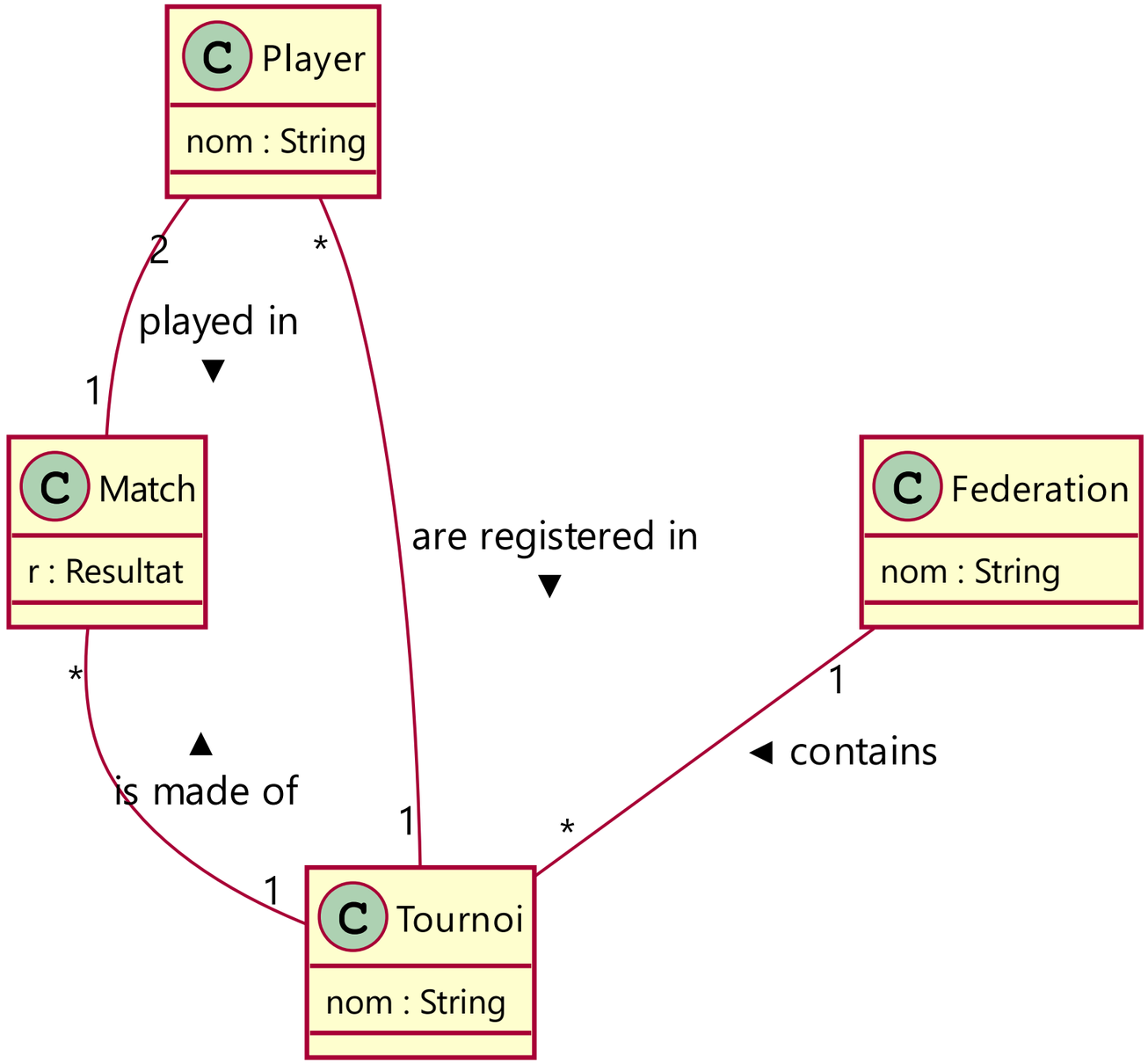

Player
nom : String
2
*
played in
1
Match
r : Resultat
are registered in
Federation
nom : String
*
1
is made of
1
contains
1
*
1
Tournoi
nom : String

Match Add

Gestion des tournois

Tournois

- Tournoi LOL
- Tournoi WOW
- Tournoi CS:GO
- Tournoi Street Fighter
- Tournoi Tetris

