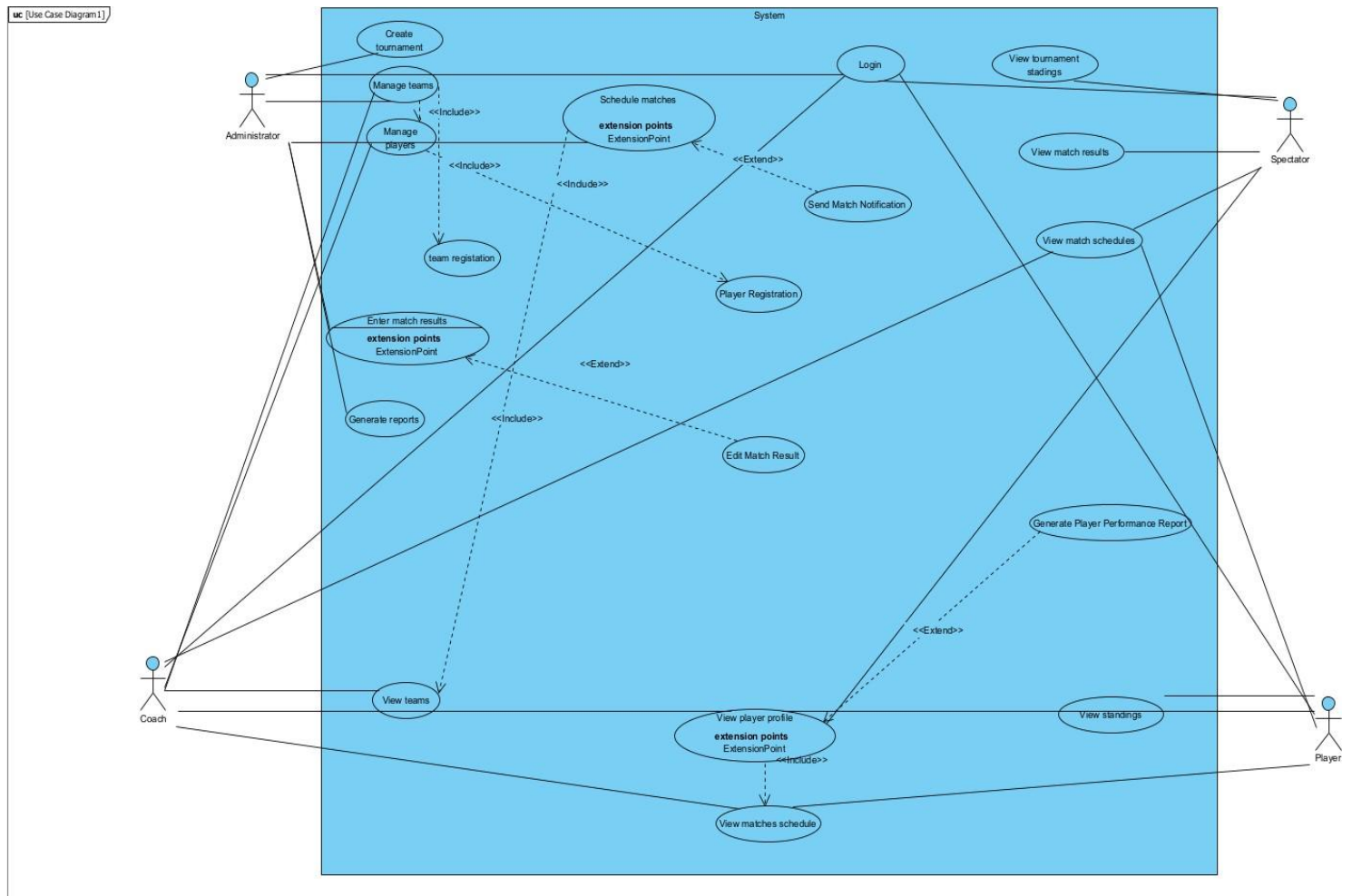


DIAGRAMMES DE CONCEPTION

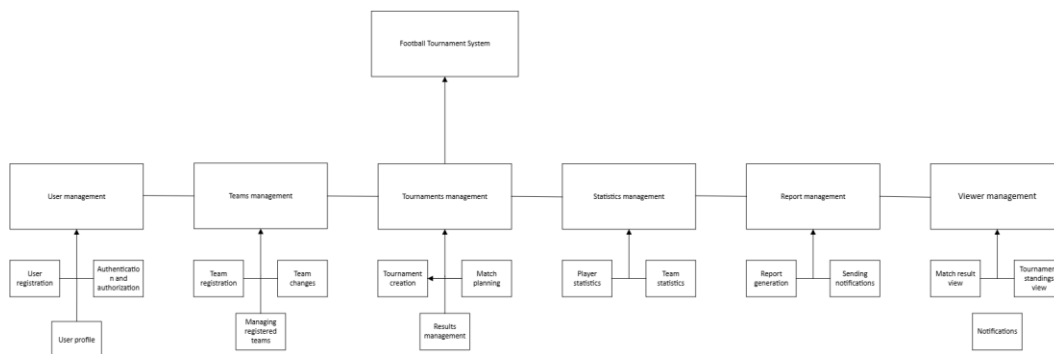
Introduction

Ce projet se concentre sur le développement d'un système de gestion des tournois de football pour faciliter l'organisation et la gestion des tournois de football. Ce système sera utilisé par diverses parties prenantes, notamment les administrateurs, les entraîneurs, les joueurs et les spectateurs. Chaque groupe d'utilisateurs a des objectifs et des tâches spécifiques au sein du système, qui visent à rationaliser les opérations du tournoi, à améliorer l'expérience utilisateur et à assurer une gestion efficace des activités liées aux matchs.

Diagramme de cas d'utilisation



Architecture du site



1. Sous-système 1 : Gestion des utilisateurs

Module 1.1 : Enregistrement des utilisateurs Ce module permet aux utilisateurs de s'inscrire sur la plateforme (en utilisant des informations telles que le nom, l'adresse e-mail, etc.).

Module 1.2 : Authentification et autorisation Gère l'authentification (login/logout) et définit les rôles et permissions des utilisateurs (administrateur, organisateur, joueur, spectateur). **Module 1.3 : Profil de l'utilisateur** Permet aux utilisateurs de mettre à jour leur profil (modifier les informations, consulter l'historique, etc.).

2. Sous-système 2 : Gestion d'équipe

Module 2.1 : Inscription d'une équipe Permet de créer une équipe pour un tournoi, avec des informations telles que le nom de l'équipe, les joueurs, le capitaine, etc.

