

Tournaments

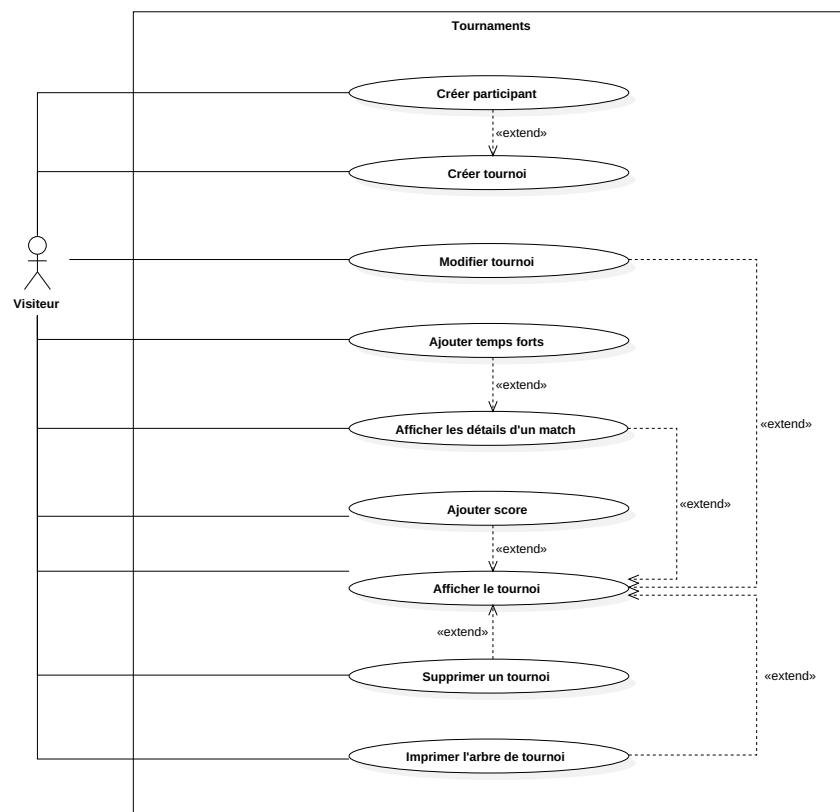
Contexte

Cette application est un gestionnaire de tournoi à élimination directe multi-sports destinée aux organisateurs de tournois. Cette application permet donc à des écoles ou même des amateurs d'organiser des rencontres amicales numériquement, ce qui limite l'utilisation excessive de papier. Il est possible de créer des tournois, de saisir des compétiteurs qui seront placés aléatoirement dans le tableau qui servira à suivre l'évolution de la compétition (scores des différentes rencontres, évolution des compétiteurs dans la compétition...). Les différentes rencontres opposeront soit des équipes, soit des individus. Chaque rencontre possède un détail qui regroupe un espace temps forts relatifs à la rencontre, les informations sur les compétiteurs pour les tournois individuels, la composition des équipes pour les tournois en équipe.

Il est possible de créer un tournoi s'il n'existe pas déjà. Il faut alors spécifier le nom du tournoi, le lieu, la date, une image, le sport. La sélection de ce dernier mettra à jour la liste des participants possibles pour le tournoi.

Pour accéder à un tournoi, il est nécessaire de sélectionner un sport dans le menu de gauche, puis de sélectionner le tournoi correspondant dans la liste.

Diagramme de cas d'utilisation



Description des cas d'utilisation

- Créer un tournoi (nécessite d'avoir des participants)
 1. L'utilisateur clique sur le bouton "Ajouter" pour accéder à la fenêtre de création d'un tournoi.
 2. L'utilisateur renseigne le nom du tournoi.
 3. L'utilisateur renseigne le lieu du tournoi.
 4. L'utilisateur renseigne la date de début du tournoi.
 5. L'utilisateur renseigne la date de fin du tournoi.
 6. L'utilisateur renseigne le sport.
 7. L'utilisateur choisit une image pour le tournoi.
 8. L'utilisateur renseigne le nombre de participants qui vont s'affronter.
 9. L'utilisateur définit ses participants depuis les listes générées selon le nombre de participants.
 10. L'utilisateur
 - (a) valide la création du tournoi.
 - (b) annule la création du tournoi.
 11. Le système affiche
 - (a) si la création a été effectuée avec succès, un message d'erreur sinon.
 - (b) la page précédant la tentative de création du tournoi.
- Créer un participant
 1. L'utilisateur clique sur le bouton "Ajouter" pour accéder à la fenêtre de création d'un participant.
 2. L'utilisateur choisit le sport pratiqué par le participant.
 3. L'utilisateur choisit une image qui représente le participant.
 4. L'utilisateur indique qu'il s'agit
 - (a) d'une équipe.
 - (b) d'un compétiteur individuel.
 5. L'utilisateur renseigne le nom
 - (a) de équipe.
 - (b) du compétiteur.
 6. L'utilisateur renseigne
 - (a) la composition de l'équipe parmi la liste proposée.
 - (b) le prénom du compétiteur.
 7. L'utilisateur
 - (a) valide la création du participant.
 - (b) annule la création du participant.
 8. Le système affiche
 - (a) si la création a été effectuée avec succès, un message d'erreur sinon.
 - (b) la page précédant la tentative de création du participant.
- Afficher les détails d'un match (nécessite d'avoir affiché le tournoi)
 1. L'utilisateur clique sur une rencontre dans l'arbre du tournoi pour accéder au détail.
 2. Le système affiche les informations relatives à la rencontre sélectionnée (score, composition des équipes, temps forts).
- Modifier un tournoi (nécessite d'avoir affiché le tournoi)
 1. L'utilisateur remplace directement le nom ou le lieu du tournoi.
 2. Le système met à jour le tournoi automatiquement.

