTurneringTransaktionStruktur).2. Resultatet af kontrollen gemmes.3. a. Er resultatet af kontrollen positiv, kan standardkontrol igangsættes (al forventet data er tilstede).b. Er resultatet af kontrollen negativ (al forventet data er ikke tilstede), skal det vises som en rød markering. |
| ***Kalder:***SpilKontrolUdfør |
| ***Undtagelse: Data er ikke modtaget*** |
| Data er ikke modtaget. | Systemet informerer aktøren om at der ikke er datagrundlag tilstede for at kunne udføre kontrollen og use casen afbrydes. Status på kontrollen bliver vist som rød. |
| ***Kalder:***SpilKontrolUdfør |

|  |
| --- |
|  |
| UC 5.2 Udfør standardkontrol |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-12 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at udføre en standardkontrol. Spillemyndigheden foretager standardkontrol på baggrund af de nærmere specificerede spiltypespecifikke nøgletal, for at sørge for, at tilladelsesindehaver overholder reglerne og betaler de rigtige afgifter mv. Det drejer sig hovedsageligt om omsætning, antal spil og gevinster.Standardkontrollen er en maskinel kontrol, hvor optællinger på alle transaktioner sammenholdes med statusopgørelser indsendt af tilladelsesindehaver via SAFE.Der foretages standardkontroller for alle spiltyper. Der er tale om afstemning af nøgletal. De spiltypespecifikke nøgletal er produkt af de nedenstående regneregler. Der er følgende 8 typer af regneregler, der anvendes til standardkontrollen.1. Kasinospil Single Player2. KasinospilMultiPlayer3. Fastoddsspil4. Fastoddsspil Betexchange5. Poker CashGames6. TurneringsPoker7. ManagerSpil8. SportsPuljeSpilDe ovennævnte regneregler for standardkontroller er beskrevet i bilag 03.04.03. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Én gang i døgnet, ved puljespil (regneregel 6,7,8) er frekvensen afhængig af, hvor ofte puljespil afsluttes |
| **Startbetingelser** |
| Data er gemt på Spilkontrolsystemets database og er verificeret (data er grønt), og stamkontrollen er gennemført med positivt udfald. |
| **Slutbetingelser** |
| Kontrollen er udført, gemt og kan vises. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Igangsæt standardkontrol** |
| Aktøren igangsætter en standardkontrol. | 1. Nøgletal beregnes.2. Summerede nøgletal sammenlignes med tilhørende status opgørelser.3. Resultatet gemmes.4. Resultatet sammenholdes med de fastsatte kontroltolerancer.5. Det endelige resultat (stemmer/stemmer ikke) gemmes og resultatet vises i administrationsmodulet.5A: Stemmer resultatet af kontrollen vises det som grønt.5B. Stemmer resultatet ikke vises det som rød difference.5C. Stemmer resultatet ikke men det er inden for de tilladte kontroltolerancer vises det som grøn difference. |
| ***Kalder:***SpilKontrolUdfør |
| ***Undtagelse: Datagrundlag er ikke tilstede*** |
| Datagrundlag er ikke tilstede | Systemet informerer aktøren om at der ikke er datagrundlag tilstede for at kunne udføre kontrollen og use casen afbrydes. Status på kontrollen bliver vist som rød. |
| ***Kalder:***SpilKontrolUdfør |

|  |
| --- |
|  |
| UC 5.3 Gentag dagskontrol |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-21 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
|  |
| **Aktører** |
|  |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| UC 5.3 Gentag kontrol |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-12 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at gentage en fejlet kontrol i de tilfælde, hvor det har været nødvendigt at hente nyt data fra SAFE. Der skal være lavet et notat på det tilhørende kontrolresultat, forud for at en kontrol kan gentages.Et nyt kontrolresultat må ikke kunne overskrive et gammelt kontrolresultat og notatet skal bibeholdes. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Ad hoc - efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Data er verificeret og gemt på Spilkontrolsystemets database. |
| **Slutbetingelser** |
