TFE

# Cadre :

Un organisateur de tournoi souhaite avoir un programme qui organise automatiquement ces rounds suisses. Ces tournois se joue avec des deck de cartes personnaliser. L’organisateur voudrais donc que le programme gère aussi les deck soumis par les participants. L’organisateur souhaiterais aussi que le programme enregistre les gains et les points engrangé par le joueur durant ces tournois.

# Projet :

Un organisateur de tournoi souhaite avoir un programme qui organise automatiquement ces rounds suisses, ce qui inclue l’appareillement et le calcul du classement avec le 1er et 2ieme départage.

Ces tournois se joue avec de 3 à 5 deck de 30 cartes (ou plus) en fonctionne des règles du tournois, chaque deck peut contenir jusqu’à 2 fois la même carte. L’organisateur voudrais donc que le programme gère aussi les deck soumis par les participants. (pas de vérification automatique)

L’organisateur souhaiterais aussi que le programme enregistre les gains et les points engrangé par le joueur durant ces tournois.

Le cœur de la problématique est la gestion des ronds suisses ainsi que de leurs points de départage.

Un round suisse c’est :

Le principe du tournoi suisse est que chaque joueur sera opposé à un adversaire qui a fait, jusqu'à présent, aussi bien (ou mal) que lui.

Le premier tour est déterminé soit par tirage au sort soit par têtes de série déterminées

Les joueurs qui gagnent reçoivent un point et les perdants ne reçoivent aucun point. Qu'ils gagnent, perdent, tous les joueurs poursuivent le tournoi au tour suivant où les gagnants seront opposés aux gagnants, les perdants aux perdants et ainsi de suite.

Le tournoi continue pendant un nombre de tours (appelés « rondes » aux échecs) déterminé avant le début du tournoi (généralement entre 3 et 9 tours). Après le dernier tour, les joueurs sont classés suivant leur score, en cas d'égalité, ils peuvent être départagés par la somme des scores de leurs adversaires ou par un autre système de départage déterminer à l'avance.

Au début du tournoi, les n joueurs sont classés selon leur force soit par tirage au sort. Pour le premier tour, les joueurs sont divisés en deux sous-groupes : un sous-groupe S1 composé des joueurs 1 à n/2, et un sous-groupe S2 composé des joueurs (n/2)+1 à n. Le premier de S1 joue contre le premier de S2, le deuxième de S1 contre le deuxième de S2, et ainsi de suite de manière que le dernier joueur de S1 joue contre le dernier joueur de S2.

En cas de nombre impair de participants le dernier est exempté et marque un point.

Après chaque ronde, on regroupe les participants ayant le même nombre de points et on recommence le processus décrit ci-dessus en veillant à ne jamais faire se rencontrer deux fois les mêmes adversaires et en s'arrangeant pour alterner au plus juste (nombre de parties avec les blancs proche de celui avec les noirs).

Lorsqu'un participant ne peut être apparié dans son groupe de points (s'il est seul ou s'il a déjà rencontré tous les autres) il est apparié dans le groupe de points le plus proche.

Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8me_suisse>

# Analyse métier :

## Solution envisagée.

Pour ce projet nous allons développer uniquement une application web.

Les tournois se déroulant en ligne il n’y a que peu voir, pas d’intérêt à avoir un exécutable.

Il y a 2 grand type de profile. D’un côté le profile joueur et de l’autre le profile Organisateur.

Les profiles seront lié à un compte. Ce qui signifie qu’un compte peut être à la fois organisateur et à la fois joueur.

Donc la 1ère chose à faire est de pouvoir crée un compte.

Par défaut tous les comptes ont uniquement le profil joueur actif.

**Profil joueur :**

Un joueur doit pouvoir s’inscrire à un tournois, pour ce faire il doit soumettre le nombre demandé de deck. (si la validation des decks est gérés il faut aussi que les decks soient valide.)

Un joueur doit pouvoir annuler son inscription a un tournois.

Un joueur doit pouvoir modifier ces decklist jusqu’à une date prédéfini prévu l’organisateur qui est maximum 5 minutes avant le début du tournois.

Un joueur doit pouvoir consulter le brackets des tournois encours dans lequel il est inscrit ainsi que les deck liste des joueurs si le tournois le permet.

