PAIRUP

Voorbereiding Glenn:

* Git documentatie: http://git-scm.com/doc
* Download: <http://git-scm.com/download/win> (Geavanceerde installatie en alleen essentiele dingen downloaden zou ik zeggen).
* Account aanmaken op Github. Laten weten aan mij zodat ik je kan toevoegen aan het project.
* Eenmaal toegevoegd. Map maken op je pc waar je het project wil hebben. Rechtermuis, github bash. Daarna http://git-scm.com/book/en/Git-Basics-Working-with-Remotes en kijken om respository the clonen naar je pc.

Hoofdtaken (voornamelijk interface zaken):

* ~~Opslaan van werkt niet. (Jonas)~~
* Als geregistreerde spelers geordend worden mag de rangschikking niet geordend worden (moet altijd op punten gesorteerd zijn). Dit komt omdat ze aan de zelfde lijst gebinded zijn. Dus: is moeten we ze binden aan een verschillende lijst? Of moeten we ergens een property van de binding of van de lijst veranderen?
* Ronde weergeven bij de matchen.
* Als een tournament geladen is zijn, moeten alle model objecten correct ingesteld worden.
* ~~Datum format, proper (alleen tijd?)~~
* Als op de pairup button gedrukt wordt, wordt er eerst nog een rij toegevoegd aan de geregistreerde spelers tabel. Moet direct uitgevoerd worden.

Hoofdtaken (achter de schermen)

* Recente tornooien mbv registry moet perfect zijn. Dwz. Als een waarde in het registry niet meer bestaat moet hij verwijderd worden. Instelbaar zijn hoeveel waarden er worden opgeslaan.
* Global commands. Bepaalde methoden willen we (bijna) overal in het programma beschikbaar hebben. Zoals opslaan, nieuw, pairup, copy, paste, import, enzo… Hoe is dit mogelijk in wpf??

Optioneel (aka volgende release)

* Games geordend per lijst.
* Als spel opgeslaan is bevestiging, of foutmelding (voorbeeld geen schrijfrecht). Title in het window moet veranderen naar: PairUp – TornooiNaam.
* Sneltoetsen voor opslaan en nieuw, en zo verder.
* Gui layout veranderen
* … Wachten op verdere instructies van Tom mbt andere functies.
* Checkbox in header bij gerigistreerde spelers om alle checkboxen aan of uit te vinken.