Module 2.2 : Modification d'équipe Permet de modifier les détails de l'équipe, d'ajouter/supprimer des joueurs, de changer de capitaine, etc.

Module 2.3 : Gestion des équipes inscrites Répertoire les équipes qui se sont inscrites à un tournoi, et vous permet de gérer leur statut (validé, en attente, etc.).

3. Sous-système 3 : Gestion des tournois

Module 3.1 : Création de tournois

Vous permet de créer un tournoi, en spécifiant des détails tels que la date, les règles, le format (élimination directe, tournoi à la ronde, etc.).

Module 3.2 : Planification des matchs

Organise les matchs en fonction du format du tournoi et des équipes inscrites.

Module 3.3 : Gestion des résultats

Permet de saisir les résultats des matchs, de calculer les scores et de mettre à jour la liste des avancés.

4. Sous-système 4 : Gestion des statistiques

Module 4.1 : Statistiques des joueurs

Suivez les performances des joueurs (buts marqués, temps de jeu, statistiques de match).

Module 4.2 : Statistiques d'équipe

Suit les performances de l'équipe (matchs gagnés, points, classement du tournoi).

5. Sous-système 5 : Gestion des rapports

Module 5.1 : Génération des rapports

Génère des rapports sur les résultats des tournois, les statistiques des joueurs et des équipes, etc.

Module 5.2 : Envoi de notifications

Envoie des notifications par e-mail ou SMS aux utilisateurs (résultats de match, changements d'horaire, etc.).

