

Système	Sous-système	Composants	Fonctions	Modes de défaillance	Effets d'une défaillance	G	F	D	Criticité	Actions correctives et précenvites
Teams	Génération des équipes	TeamGenerator	generateTeams	Le paramètre players n'est pas itérable	mauvaise utilisation de la fonctionnalité, Erreur lors de l'exécution de l'application	8	10	10	800	Vérification des entrées utilisateurs
				Le paramètre players est une Chaîne de caractère	découpe la chaîne et considère chaque Lettre comme un joueur	9	10	10	900	Vérification des entrées utilisateurs
				Le paramètre players est composé d'éléments vides	Chaque teams contient des éléments vides	6	10	8	480	Vérification des éléments envoyées Dans le tableau players
				Le paramètre playerPerTeams N'est pas un nombre (ou NaN)	L'application crash car consomme trop De mémoire	10	10	10	1000	Vérification des entrées utilisateurs
				Players / playersPerTeams ne retourne Pas un nombre entier	inégalité entre les joueurs, perte de Fiabilité	2	6	8	96	demande de confirmation à l'utilisateur Pour accepter des teams inégales
Tournament	Génération des poules	TournamentGenerator	generatePoules	paramètre teams non itérable, string ou Composé d'éléments vides	même risque d'erreurs que recensé Précédemment avec players	9	10	10	900	Vérification des entrées utilisateurs
				le nombre de teams est inférieur à 4	pas assez d'équipes pour un poule mais Aucun retour utilisateur	1	2	4	8	Message d'information si le nombre de Teams est insuffisant
			generateFinalStages	si nombre de team impair, un stage se fait avec qu'une équipe et risque de retourner Undefined pour winner	Erreur lors de l'affichage des différents Tournaments et de l'équipe gagnante	8	5	5	200	Vérification du nombre d'équipes inscrites pour le tournement
			generateTournament	le code s'exécute même dans le cas où il n'y a aucune équipe participante	utilisation de mémoire inutile	1	1	6	6	Vérification du nombre de teams avant Lancement du tournois