Il doit aussi pouvoir voir les tournois pour lesquels il s’est inscrit qui n’ont pas encore commencé ainsi que les decks qu’il a soumis pour ce tournoi, mais pas ceux des autres joueurs.

Si le tournois le permet consulter les brackets des tournois passés ainsi que les decks listes des joueurs.

Un joueur doit pouvoir consulter sont profile et modifié les paramètres qu’il a lui-même entré.

Un joueur doit pouvoir consulter le profil d’autre joueur, pour y voir c’est point, sont cashprize total .

Un joueur doit pouvoir rentrer le résultat de son match en cours, mais pas le modifié par après.

Un joueur doit pouvoir drop d’un tournois en cours pour lequel il est inscrit

**Profile Organisateur :**

Un organisateur doit pouvoir crée un tournois

Il doit aussi pouvoir annuler un tournois pour le quelle il est organisateur principale.

Un organisateur principal doit pouvoir nommer un compte organisateur pour un tournoi particulier.

Un organisateur doit pouvoir modifier le résultat d’un match pour le rond en cours.

un organisateur doit pouvoir drop une personne.

Un organisateur doit pouvoir lancer l’appariement d’un rond (cela ne doit pas se faire automatiquement)

Un organisateur principal doit pouvoir paramétrer les points donnés par match (victoire/défaite/égalité)

Il doit aussi pouvoir choisir ces départage (jusqu’à 3).

Un organisateur principal doit pouvoir révoquer un organisateur pour son tournois.

## Intervenant :

**Visiteur :**

un visiteur est une personne qui regarde un tournois dans le quelle il n’est pas impliqué. Même un utilisateur non enregistré peu donc voir le déroulement d’un tournois.

**Joueur :**

un joueur est une personne qui participe à un tournois en tant que joueur, celui-ci doit donc pouvoir trouvé facilement un certain nombre d’information, le prochain adversaire qui doit rencontrer (ou son adversaire actuel), son parcours dans le tournoi et aussi il doit pouvoir rentré le résultat de son match.  
Pendant un tournois il peu y avoir litige entre 2 joueurs, car l’un 2 prétend avoir gagné alors que ce n’est pas le cas pour évité ce genre de problème il est demandé au 2 joueur de faire des capture d’écran de l’issue du match. (communément seule la personne qui gagne en général le fait.)

**Organisateur :**

un organisateur est la personne qui crée le tournois ou aide a la géré. Ces responsabilités sont de vérifié qui tout se passe correctement et de publié la liste de pairage pour les rencontres entre les joueurs, une fois que celle si est généré proprement par le programme. L’organisateur principale va définir l’intégralité des règles du tournois a sa création. Quand un litige apparait entre joueur il est de la responsabilité de le résoudre au mieux de ces capacité.

## Fonction Attendu

Création du tournoi, inscription, nomination d’admin,…

**Visiteur :**

* Voir les joueurs
* Voir les tournois
* S’inscrire comme joueur

**Joueur :**

* Voir les joueurs
* Voir les tournois
* S’inscrire à un tournoi ouvert
* Se désinscrire d’un tournoi
* Voir la liste des matchs, pour connaitre son adversaire
* Rentré le score de son match en cour
* Abandonné un tournoi en cour
* Supprimer son compte

**Organisateur :**

* Créer/modifier/supprimer un tournoi
* Ajouter de nouveau organisateur à leur tournoi
* Généré les pairing d’un round
* Publié le pairing d’un round
* Modifié les scores d’un match
* Clôturer un round
* Enregistrer l’abandon d’un joueur
* Clôturer un tournoi
* Le créateur d’un tournoi est son organisateur (principal)
* Un compte organisateur est aussi un compte joueur

## Fonction Hors Scoop

**Deck :**

* **Bien que les listes des decks soit enregistré celle-ci ne feront l’objet d’aucune vérification automatisé, ce travail sera géré soit par les organisateurs du tournoi, soit via un logiciel tiers**
* **Les decks sont enregistré comme des entité unique il n’est donc pas prévu de faire des statistiques dessus et la base de données ne sera pas forcement prévu pour.**

**Tournoi :**

* **Les litiges entre joueur seront gérés par les organisateurs.**
* **La communication entre les différentes parties se fera avec un logiciel tiers**