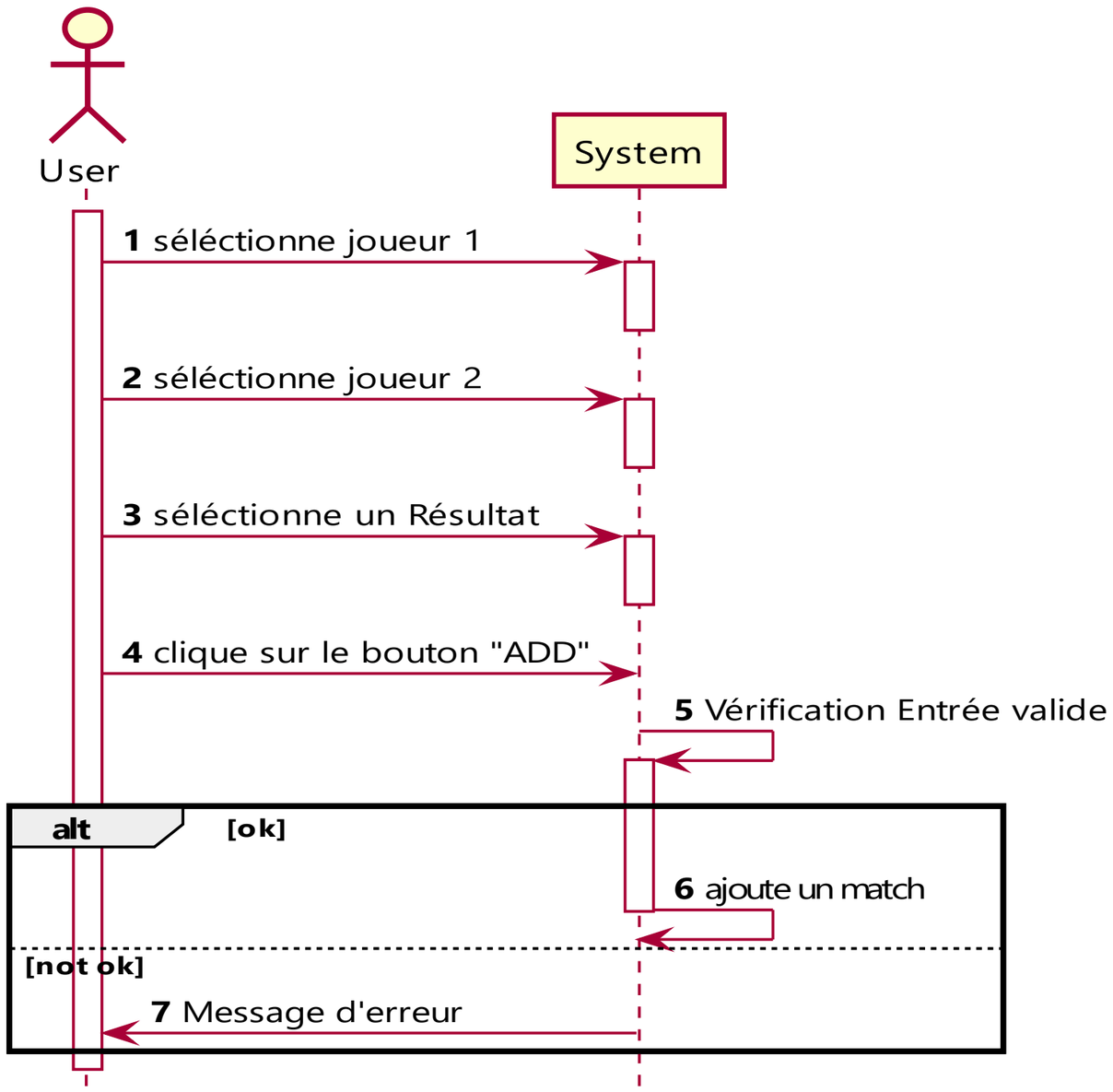
Joueurs inscrits

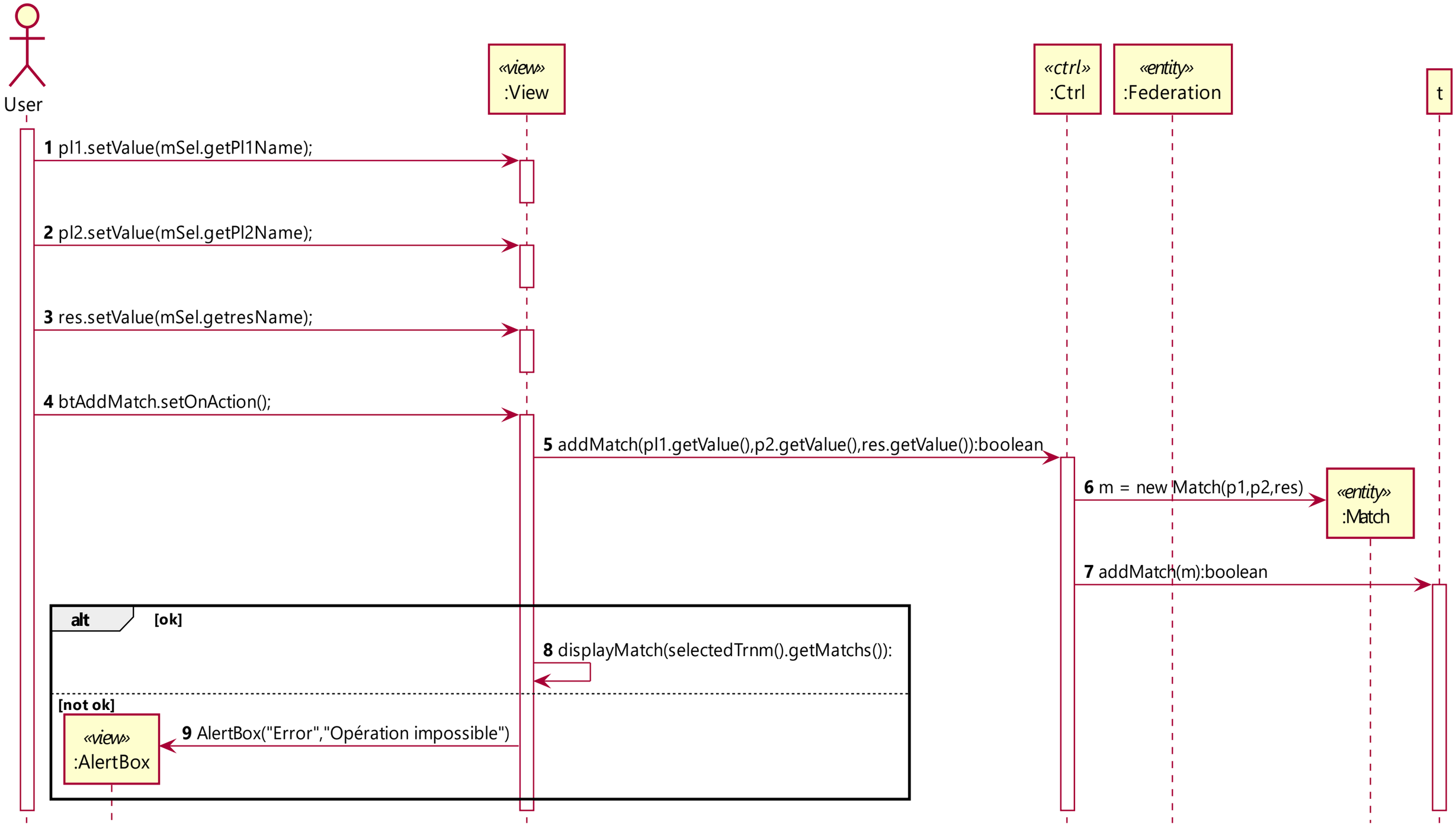
- Mehdi
- Moussa
- Mounir
- Jamal
- Bilal
- Bruno
- Benoit
- Edwige