| Gentagelsen af kontrollen skedulleret, at kontrolresultatet er nu manualt godkendt og det nye kontrolresultat vil være tilgængeligt når gentagelsen er gennemført.. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg et fejlet kontrolresultat uden manual godkendelse og uden notat** |
| Aktøren vælger at se detaljer om et kontrolresultat. | Detaljerne er vist og der er ikke muligt at anmode om gentagelsen. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatHent |
| **Trin 2: Skriv notat** |
| Aktøren skriver et notat. | Detaljerne og notatet er vist og der er muligt at anmode om gentagelsen. |
| **Trin 3: Anmod om gentagelsen** |
| Aktøren anmoder om gentagelsen. | Systemet bekræfter at gentagelsen er skedulleret at kontrolresultatet nu er manualt godkendt og at det nye kontrolresultat vil være tilgængeligt når gentagelsen er gennemført. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatGentagSpilKontrolResultatOpdater |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Fejlet kontrolresultat med manuel godkendelse** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg et fejlet kontrolresultat med manual godkendelse** |
| Aktøren vælger at se detaljer om et kontrolresultat. | Detaljerne er vist og der er ikke muligt at anmode om gentagelsen. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatHent |
| **Trin 2: Genåbn kontrolresultatet** |
| Aktøren fjerner godkendelse . | Kontrolresultatet er genåbnet men der er stadigvæk ikke mulig at anmode om godkendelsen. Der er muligt at skrive et nyt notat. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatOpdater |
| **Trin 3: Variant 2 - Skriv notat** |
| Aktøren skriver et notat. | Detaljerne og notatet er vist og der er muligt at anmode om gentagelsen. |
| **Trin 4: Variant 2 - Anmod om gentagelsen** |
| Aktøren anmoder om gentagelsen. | Systemet bekræfter at gentagelsen er skedulleret at kontrolresultatet nu er manualt godkendt og at det nye kontrolresultat vil være tilgængeligt når gentagelsen er gennemført. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatGentagSpilKontrolResultatOpdater |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Fejlet kontrolresultat uden manuel godkendelse og med notat** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Anmod om gentagelsen** |
| Aktøren anmoder om gentagelsen. | Systemet bekræfter at gentagelsen er skedulleret at kontrolresultatet nu er manualt godkendt og at det nye kontrolresultat vil være tilgængeligt når gentagelsen er gennemført. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatGentagSpilKontrolResultatOpdater |
| **Trin 2: Vælg et fejlet kontrolresultat uden manuel godkendelse og med notat** |
| Aktøren vælger at se detaljer om et kontrolresultat. | Detaljerne (og notatet) er vist og der er muligt at anmode om gentagelsen. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatHent |
| **Trin 3: Variant 1 - Anmod om gentagelsen** |
| Aktøren anmoder om gentagelsen. | Systemet bekræfter at gentagelsen er skedulleret at kontrolresultatet nu er manualt godkendt og at det nye kontrolresultat vil være tilgængeligt når gentagelsen er gennemført. |
| ***Kalder:***SpilKontrolResultatGentagSpilKontrolResultatOpdater |

|  |
| --- |
|  |
| UC 5.3 Gentag standardkontrol |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w17064 | **Dato:**2012-12-05 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-05 |
| **Formål** |
|  |
| **Aktører** |
|  |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| UC 5.4 Beregn afgiftsgrundlag og kontrol af årligt gebyr |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-12 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at udføre en beregning af den afgiftspligtige spilleindtægt benævnt bruttospilleindtægt eller rake/fee/kommission. Spillemyndigheden foretager denne beregning for at kunne levere et grundlag til brug for kontrol af afgifter, jf. lov om afgifter af spil § 6 og 11. Endvidere skal afgiftsgrundlaget danne grundlag for kontrol af det årlige gebyr som tilladelsesindehaver skal betale, jf. lov om spil § 42 stk. 3.Afgiftsgrundlag beregning fortages en gang om ugen og omfatter alle data fra starten af det aktuelle år til enten beregningsdatoen eller den tidligste dato hvor en kontrol for den pågældende tilladelsesindehaver har fejlet.Afgiftsgrundlag beregning omregner beløb i udenlandske valuter om til tilsvarende beløb i danske kroner og leverer det samlede resultat i danske kroner.Omregning fortages ved at bruge gennemsnitskurs for perioden der dækker alle de data der indgår i beregningen af afgiftsgrundlag.Angående de enkelte beregninger henvises til bilag 03.04.03, hvoraf fremgår hvilke summerede nøgletal der skal indgå. 