**Projet de programmation C#**

**Description textuelle**

**Membres du groupe :**

- Dubit Nicolas

- Galliez Bruno

- Phyfferoen Norbert

Lors du lancement de l’application, l’utilisateur aura la possibilité de rentrer ses identifiants dans le but de pouvoir se connecter. S’il ne possède pas de compte, il pourra en créer un, lui demandant alors son nom d’utilisateur, son mot de passe (deux fois pour être sûr de celui-ci) ainsi qu’un choix multiple lui demandant de choisir sa langue (français ou anglais), langue qui sera utilisée lorsque cet utilisateur sera connecté. Sur cette même page se trouvera un système de ‘news’ qui indiquera par exemple : le nombre de personnes enregistrées dans le système, le dernier enregistrement effectué,…

Toutes les informations du programme (tournois, joueurs, comptes,…) seront conservées dans une base de données SQL Server.

Lorsque l’utilisateur est connecté, il y a 3 possibilités : soit il est administrateur, soit il est organisateur, soit il est joueur. Quand l’utilisateur sera authentifié, le type de compte avec lequel il sera connecté définira à quelle interface il aura accès.

La page d‘accueil, une fois connecté, offrira diverses options certaines propres au type d’utilisateur, d’autres communes à ceux-ci.

L’administrateur est caractérisé par :

* Un nom
* Un mot de passe

Il pourra :

* Ajouter des utilisateurs de l’Active Directory à la base de données.
* Mettre à jour des tournois, des informations.
* Changer les informations qui lui sont propres.
* Afficher diverses informations de bases de données.
* Promouvoir un utilisateur lambda en organisateur de tournois.
* Ajouter un administrateur.

L’organisateur quant à lui est caractérisé par :

* Une description
* Un identifiant
* Un nom
* Un mail
* Un mot de passe
* Un site web.

Il aura la possibilité de :

* Créer un tournoi (choisir son type, gérer le calendrier d’un tournoi).
* Inviter des joueurs à un tournoi
* Regarder l’historique des tournois passés
* Changer ses informations

Le joueur est caractérisé par :

* Une date de naissance
* Un identifiant
* Un nom
* Un prénom
* Un pseudo
* Un mot de passe
* Un mail
* Une date d’enregistrement
* Une langue.

Il sera en mesure :

* De regarder son historique
* D’ajouter des amis
* De s’inscrire à un tournoi
* De créer et de supprimer une équipe
* De changer le nom d’une équipe à laquelle il appartient
* D’inscrire une de ses équipes à un tournoi.
* De changer ses informations

Les équipes créées par les joueurs ont comme caractéristiques :

* Une date de création
* Un identifiant d’équipe
* Un nom

Le créateur sera en mesure de changer le nom de l’équipe.

Un tournoi est caractérisé par :

* Une description
* Un nom
* Une date de commencent
* Une date de fin
* Un identifiant
* Un type
* Un nombre maximum de joueur
* Plusieurs équipes ou plusieurs joueurs en fonction du type de tournoi choisit

Le gestionnaire du tournoi aura comme capacité de pouvoir changer les informations du tournoi. L’application sera, comme introduit plus haut, bilingue anglais/français. Ce choix sera fait lors de la création du compte. Mais l’utilisateur aura la possibilité de changer la langue de son compte à n’importe quel moment.

Chaque utilisateur aura la possibilité de voir le top 10 des jeux. Avec une petite vidéo démonstrative de chaque jeu en question.

Un serveur sera équipé des services Active Directory et Web IIS. Le premier sera utilisé lors de l’authentification des administrateurs et le service web sera utilisé pour le déploiement de l’application.