- Ajouter un temps fort d'un match (nécessite d'avoir affiché le détail d'une rencontre)
 1. L'utilisateur clique sur une rencontre dans l'arbre du tournoi pour accéder au détail.
 2. L'utilisateur se rend en bas de la page pour y voir les temps forts du match sélectionné.
 3. L'utilisateur clique sur le bouton ajouter, en-dessous des temps forts.
 4. L'utilisateur renseigne le commentaire lié au temps fort.
 5. L'utilisateur
 - (a) valide l'ajout.
 - (b) annule l'ajout.
 6. Le système revient à la page de détail du match en affichant
 - (a) la liste des temps forts mis à jour.
 - (b) la même chose qu'avant.
- Imprimer l'arbre de tournoi (nécessite d'avoir affiché un tournoi)
 1. L'utilisateur clique sur le bouton *Imprimer* sur la page principale.
 2. Le système affiche une boîte de dialogue présentant les réglages de l'imprimante.
 3. L'utilisateur
 - (a) valide l'impression.
 - (b) annule l'impression.
 4. Le système
 - (a) lance l'impression sur l'imprimante choisie et ferme la boîte de dialogue.
 - (b) ferme la boîte de dialogue.
- Supprimer un tournoi (nécessite d'avoir affiché un tournoi)
 1. L'utilisateur clique sur le bouton "Supprimer ce tournoi".
 2. Le système affiche une boîte de dialogue pour confirmer la suppression.
 3. L'utilisateur
 - (a) valide la suppression du tournoi.
 - (b) annule la suppression du tournoi.
 4. Le système ferme la boîte de dialogue et
 - (a) affiche une page blanche, en attendant que l'utilisateur sélectionne un autre tournoi.
 - (b) ne fait rien.
- Afficher un tournoi
 1. L'utilisateur sélectionne un sport.
 2. L'utilisateur sélectionne une année.
 3. L'utilisateur sélectionne un tournoi parmi la liste proposée.
 4. Le système affiche les informations relatives au tournoi (nom, lieu, date...), l'arbre du tournoi, ainsi que deux tableaux correspondant aux matches à venir et au classement.
- Mettre à jour le score d'un match (nécessite d'avoir affiché un tournoi)
 1. L'utilisateur sélectionne une rencontre dans l'arbre.
 2. L'utilisateur saisit le score dans le champ prévu à cet effet.
 3. Le système met à jour le score automatiquement (binding bi-directionnel).

Sketches

La fenêtre principale

The main window is titled "Tournaments". It features a sidebar on the left with buttons: "Ajouter tournoi" (green), "Charger", "Sauvegarder", and four empty rounded square buttons. The main area has a header with "French Open" (green), "Tournoi 2", "Tournoi 3", and "Tournoi 4". Below the header, a large box displays "French Open", "Stade de ...", and "08 janvier 2018". The central area contains a grid of match boxes, each divided into two columns. At the bottom, there are three buttons: "--> Next Round", "Supprimer le Tournoi", and "Imprimer".

La fenêtre de détail d'un match

The match detail window is titled "Rencontre Equipe A". It has a green header "Match de Foot". Below it, a grey bar shows "Equipe A / Equipe B" and "3 / 0". The "Equipe A" section displays four player boxes, each with a crossed square icon and the label "Nom1". The "Equipe B" section displays four player boxes, each with a crossed square icon and the label "nom2". Below these is a green header "Temps forts". The "Temps forts" section lists three entries: "19/04/2018 (15:32) : But de XX." repeated three times. At the bottom, there is a text input field "Ajouter un commentaire", a "Commenter" button, and an "Annuler" button.

La fenêtre de création d'un tournoi

Création d'un tournoi

Création d'un tournoi

Nom :

Lieu :

Date :

/ /

Sport :

Football

Image

Choisir une image...

Ajouter Participant

participant 1

participant 2

...

Annuler

Valider

La fenêtre de création d'un participant (ici un compétiteur)

Création d'un participant

Création d'un participant

Nom :

Prenom :

Photo :

Choisir une image...

Annuler

Valider

La fenêtre de création d'un participant (ici une équipe)

Création d'un participant

Création d'un participant

Nom :

Prenom :

Photo :

Choisir une image...

Ajouter membre

participant 1
participant 2
...

Annuler

Valider

Storyboard