1. Afgiftsgrundlag Kasinospil Single Player2. Afgiftsgrundlag KasinospilMultiPlayer3. Afgiftsgrundlag Fastoddsspil4. Afgiftsgrundlag Fastoddsspil Betexchange5. Afgiftsgrundlag Poker CashGames6. Afgiftsgrundlag TurneringsPoker7. Afgiftsgrundlag ManagerSpil8. Afgiftsgrundlag SportsPuljeSpilDet samlede resultat, for den enkelte tilladelsesindehaver, hvor de beskrevne beregninger indgår, vises for kontrolmedarbejderen. Kontrolmedarbejderen kan se sidste dato for de data der indgår i beregningen. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel, Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Én gang ugentligt per tilladelsesindehaver. |
| **Startbetingelser** |
| Data er modtaget og gemt. |
| **Slutbetingelser** |
| Beregningen er udført og gemt og kan vises i administrationsmodulet. |
| **Noter** |
| Perioden der indgår i beregningen afhænger af hvilke kontroller fejler på beregningstidspunktet og vil variere fra uge til uge. På grund af fejlede kontroller kan nogle af de senere beregninger komme til at inkludere færre data end de tidligere beregninger. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Beregning af afgiftsgrundlag** |
| Aktøren igangsætter beregning af afgiftsgrundlag. | Afgiftsgrundlag beregnes. |
| ***Kalder:***ValutaKursSamlingHent |
| ***Undtagelse: Afgiftsgrundlag kan ikke beregnes for en bestemt tilladelsesindehaver*** |
| Afgiftsgrundlag kan ikke beregnes. | Systemet informerer aktøren om at afgiftsgrundlaget ikke kan beregnes for den bestemte tilladelsesindehaver. |
| **Trin 2: Kontrolmedarbejder vælger stamdata** |
| Kontrolmedarbejderen vælger at se stamdata for en bestemt tilladelsesindehaver. | Stamdata vises og de indeholder det nye beregnede afgiftsgrundlag samt årets estimat (lineær fremskrivning). Kontrolmedarbejderen kan se sidste dato for de data der indgår i beregningen. |
| ***Kalder:***TilladelsesindehaverStamdataHent |

|  |
| --- |
|  |
| UC 5.5 Udfør kontrol af anvendt RNG |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-12 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at udføre en standardkontrol på, hvorvidt tilladelsesindehaver kun benytter de RNG'er, de er godkendt til og anvender dem korrekt. Spillemyndigheden foretager kontrollen på baggrund af sammenligning mellem oplysninger i stamdata og for de løbende transaktioner, hvor en RNG er anvendt.Følgende data indeholder angivelse af RNG:KasinoSpilPrSessionStrukturKasinoSpilPrTraekStrukturPokerCashGamePrHaandStrukturPokerCashGamePrSessionStrukturPokerTurneringSlutPuljeSpilSlut |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| En gang dagligt. |
| **Startbetingelser** |
| Data er gemt på Spilkontrolsystemets database. |
| **Slutbetingelser** |
| Kontrollen er udført og gemt og kan vises i det blå modul. |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Sammenligning** |
| Aktøren igangsætter sammenligning mellem stamdata og dataelementer i de løbende transaktioner. | For alle spiltyper, hvor der forventes RNG, skal der foretages en sammenligning med oplysningerne i stamdata. |
| **Trin 2: Resultat af sammenligning** |
| Vis resultat af sammenligningen. | 1. Sammenligningen stemmer og kontrolresultatet er automatisk godkendt.2. Sammenligningen stemmer ikke og kontrolresultatet vises som fejlet. |
| ***Kalder:***SpilKontrolUdfør |

|  |
| --- |
|  |