Matchs

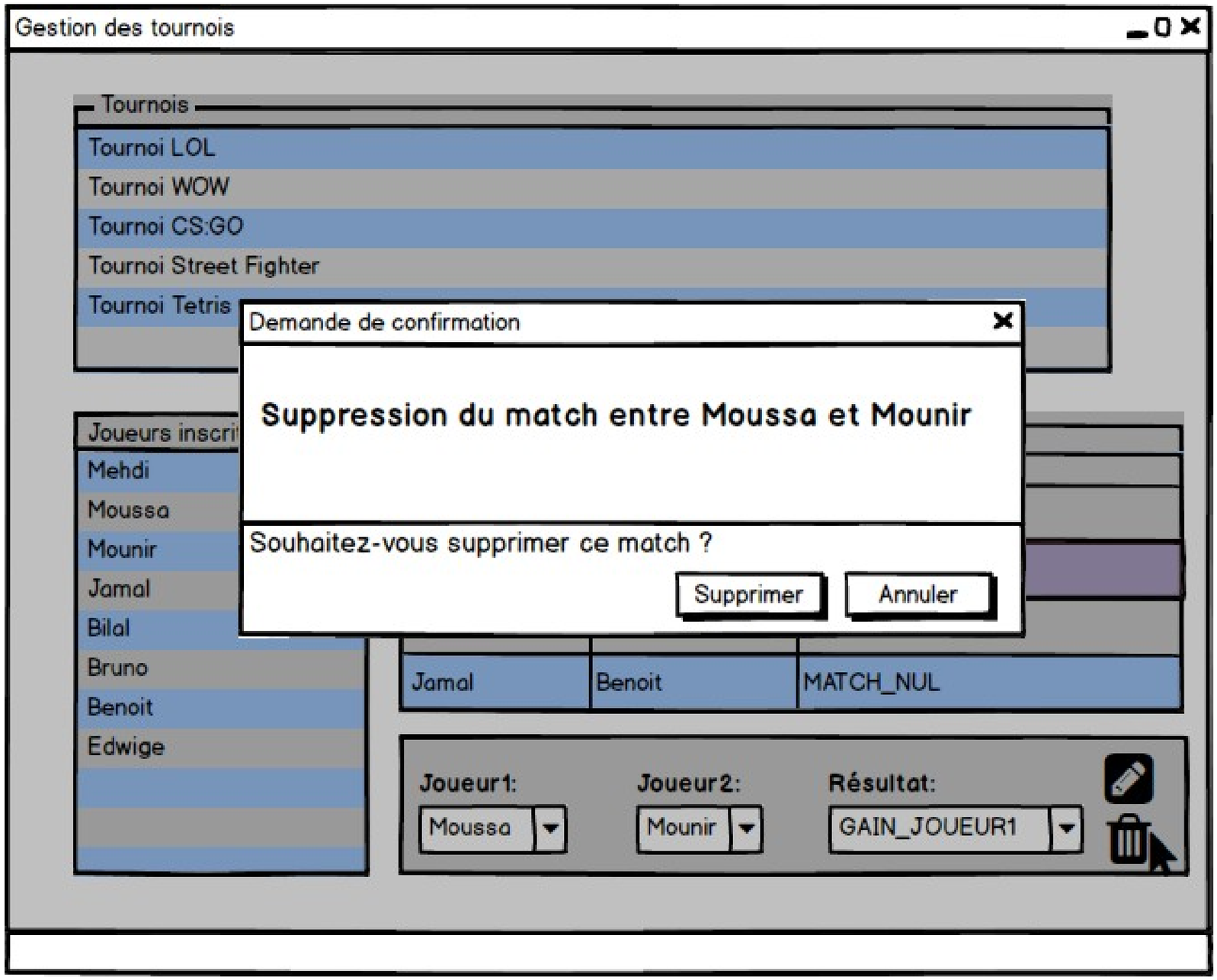
Joueur 1	Joueur 2	Résultat
Mehdi	Moussa	GAIN_JOUEUR1
Moussa	Mounir	GAIN_JOUEUR1
Bilal	Bruno	GAIN_JOUEUR2
Jamal	Benoit	MATCH_NUL

