

Programme de gestion de tournoi d'échecs (règle suisse).

[Repo github P4_devant_xavier \(https://github.com/XDevant/P4_devant_xavier\)](https://github.com/XDevant/P4_devant_xavier)

Usage:

Pour taper une commande, il faut taper '.' suivi des initiales de la commandes, séparer la commande des valeurs par un espace et les valeurs par des virgules

Exemple:

.nj Lambert, Alphonse, 22/06/1970, genre=M

Si les valeurs sont incorrectes ou si vous tapez juste la commande, vous serez orienté vers un sous menu qui précisera les valeurs manquantes et leur nom (clef). Il n'est pas neccessaire de taper la commande depuis un sous menu, les valeurs suffisent. Pour changer une valeur déjà entrée, il faut la donner sous la forme de clef=valeur comme pour genre dans l'exemple.

Liste des commandes:

```
Nouveau Joueur : .nj nom,prénom, date_de_naissance, genre, rang='auto
'
```

Le rang d'un nouveau joueur est attribué de façon automatique lors de sa création et égal au nombre d'inscrits.

```
Nouveau Tournoi: .nt nom, lieu, date, description, règle, rondes=4
```

Le nombre de rondes est attribué à 4 par défaut règles possibles : blitz, coup rapide, bullet

```
Modifier Joueur: .mj joueur, classement
```

Modifie le classement d'un joueur. Ex: .mj 1, 7 Le joueur dont l'identifiant est 1 est maintenant 7eme au classement.

```
Modifier Tournoi: .mt tournoi, joueur
```

Permet d'inscrire un joueur dans un tournoi. Ou de le désinscrire s'il est déjà inscrit. Une confirmation sera alors demandée

```
Modifier Round: .mr tournoi, joueur, score
```

Permet de renseigner le score d'un joueur pour le round en cours. Le score de l'autre joueur est attribué automatiquement s'il est encore vide scores possibles: 1, 0, 0.5, ou V, N, D

```
Démarrer Tournoi: .dt tournoi
```

Démarre un tournoi si le nombre d'inscrits est strictement supérieur au nombre de rondes et pair. Une confirmation sera demandée.

Démarrer Ronde: .dr ou .dt tournoi

Démarre une nouvelle ronde si la précédente est terminée.

Clore Tournoi: .ct ou .dt tournoi

Clos un tournoi si la dernière ronde est terminée.

Sauver: .s

Sauve l'état du programme (tournois et joueurs en cours de création, menu) et quitte. Les joueurs, tournois, rondes et matchs sont sauves automatiquement à chaque modification. Une confirmation sera demandée.

Quitter: .q

Permet de quitter sans sauver. Une confirmation sera demandée.

Réinitialiser: .r

Remet à zéro l'état du programme. Equivalent à sauver sans quitter.

Liste des Joueurs: .lj

Affiche la liste des joueurs inscrits par ordre alphabétique.

Liste des Classements: .lc

Affiche la liste des joueurs en fonction de leur classement.

Liste des Tournois: .lt

Affiche la liste des tournois.

Liste des Joueurs en Tournoi: .ltj tournoi

Affiche la liste des joueurs inscrits au tournoi par ordre alphabétique.

Liste des Classements en Tournoi: .ltc tournoi

Affiche la liste des joueurs inscrits au tournoi en fonction de leur classement.

Liste des Rounds du Tournoi: .ltr tournoi

Affiche la liste des rondes du tournoi.

Liste des matches du Tournoi: .ltm

Affiche la liste des matchs du tournoi.

Liste des Scores des Joueurs du Tournoi: .lts

Affiche la liste des joueurs inscrits au tournoi en fonction de leur score dans le tournoi

Liste des Actions: .la

Affiche la liste des actions (commandes)

Menus:

Si une commande est entrée sans les valeurs nécessaires, elle affichera un sous menu expliquant ce qu'elle a compris comme valeur et celles qui lui manquent.

Exemple

```
Entrez une commande: .nj joe cabbot
```

Valeurs fournies insuffisantes pour la commande: Nouveau Joueur

Valeurs actuelles: {'nom': 'joe cabbot', 'prénom': '?', 'date de naissance': '?', 'genre': '?', 'classement': 'auto'}

```
Entrez prénom, date de naissance, genre: nom=cabbot, prénom=joe, 22/11/1967,M
```

Nouveau Joueur crée: (13)joe cabbot classement: 13

```
Entrez une commande:
```