| UC 5.6 Søg |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-12 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at give Spillemyndigheden mulighed for at søge på godkendt spildata i Spilkontrolsystemets database.Der skal kunne søges på forskellige parametre for at kunne finde en specifik eller flere transaktioner, der opfylder søgekriterierne.Dette kunne fx være at fremsøge alle gevinster over kr. 100.000 for en given dag (periode) og/eller en given tilladelsesindehaver (eller flere), og/eller for en given spiltype.Søgeresultaterne skal vises i præsenterbar form.Søgefunktionen skal være tilgængelig fra alle sider i Spilkontrolsystemet. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Ad hoc - efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Data er gemt i Spilkontrolsystemets database. |
| **Slutbetingelser** |
| Søgningen er gennemført og resultatet af søgningen er vist i skærmbilledet, og aktøren har mulighed for at vælge relevante data. |
| **Noter** |
| Mulighed for sortering af søgeresultatet skal diskuteres i afklaringsfasen. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Søgekriterier** |
| Aktøren vælger et eller flere søgemetre og -kriterier. | Der skal kunne søges på følgende parametre i enhver kombination:Find enkelttransaktioner:1. Tilladelsesindehaver2. Spiltype3. Spilnavn4. Købstidspunkta. Præcist tidspunkt, ellerb. Indenfor et interval5. Salgskanal6. Serienummer/kuponnummer7. Spiller ID8. Indskudsstørrelsea. Præcist beløb, ellerb. Indenfor interval9. Gevinststørrelsera. Præcist beløb, ellerb. Indenfor et interval10. Jackpotsa. Præcist beløb, ellerb. Indenfor interval11. RNG ID12. Spilsoftware ID |
| ***Kalder:***SpilDataSoeg |
| **Trin 2: Vis søgeresultat** |
| Systemet viser søgeresultat. | Resultatet kan være én enkelt transaktion, men kan også være en liste af transaktioner.Såfremt søgeresultatet er en liste, skal det være muligt at vælge og få vist én af transaktionerne. Det skal tillige være muligt at vælge og få vist alle transaktioner. Hvis søgningen ikke giver resultat informeres aktøren om dette. |
| ***Kalder:***SpilDataSoeg |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant Søg** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg søg** |
| Aktøren vælger "Søg". | Der vises en søgedialog med mulighed for at søge på alle data. |
| **Trin 2: Indtast søgeord** |
| Aktøren indtaster søgeord. | Søgeresultat på baggrund af det indtastede søgeord vises. Hvis søgningen ikke giver resultat, informeres aktøren om dette. |
| ***Kalder:***SpilDataSoeg |
| **Trin 3: Vælg emne** |
| Aktøren vælger det emne, som passer bedst til søgningen. | Det valgte emne vises. Aktøren gives mulighed for:a. Klikke sig ind på det søgeresultat, man vil se nærmere på. b. Vælge ny søgning ved at gå tilbage til trin 1. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 6.1 Log af ændringer i spilsystem og -software |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-25 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
|  |
| **Aktører** |
|  |
| **Noter** |
|  |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Spilkontolsystemet modtager besked om ændring eller hændelse** |
|  |  |

|  |
| --- |
|  |
| UC 6.1 Vis registreringer af ændringer eller hændelser fra ITSM |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-12 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-04 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at få vist alle ændringer eller hændelser, der er registreret i ITSM i Spilkontrolsystemet. De registrerede ændringer skal også kunne vises for den enkelte tilladelsesindehaver. Ved nyregistrede ændringer/hændelser skal disse markeres på den daglige standardkontrol på den enkelte tilladelsesindehaver. Hændelser i ITSM skal kunne vises i summeret form fx Type og Status.Det skal være muligt for kontrolmedarbejderen via et klik, at komme til den specifikke ændring. Når den enkelte behandling af en hændelse er foretaget i ITSM, skal det i Spilkontrolsystemet fremgå ,at der er sket behandling. Det skal være muligt for tilladelsesindehavere at meddele Spillemyndigheden væsentlige hændelser, der er af betydning for kontrollen. Eksempler herpå kunne være: Nedbrud, fejl i dataleverancer, akut opstået driftsproblemer m.m. Registreringen af ændringer foretages af tilladelsesindehaver via webadgang til ITSM. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel, Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| ITSM modtager en besked om en hændelse (incident eller problem). |