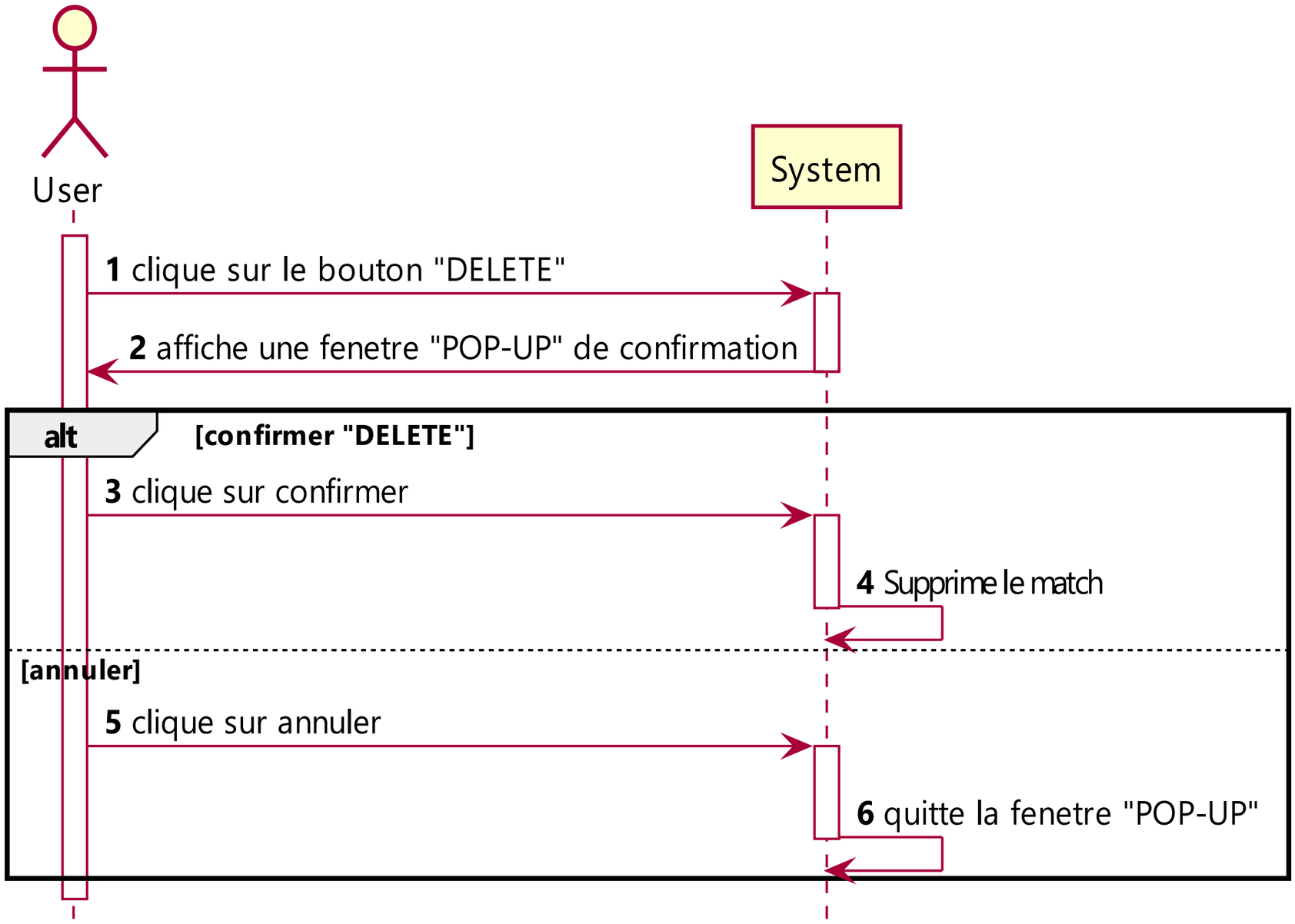
Joueur1: mehdi **Joueur2:** Jamal **Résultat:** GAIN_JOUEUR1

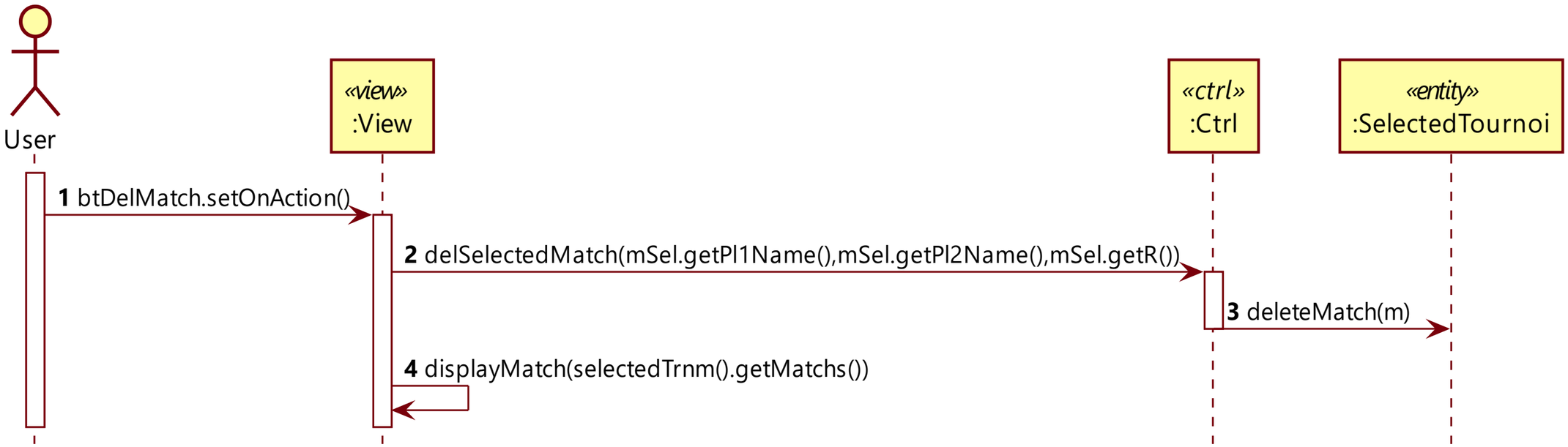

User
System
1 séléctionne joueur 1
2 séléctionne joueur 2
3 séléctionne un Résultat
4 clique sur le bouton "ADD"
5 Vérification Entrée valide
alt
[ok]
6 ajoute un match
[not ok]
7 Message d'erreur


User
«view»
:View
«ctrl»
:Ctrl
«entity»
:Federation
t
1 pl1.setValue(mSel.getPl1Name);
2 pl2.setValue(mSel.getPl2Name);
3 res.setValue(mSel.getresName);
4 btAddMatch.setOnAction();
5 addMatch(pl1.getValue(),p2.getValue(),res.getValue()):boolean
6 m = new Match(p1,p2,res)
«entity»
:Match
7 addMatch(m):boolean
alt
[ok]
8 displayMatch(selectedTrnm().getMatchs()):
[not ok]
«view»
:AlertBox
9 AlertBox("Error","Opération impossible")