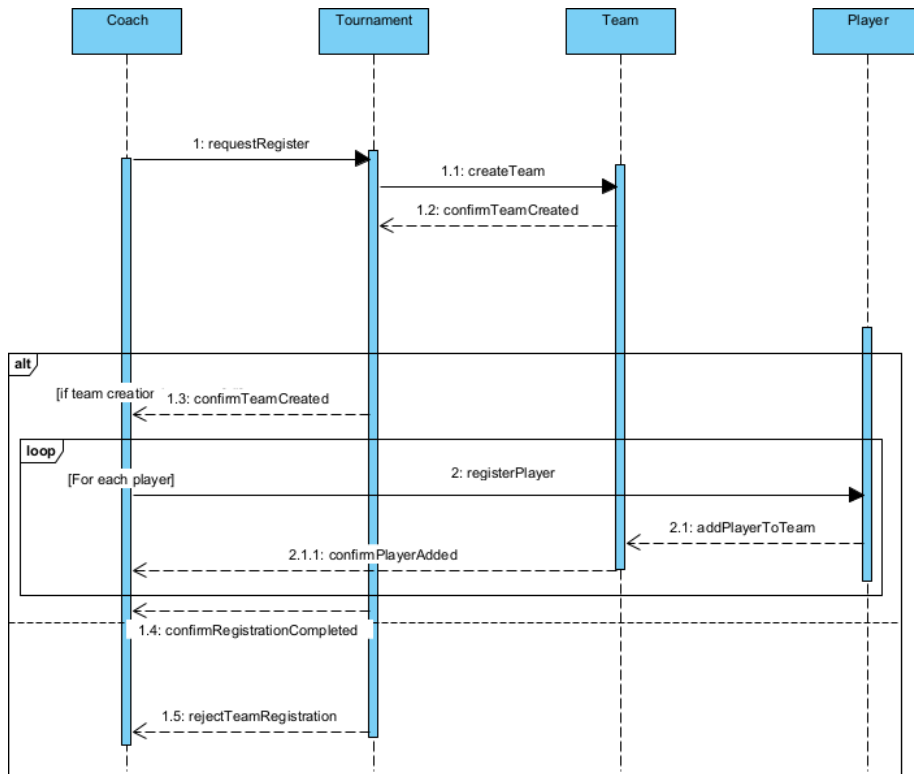


Diagramme de séquence de Module 2.1

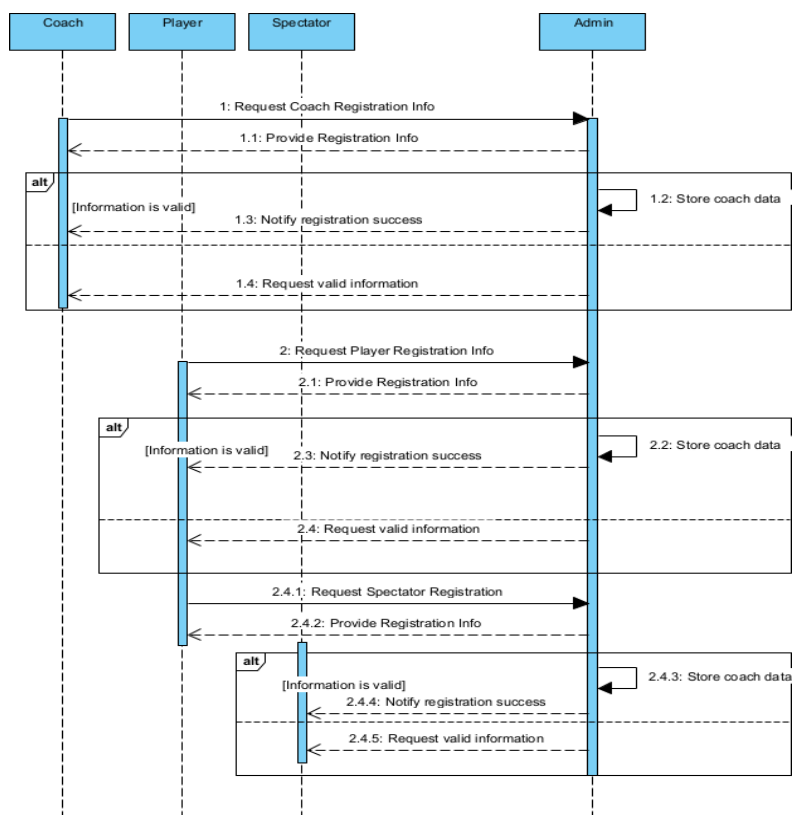


Diagramme de séquence de Module 1.1

Diagramme de classes