| **Slutbetingelser** |
| Beskeden fra ITSM er logget og vist i Spilkontrolsystemet. |
| **Noter** |
| Denne use case skal ses i sammenhæng med ændringer og tilpasninger til Kundens eksisterende ITSM løsning. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Spilkontolsystemet modtager besked om ændring eller hændelse** |
| Aktøren anmoder om status på hændelser i ITSM. | Information om alle hændelser i ITSM vises1. Samtlige hændelser2. pr. tilladelsesindehaver3. i summeret form. |
| **Trin 2: Viderestilling til ITSM** |
| Aktøren anmoder evt. om viderestilling til ITSM. | Aktøren viderestilles til ITSM. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 6.2 Overfør data til Datawarehouse |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2011-01-25 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-05 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use case er at få overført (kopieret) data fra Spilkontrolsystemet til Datawarehouse til brug for kontrol af afgiftsberegning. Kontrollen foretages af SKAT, Punktafgifter.De data der skal overføres fra Spilkontrolsystemet, er de summerede data, der er fremkommet ved udførelse af kontrollen 'Beregn afgiftsgrundlag og kontrol af årligt gebyr er udført (UC 5.4). Dvs:1. Afgiftsgrundlag KasinospilSinglePlayer2. Afgiftsgrundlag KasinospilMultiPlayer3. Afgiftsgrundlag Fastoddsspil4. Afgiftsgrundlag FastoddsspilBetexchange5. Afgiftsgrundlag PokerCashGames6. Afgiftsgrundlag TurneringsPoker7. Afgiftsgrundlag ManagerSpil8. Afgiftsgrundlag Sportspuljespil.De ovennævnte afgiftsgrundlag er af Spilkontrolsystemet beregnet som beskrevet i bilag 03.04.03 til kontrakten.Data leveres som summen af afgiftsgrundlag for alle spiltyper i DKK, som beregnet i UC 5.4.Afgiftsgrundlaget knyttes til en Spiludbyder ved CVR/SE nummer. |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Ugentligt, hver fredag. |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind. |
| **Slutbetingelser** |
| Data er overført til Datawarehouse. |
| **Noter** |
| Hvis alle spilkontroller for en spilkategori for en given uge ikke er kørt og godkendt overføres data ikke. De overføres efterfølgende med den næste kørsel. Det skal være muligt for brugeren at se fejlinformation om, at kørslen ikke er foretaget. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Overfør data til Datawarehouse** |
| Aktøren overfører (kopierer) én gang ugentligt udvalgte data fra Spilkontrolsystemet til Kundens Datawarehouse i det format, der er påkrævet (jf. bilag 03.14.01.01). | Følgende data er overført til Datawarehouse.:CVR nummerSE nummerSamlede afgiftsgrundlag i DKK |
| ***Undtagelse: Vallideringefejl*** |
| Valideringsfejl | Det skal skrives i loggen, hvorvidt overførslen var succesfuld eller ej. Ved fejl informeres aktøren om, at der er sket en fejl og use casen afbrydes. Fejlinformation skrives i loggen. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 7.1 Overfør data for kasinoernes spilleautomater til DataWarehouse |
| **System:**Spilkontrol | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2012-10-19 | **Rettet af:**w17948 | **Dato:**2012-12-05 |
| **Formål** |