Match Delete


Gestion des tournois
Tournois
Tournoi LOL
Tournoi WOW
Tournoi CS:GO
Tournoi Street Fighter
Tournoi Tetris
Demande de confirmation
Suppression du match entre Moussa et Mounir
Souhaitez-vous supprimer ce match ?
Supprimer
Annuler
Joueurs inscri
Mehdi
Moussa
Mounir
Jamal
Bilal
Bruno
Benoit
Edwige
Jamal
Benoit
MATCH_NUL
Joueur1:
Moussa
Joueur2:
Mounir
Résultat:
GAIN_JOUEUR1


User
System
1 clique sur le bouton "DELETE"
2 affiche une fenetre "POP-UP" de confirmation
alt
[confirmer "DELETE"]
3 clique sur confirmer
4 Supprime le match
[annuler]
5 clique sur annuler
6 quitte la fenetre "POP-UP"


User
«view»
:View
«ctrl»
:Ctrl
«entity»
:SelectedTournoi
1 btDelMatch.setOnAction()
2 delSelectedMatch(mSel.getPl1Name(),mSel.getPl2Name(),mSel.getR())
3 deleteMatch(m)
4 displayMatch(selectedTrnm().getMatchs())

Match Update

Gestion des tournois

Tournois

- Tournoi LOL
- Tournoi WOW
- Tournoi CS:GO
- Tournoi Street Fighter
- Tournoi Tetris

Joueurs inscrits

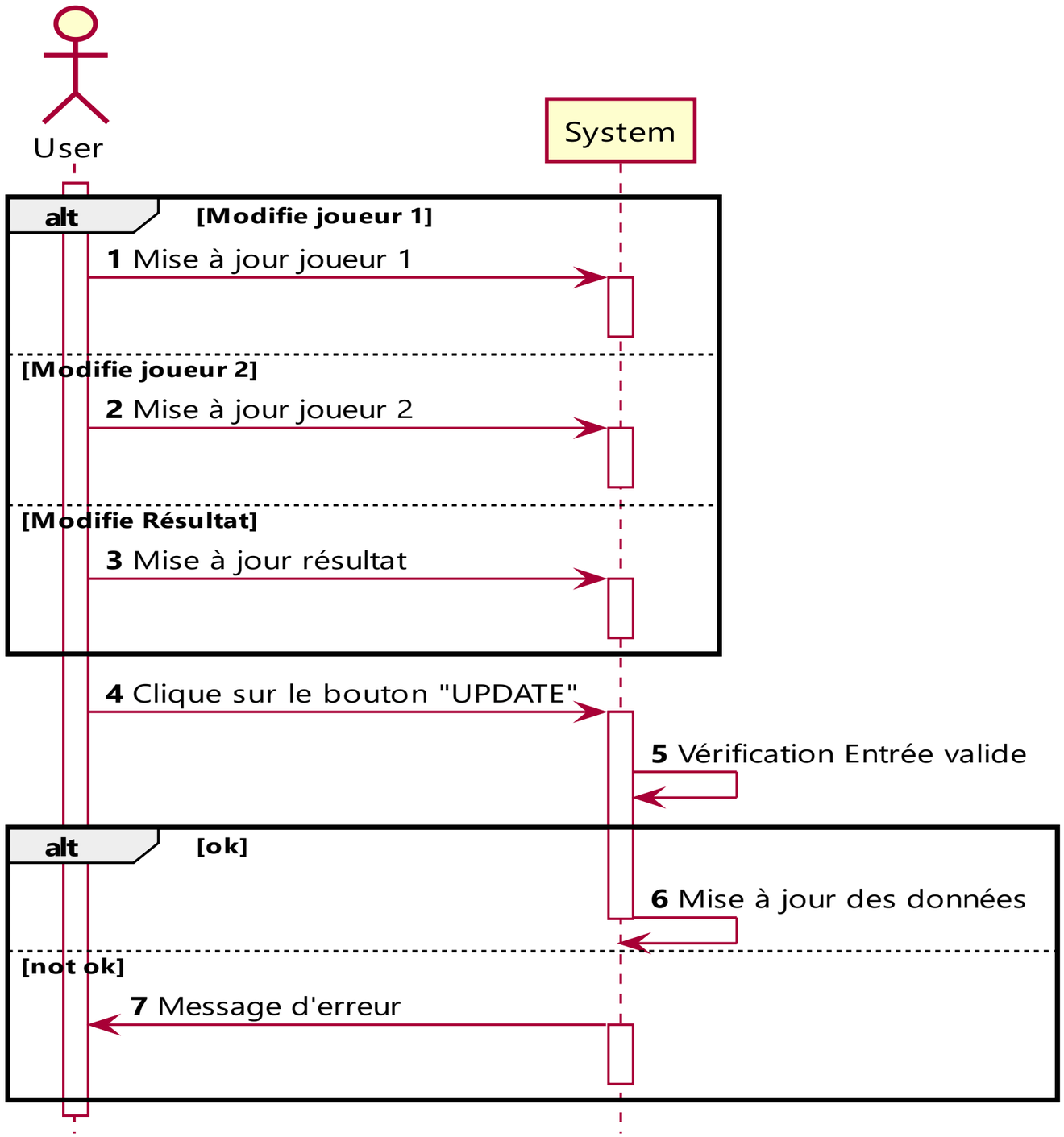
- Mehdi
- Moussa
- Mounir
- Jamal
- Bilal
- Bruno
- Benoit
- Edwige

