Versus

App de suivi de contest entre utilisateurs.

Ici Contest Fifa console: Affrontement sur un nombre de match (journées) prédéfini entre deux utilisateurs. Vainqueur sera utilisateur ayant le plus grand nombre de points à l’issue du contest. En cas d’égalité le meilleur Goal Average GA (Différence entre Buts pour et Buts contre) déterminera le vainqueur.

L’intérêt de cette app est de suivre l’évolution d’un contest lorsque les joueurs jouent ensemble chez un utilisateur ( A la différence des stats présentes sur les consoles pour des affrontements en ligne) .

Tournoi

* Date Début
* Numéro de tournoi pour identifier le tournoi
* Nombre de Journées (20 ou 40) // Dates différentes des N° de journées. Plusieurs journées peuvent être jouées en une seule date
* Quels Utilisateurs ? Nom ou Surnom (Toujours les 2 mm users pour un seul tournoi

\*\*Pour les versions futures (Palmarès / Qui est en tête à telle période du tournoi / Possibilité d’arrêter le tournoi si un utilisateur à trop d’avance)

Matchs ou Journée

* N° de journée
* Issue du match (G,N,P)
* Buts Pour
* Buts Contre
* Calcul GA
* Cumul points après chaque journée
* \*\* Ajouter option si buts inscrits sur coup franc pour bonus (Paye ta cannette)

Stats ??

* Gagné 3pts / Nul 1 pt / Perdu 0
* Cumul des Pts par journée
* Cumul des points totaux
* Calcul GA

Questions Techniques

* Ou placer les Stats ? Classe match, tournoi ou créer une classe Stats ?
* Comment intégrer données dans les classes ?
* Comment associer les données de chaque classe ?
* Choisir issue du match sur app : Gagné Nul Perdu (Trois strings sur layout ou coche ??) Si user1 choisis gagné alors user2 = Perdu Si user1 choisis perdu alors user2 = gagné Si user1 choisis nul alors user2 = nul
* Buts : Soit une entrée via clavier ou un nombre de buts prédéfinis.
* Durée tournoi : Etant donné qu’un tournoi aura une durée de 20 ou 40 tdays, dois-je créer un objet list pour choisir la durée du tournoi ?