| Formålet med denne use-case er at overføre data for kasinoernes spilleautomater fra Spilkontrolsystemet til SKATs DataWarehouse. Data skal overføres én gang i døgnet og gælde fra midnat. Hver gang jobbet afvikles, skal der fokuseres på al data der er modtaget i Spilkontrol-systemet siden sidste kørsel. Dette udsnit af data behandles som følger:\* For KasinoJackpot sendes der en række for hver gevinstudbetaling som er modtaget.\* For KasinoJackpotTotal sendes en række for hver opstart der er modtaget.\* For hver dag som er repræsenteret i udsnittet skal der sendes en timeaflæsning (for alle tre dataset) med mindre der er sammenfald med én af ovenstående - så sendes kun den aflæsning med gevinst eller opstart.Data fra KasinoSpilleautomatTransaktionStruktur: Der modtages timeaflæsninger fra kasinoernes spilleautomater, dvs. op til 24 aflæsninger i døgnet, men der skal kun overføres én aflæsning pr. døgn til datawarehouse - den seneste aflæsning benyttes for hver automat, hvor en automat identificeres ved automat-nr. som er unik for hvert kasino.Data fra KasinoSpilleautomatJackpotStruktur: Der modtages 1) timeaflæsninger, 2) aflæsning ved gevinst samt gevinstbeløb, 3) opstartsbeløb for ny pulje. Der skal én gang i døgnet leveres 1) én timeaflæsning og hvis gevinst eller opstart er modtaget også 2) aflæsning ved gevinst samt gevinstbeløb, 3) opstartsbeløb for ny pulje. Data skal placeres på Tamper Token FTP i folderen: \Datawarehouse\KasinoSpilleautomater\Håndtering af overførsel og fejl skal følge kravene i dokumentet "Dataoverførsel via dataset". |
| **Aktører** |
| Systemkørsel |
| **Frekvens** |
| Dagligt |
| **Startbetingelser** |
| Natlig batch-kørsel (hvis der ikke er modtaget data siden sidst, skal der oprettes en tom fil til datawarehouse). |
| **Slutbetingelser** |
| Data er overført til Datawarehouse. |
| **Noter** |
| De aftalte datatyper som kan overføres til Datawarehouse er:Kasino-ID Dimension tegnCVR-nummer Dimension tegnAflæsningsdato\* Dimension tegnSpilFilIdentifikation Dimension tegnAutomatnavn Dimension tegnAutomatnummer Dimension tegnFabrikat Dimension tegnProgramversion Dimension tegnUdbetalings% Dimension numeriskSidstændret Dimension tegnIndbetalingsindskud Dimension numeriskUdbetalingsgevinst Dimension numeriskSpilledekreditter Dimension numeriskvundnekreditter Dimension numeriskTilvækstbeløb Dimension numeriskOpstartsbeløb Dimension numeriskPuljetotal Dimension numeriskSpilleindsats beregnet numeriskGevinster beregnet numeriskBruttospilleindtægt beregnet numerisk\* Dato sendes i formatet ååååmmdd tt:mm:ss. Eksempel: 20001204 14:00:00.Der leveres 3 dataset med følgende oplysninger:Filnavn: KasinoAutomaterBeskrivelse: Oplysninger om spilleautomater i kasinoer i DatawarehouseDatafelter:\* Kasino-ID\* CVR-nummer\* SpilFilIdentifikation\* Aflæsningsdato\* Automat-navn\* Automat-nr. (unik serie-nr. for hver fabrikant)\* Fabrikant\* program version\* Udbetalings %\* Sidstændret\* IndbetalingsIndskud\* UdbetalingsGevinst\* SpilledeKreditter\* VundneKreditterFilnavn: KasinoJackpotBeskrivelse: Oplysninger om SpilleautomatJackpot i Datawarehouse - tilvækst og udbetalingerDatafelter:\* Kasino-ID\* CVR-nummer\* SpilFilIdentifikation\* Aflæsningsdato\* Automat-navn\* Automat-nr (unik serie-nr. for hver fabrikant)\* Fabrikant\* TilvækstBeløb\* UdbetalingGevinstFilnavn: KasinoJackpotTotalBeskrivelse: Oplysninger om SpilleautomatJackpot i Datawarehouse - total og opstartDatafelter:\* Kasino-ID\* CVR-nummer\* SpilFilIdentifikation\* Aflæsningsdato\* Opstartsbeløb\* Puljetotal |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Overførsel af data til Datawarehouse** |
| Systemkørsel | Data udtrækkes og lægges på Tamper Token FTP-serveren. |

|  |
| --- |
|  |
| **Variant: Variant - Manuelt udtræk** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Send anmodning om ekstraordinær eksport** |
| Aktøren anmoder om et ekstra data warehouse udtræk. | Anmodningen skal sendes til driftsleverandøren og skal angive at der er tale om kasino data (alle tre data-set) og hvilken periode der skal laves udtræk over. |
| **Trin 2: Igangsættelse af eksport** |
| Driftsorganisationen igangsætter eksporten. | Driftsorganisationen er informeret om hvordan en ekstraordinær data warehouse eksport igangsættes. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 8.1 Vis timeaflæsninger |
| **System:**"Kasino spilleautomater" | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2013-01-14 | **Rettet af:**w02877 | **Dato:**2013-01-14 |
| **Formål** |