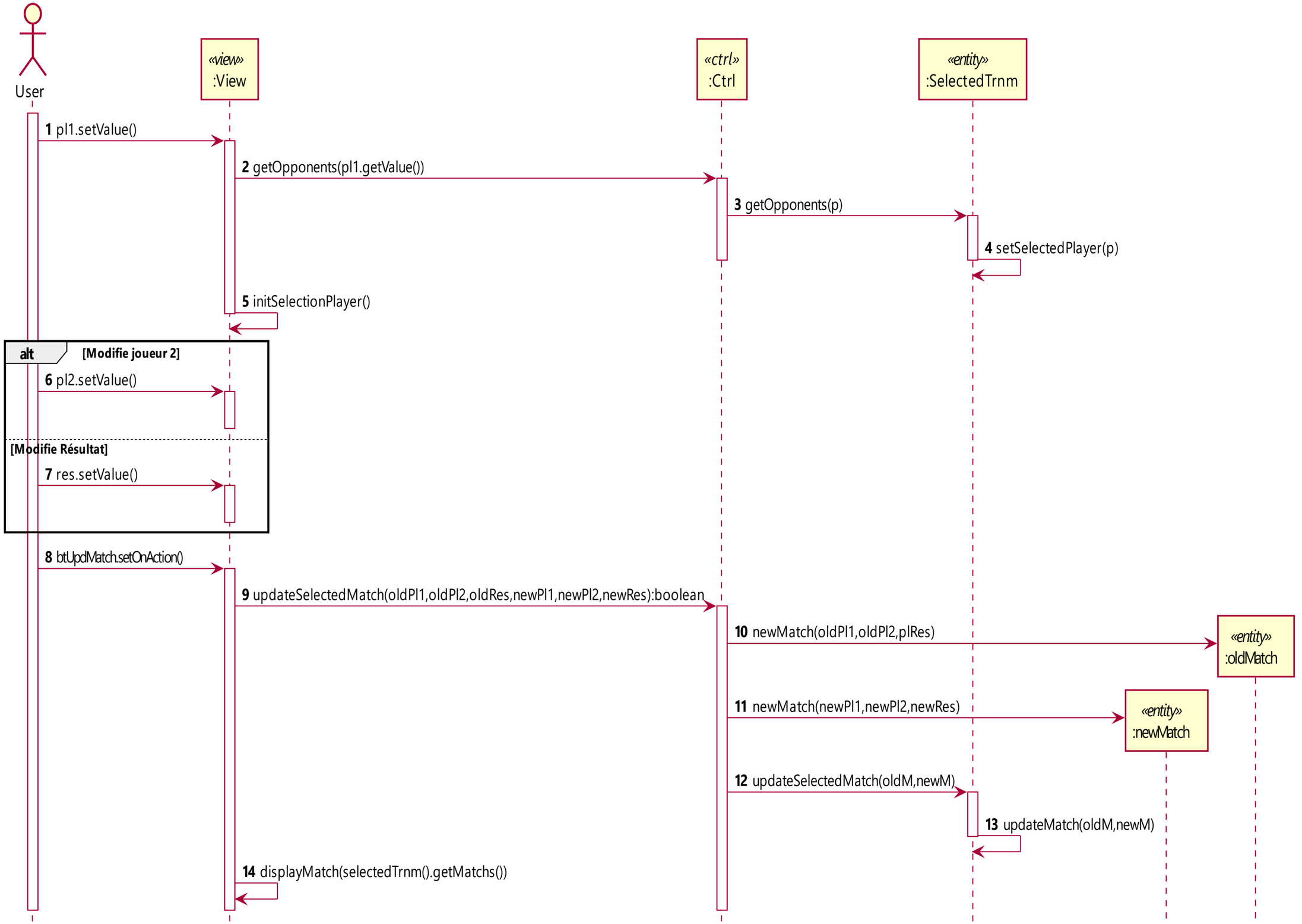
Matchs

Joueur 1	Joueur 2	Résultat
Mehdi	Moussa	GAIN_JOUEUR1
Moussa	Mounir	GAIN_JOUEUR1
Bilal	Bruno	GAIN_JOUEUR2
Jamal	Benoit	MATCH_NUL

Joueur1: Moussa **Joueur2:** Mounir **Résultat:** GAIN_JOUEUR1

- GAIN_JOUEUR2
- MATCH_NUL


User
System
alt
[Modifie joueur 1]
1 Mise à jour joueur 1
[Modifie joueur 2]
2 Mise à jour joueur 2
[Modifie Résultat]
3 Mise à jour résultat
4 Clique sur le bouton "UPDATE"
5 Vérification Entrée valide
alt
[ok]
6 Mise à jour des données
[not ok]
7 Message d'erreur


User
«view»
:View
«ctrl»
:Ctrl
«entity»
:SelectedTrnm
1 pl1.setValue()
2 getOpponents(pl1.getValue())
3 getOpponents(p)
4 setSelectedPlayer(p)
5 initSelectionPlayer()
alt
[Modifie joueur 2]
6 pl2.setValue()
[Modifie Résultat]
7 res.setValue()
8 btUpdMatch.setOnAction()
9 updateSelectedMatch(oldPl1,oldPl2,oldRes,newPl1,newPl2,newRes):boolean
10 newMatch(oldPl1,oldPl2,plRes)
«entity»
:oldMatch
11 newMatch(newPl1,newPl2,newRes)
«entity»
:newMatch
12 updateSelectedMatch(oldM,newM)
13 updateMatch(oldM,newM)
14 displayMatch(selectedTrnm().getMatchs())

Tournament

Gestion des tournois

Tournois

- Tournoi LOL
- Tournoi WOW
- Tournoi CS:GO
- Tournoi Street Fighter
- Tournoi Tetris

