

Système	Sous-système	Composants	Fonctions	Modes de défaillance	Causes des défaillances	Effets d'une défaillance	Gravité	Fréquence	Non-Detectabilité	Criticité	Actions correctives et préventives
Gestion des tournois	Génération des équipes	TeamGenerator	Générer des équipes équilibrées	Erreur de mélange aléatoire des joueurs	Fiabilité de l'algorithme de mélange	Formation d'équipes déséquilibrées	4	3	2	9	- Test de performance sur l'algorithme de mélange. - Test unitaire sur les données d'entrée et gestion des cas d'erreur.
		TeamGenerator	Générer des équipes équilibrées	Erreur de sélection aléatoire du capitaine	Méthode de sélection du capitaine	Attribution d'un capitaine inapproprié	3	2	3	8	- Test unitaire sur la sélection du capitaine avec le meilleur niveau.
		TeamGenerator	Générer des équipes à partir d'un fichier CSV	Erreur dans la constitution des équipes à partir du CSV	Validation des données d'entrée	Formation d'équipes incorrectes	4	4	2	10	- Test unitaire sur l'intégration des données issues du fichier CSV. - Test unitaire pour valider les données d'entrée avec gestion des cas particuliers.
	Génération des tournois	Génération des poules	Générer un tournoi équilibré	Erreur de génération des poules	Fiabilité de l'algorithme de génération	Répartition inéquitable des équipes dans les poules	4	3	2	9	- Test de performance de l'algorithme de génération des poules pour garantir l'équité.
		Simulation des matchs de poule	Simuler les matchs	Erreur de simulation des matchs de poule	Critères de qualification	Qualification incorrecte des équipes pour les phases finales	3	4	3	10	- Test unitaire sur des critères de qualification et des méthodes de sélection des gagnants.
		Génération des phases finales	Simuler les phases finales	Erreur de génération des phases finales	Méthode de sélection des gagnants	Sélection incorrecte des équipes gagnantes	4	2	4	10	- Test de performance de l'algorithme de génération des phases finales, vérification des données d'entrée.