| Denne use case er ikke implementeret. Der er udarbejdet en workaround, og det udestår at beslutte, om der der skal arbejdes videre med use casen. Formålet med denne use-case er at få vist et overblik over timeaflæsningerne fra spilleautomaterne på kasinoerne. Det skal være muligt at få vist en oversigt over timeaflæsningerne ved at søge på forskellige parametre. Parametrene er angivet længere nede i use-casen. Data skal være tilgængeligt gennem denne oversigt i 3 år og 1 måned.Det skal være muligt at give rettigheder således at punktafgiftsmedarbejdere og indsatsmedarbejdere kan se denne oversigt, uden at de kan se andre informationer fra online eller kasino spilleautomater.Timeaflæsningerne i afgiftsmæssig henseende et vigtigt delelement til at bestyrke opfattelsen af det samlede overvågningssystems berettigelse og pålidelighed.Endvidere bruges oversigten til at se om der skulle være manipuleret med spilleautomaterne. Da så stor specifikationsgrad som muligt på indkomne data i denne forbindelse er en meget væsentligfaktor, er det derfor vigtigt at der er tilgang til data på timebasis og ikke blot pr. døgn (sammentællinger der lægges i DW).Fejl-scenarier:" <udfyld evt.> |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind i Spilkontrolsystemet. |
| **Slutbetingelser** |
| Aktøren har fået informationer om timeaflæsninger som matcher søgekriterierne. |
| **Noter** |
| En lignende udsøgning for automater som kobles på spilkontrolsystemet i fase 2 eller senere vil også efterspørges på dette tidspunkt. |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg skærmbillede med timeaflæsninger** |
| Aktøren vælger skærmbilledet med timeaflæsninger. | Aktøren forventer at have mulighed for at søge på følgende kriterier:Der skal indtastes søgekriterier i alle obligatoriske felter og mini-mum i et af de andre felter. Herudover kan indtastning i valgfrie felter ske, såfremt dette ønskes.Obligatoriske felter:" Tidsinterval (indtastning i hele datoer, eks.vis. i 2 felter med et fra felt og et til felt)Andre felter:" automatnumre (mulighed for at indtaste flere automatnumre evt. med semikolon som adskiller)" KasinoIDValgfrie felter" Fabrikant |
| **Trin 2: Vælg søgekriterier og vis resultat** |
| Aktøren indtaster søgekriterier og vælger "vis resultat" . | Aktøren forventer at se en liste af de timeaflæsninger der opfylder Der skal vises følgende parametre for automataflæsninger:" Kasino ID" Automatnr." UdtrækDatoTid" AutomatNavn" ProgramVersion" IndbetalingIndskud" UdbetalingGevinst" SpilledeKreditter" VundneKreditter" Fabrikant" SidstÆndret" UdbetalingsProcentDer skal vises følgende dataelementer for jackpotaflæsninger:Udover ovennævnte dataelementer ønskes følgende også vist." JackpotIdentifikation" JackpotUdtrækDatoTid" JackpotTilvækstBeløb" JackpotUdbetalingGevinstOvenstående data tænkes vist med en header som viser søgekriterierene (automatnavn(e),KasinoID og tidsperiode). Header vises på alle sider.Herudover tænkes at der kommer en "overskrift" pr. automat som der vises data på. "Overskriften" skal være automatnummeret. Såfremt der søges på kasinoID eller flere automatnumre, skal data for hver automat adskilles med automatnummeret som overskrift.Såfremt visning af data for en søgt automat strækker sig til ny side, ønskes overskriften med sidste automatnummer fra foregående side vist på den nye side. Dataparametrene tænkes vist i kolonner således at data for eks.vis "IndbetalingIndskud" står under hinanden med UdtrækDatoTid som "Række ad-skiller". Altså en række pr tidsstempel.Parametrene ønskes som standard vist som en basis udskrift (for at tage hensyn til den visuelle oplevelse af skærmbilledet). Der ønskes dog mulighed for at tilvælge de resterende felter, evt. ved at markere med et flueben i en boks.De første 9 listede felter (KasinoId til VundneKreditter) skal være basis visningen.De resterende 3 automatfelter samt alle felter vedr. jackpotpuljer skal kun vises såfremt man sætter flueben i førnævnte boks.Herudover skal der være mulighed for at eksportere de viste data til eks. Excel.Der ønskes mulighed for at kunne printe basisvisningen direkte fra Spilkontrolsystemet. Såfremt