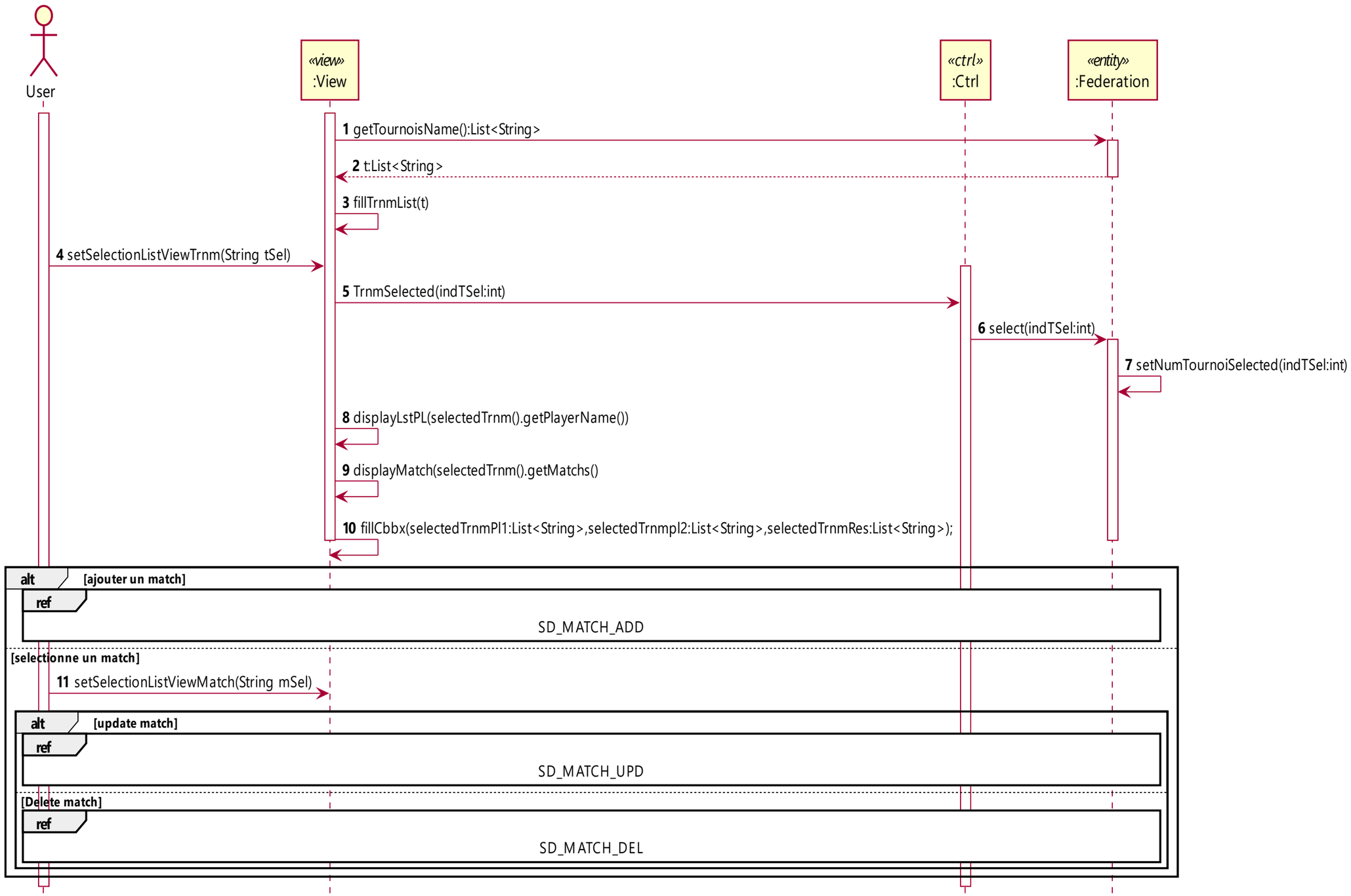
Joueurs inscrits

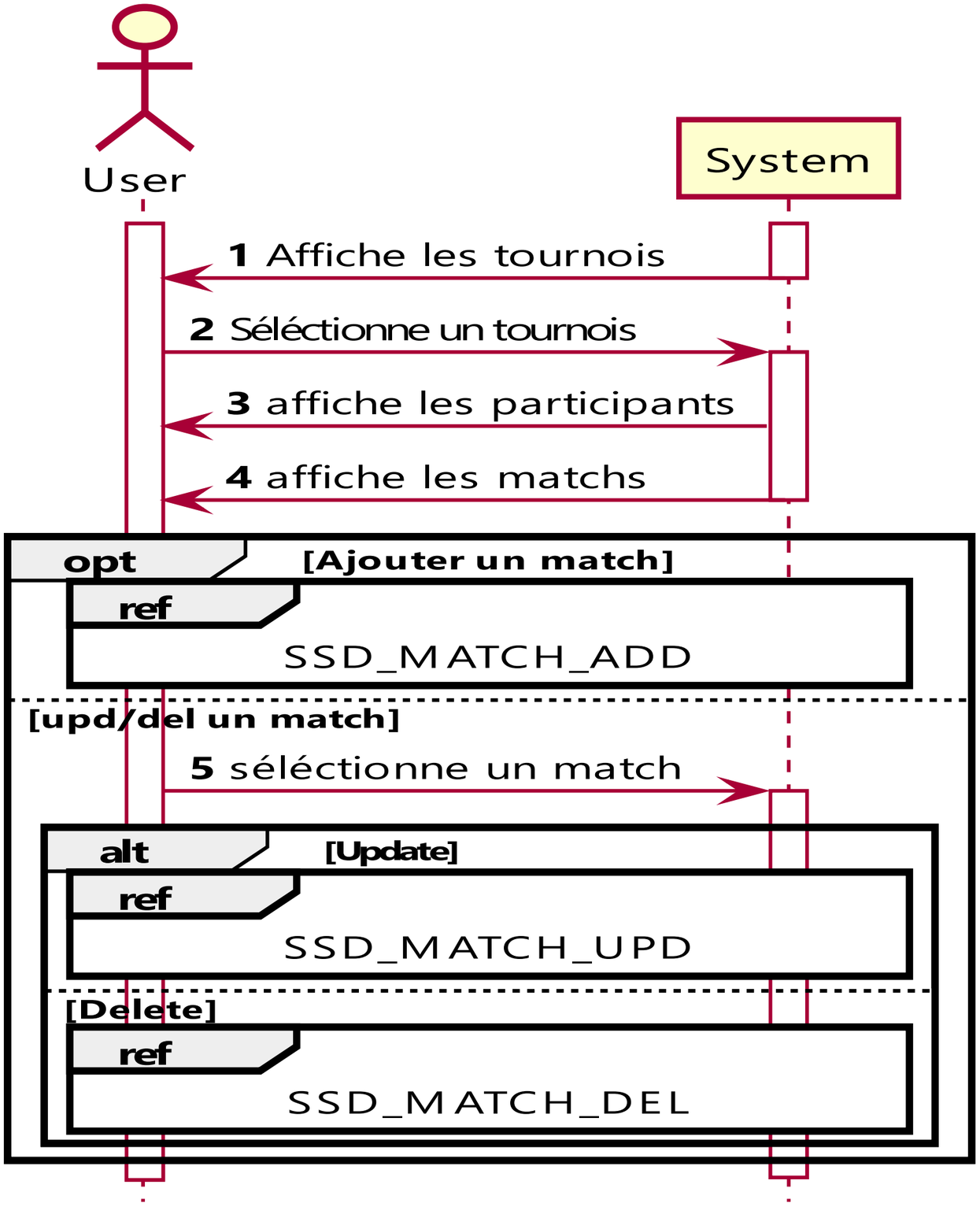
- Mehdi
- Moussa
- Mounir
- Jamal
- Bilal
- Bruno
- Benoit
- Edwige

