Première étape : Création du tournoi

* On demande le type de tournoi (**DeathMatch** ou **Poule puis DeathMatch**)
* On demande à l’utilisateur le nombre d’équipes qu’il souhaite voir s’affronter.
* On demande le nombre de membres dans une équipe

Ces données sont fixes. Une fois sélectionnées, elles ne peuvent plus être modifiées. De là, le tournoi est généré automatiquement, c’est-à-dire qu’un arbre de tournoi / des poules sont créées contenant des équipes et joueurs créées automatiquement.

Deuxième étape : Modification des équipes

Contrairement aux données propres au tournoi, les données propres aux équipes (nom des équipes, nom des joueurs, caractéristiques des joueurs, etc…) peuvent être modifiés par l’utilisateur pour que l’arbre de tournoi corresponde à ses attentes.

Troisième étape : Déroulement des matchs

L’utilisateur entre les équipes gagnantes pour chaque match, il remplit ainsi l’arbre de tournoi progressivement. Il est important de rappeler que l’utilisateur peut à tout moment changer les caractéristiques des équipes (le nom des joueurs, etc…)

* Pour ce faire, on utilisera d’abord un switch qui servira de corps, proposant toutes les options à l’utilisateur, puis ensuite une interface graphique sur laquelle l’utilisateur pourra modifier les options ou continuer à remplir l’arbre de tournoi avec les victoires défaites.