denne strækker sig over flere sider ønskes header med søgekriterier gentaget på hver side.Såfremt der ikke kan returneres data ud fra de valgte søgekriterier (evt. pga. forkert indtastet automatnummer) ønskes en advis om at der ikke kunne returneres data og at man skal checke sine indtastninger. (hvis muligt må denne advi gerne optræde der hvor data alternativt ville have stået).Hvis søgning på automatnummer alene resulterer i et resultat med samme automatnummer og flere forskellige fabrikanter ønskes en advis herom. Dataresultatet for søgningen skal dog stadigvæk vises.Indtastning af Tidsinterval skal ske i hele datoer, selvom aflæsninger sker på timebasis. Et søgeresultat vil derfor vise data for minimum 1 dags indberet-ninger. |

|  |
| --- |
|  |
| UC 8.2 Find manglende dataleverance fra kasino |
| **System:**"Kasino spilleautomater" | **Encyclopedia:**SPIL\_1\_8 | **Oprettet af:**w02877 | **Dato:**2013-01-14 | **Rettet af:**w02877 | **Dato:**2013-01-14 |
| **Formål** |
| Denne use case er ikke implementeret. Der er udarbejdet en workaround, og det udestår at beslutte, om der der skal arbejdes videre med use casen. Formålet med denne use-case er at få vist et overblik over de kasinoer der mangler at levere data på en given dag. Overblikket skal vise navn på kasino og antal dage der ikke er leveret data. Man skal også kunne se de specifikke datoer, hvor der ikke er leveret data. Det skal dog ikke nødvendigvis vises i samme skærmbillede af brugervenlighedsmæssige årsager. Systematic bedes foreslå en løsning.Data fra kasinoernes spilleautomater danner grundlag for en kontrol af virksomhedens korrekte afgiftsberegning. Hvis der ikke bliver afgivet data fra et eller flere SAFEs åbnes der således mulighed for afgiftsunddragelse.Det vil derfor være til nytte at se de kasinoer som ikke får sendt data, således at en hurtig indsats fra Spillemyndigheden og Punktafgiftskontoret bliver muliggjort.Det skal være muligt at markere en dato som "behandlet" således at den ikke vises på oversigten.Use-casen skal fungere ved at der kontrolleres om kasinoet har leveret mindst én zip-fil på den givne dag. Hvad zip-filen indeholder er ikke en del af denne kontrol, men behandles efterfølgende i rapporter/kontroller. Fejl-scenarier:" et kasino lukker, så skal de ikke vises på listen (i praksis vil de nok blive markeret som inaktiv i Spilkontrolsystemet)OBS: Overvej om denne use-case skal implementeres som en kontrol. |
| **Aktører** |
| Spillemyndigheden, Punktafgiftsmedarbejdere i SKAT |
| **Frekvens** |
| Efter behov |
| **Startbetingelser** |
| Aktøren er logget ind i Spilkontrolsystemet |
| **Slutbetingelser** |
| Aktøren har fået informationer om hvilke kasinoer der mangler at levere data samt hvilke datoer der mangler data fra. |
| **Noter** |
| Data som, udover ovennævnte, også er relevante i fase 2" Navn på spillested" Adr. på spillestedUndtagelser i fase 2:For sæsonbetingede tilladelser (Bakken, Tivoli, Damhustivoli ol.), som kun har aktive spilleautomater i perioder, skal det ikke fremvises |

|  |
| --- |
|  |
| **Hovedvej** |
| *Aktørens handling* | *Systemets handling* |
| **Trin 1: Vælg liste med manglende dataleverancer** |
| Aktøren vælger listen med mang-lende dataleverancer. | Aktøren forventer at se en liste indeholdende følgende elementer:" Navn på Kasi-no/Tilladelsesindehaver" SafeId (Tamper Token brugernavn) som skulle have afgivet data" Sidste kontakt til SAFE (dato-tid) |
| ***Undtagelse: Lukkedage for kasinoerne*** |
| Lukkedage for kasinoerne (hvis sådanne forekommer) | Hvis muligt at kasino/opstiller ikke kom med på listen såfremt lukkedag eller sæsonbetinget tilladelse. Kommentar: Nok ikke relevant, da vi har stillet krav om at der skal leveres data altid. Undtagen når maskinerne er slukkede. |
| **Trin 2: Vælg specifikke datoer** |
| Aktøren vælger at se specifikke datoer for manglende dataleverancer | Aktøren forventer at se en specifikation pr. kasino af de dage og fra hvilke Safes (hvis flere) der ikke har været kontakt/indkommet data. |