

## Modification/ajout des équipes

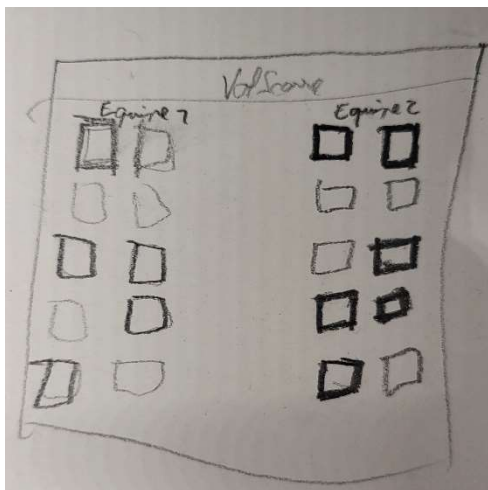
(Auteur : Maxime Pelloquin)

En tant que personnel de l'organisation je veux pouvoir ajouter/modifier des équipes pour qu'ils puissent jouer des matchs.	
Tests d'acceptance :	
Débuter un ajout d'équipe	Dans la page de la liste de toutes les équipes, quand j'appuie sur le bouton ajouter une équipe, une page d'ajout d'une équipe s'affiche.
Ajout de l'équipe	Dans la page ajout d'équipe quand tous les joueurs ont été inscrit, et que l'on clique sur le bouton valider l'équipe est ajoutée à la liste de toutes les équipes

## Doublon joueur

(Auteur : Maxime Pelloquin)

En tant que marqueur Je ne dois pas pouvoir sélectionner un joueur plusieurs fois sur le terrain ou avoir une place de libre sur le terrain Pour pouvoir commencer un set.	
Tests d'acceptance :	
Pas de joueur doublon	Dans la page de configuration des équipes d'avant-match, un joueur ajouté à la composition devient plus disponible dans la liste de joueurs pas sélectionnés.

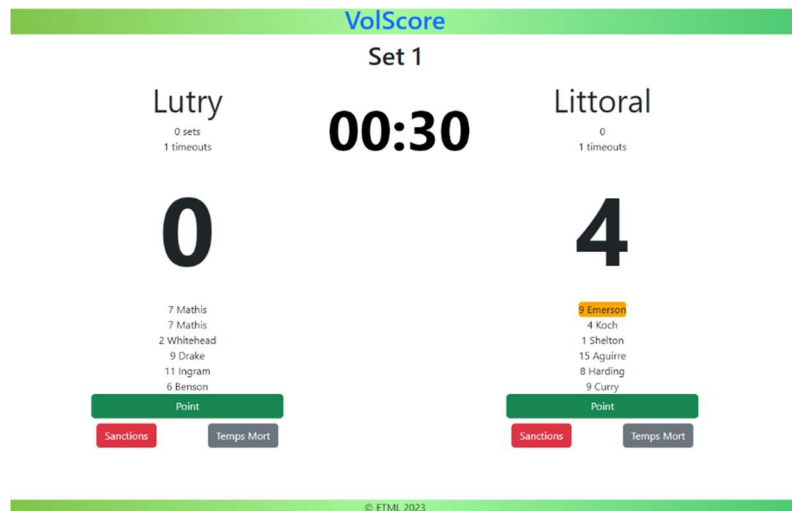


## Ajouter chronomètre

(Auteur : Maxime Pelloquin)

En tant que marqueur je veux voir le chronomètre quand il y a un temps mort pour pouvoir arrêter le temps mort à temps.	
Tests d'acceptance :	
Pouvoir mettre le chrono en pause	Dans la page de match, quand j'appuie sur le bouton pause du minuteur faisant le temps mort, le minuteur se met en pause. (Voir maquette minuteur).

Chrono en rouge	Quand le temps mort est terminé, le chrono s'affiche en rouge pour attirer l'attention du marqueur.
Chrono en négatif	Dès que le minuteur passe à 00:00 Il s'arrête.



## Qui marque le point

(Auteur : [Maxime Pelloquin](#))

En tant que marqueur Je dois pouvoir mentionner qui marque les points et voir le nombre de point qu'à marquer un joueur pour les statistiques.

Tests d'acceptance :

Sélectionner le joueur ayant marqué	Lorsque j'attribue un point à une équipe, les joueurs assignés à cette dernière s'affichent pour sélectionner le buteur
Insertion dans la base de données	Quand le joueur est sélectionné, le but est enregistré dans la base de données.