Matchs

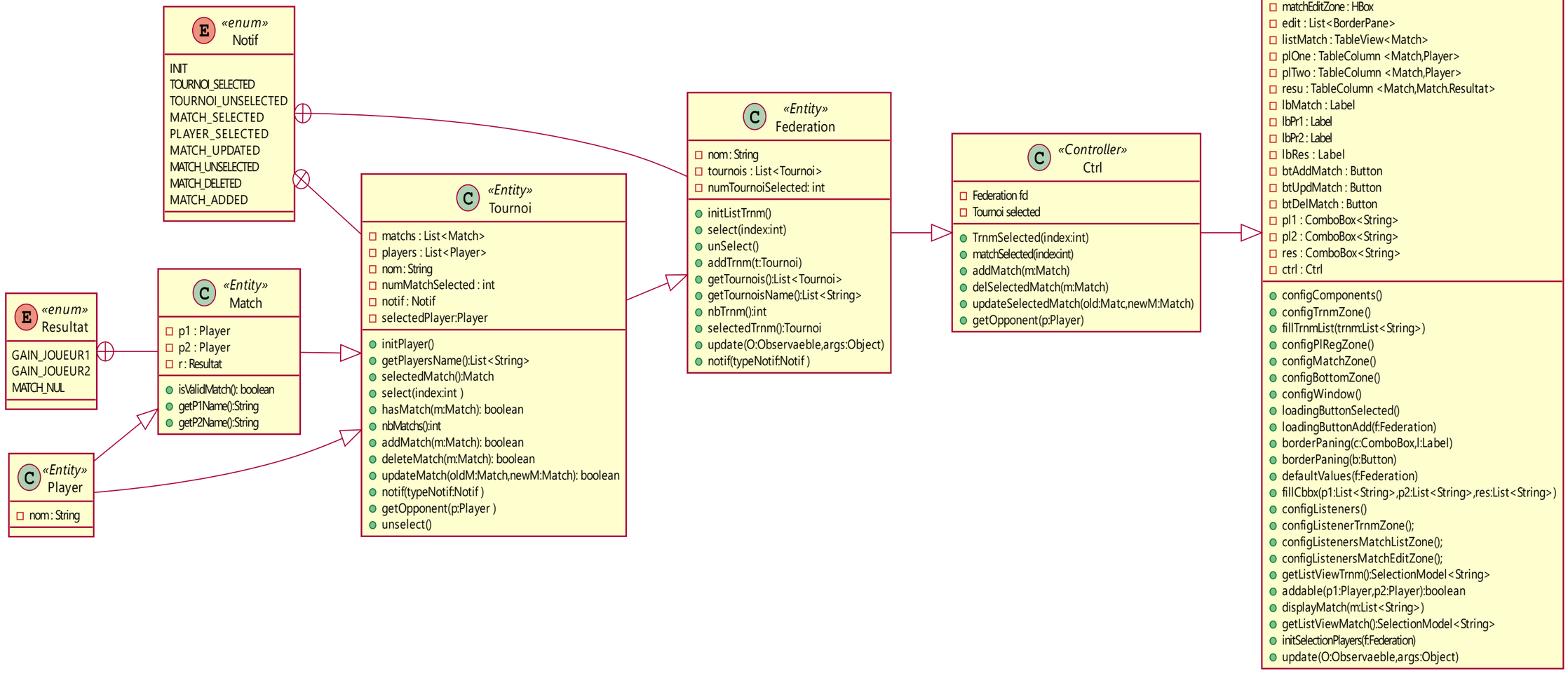
Joueur 1	Joueur 2	Résultat
Mehdi	Moussa	GAIN_JOUEUR1
Moussa	Mounir	GAIN_JOUEUR1
Bilal	Bruno	GAIN_JOUEUR2
Jamal	Benoit	MATCH_NUL

Joueur1: **Joueur2:** **Résultat:**


User
«view»
:View
«ctrl»
:Ctrl
«entity»
:Federation
1 getTournoisName():List<String>
2 t:List<String>
3 fillTrnmList(t)
4 setSelectionListViewTrnm(String tSel)
5 TrnmSelected(indTSel:int)
6 select(indTSel:int)
7 setNumTournoiSelected(indTSel:int)
8 displayLstPL(selectedTrnm().getPlayerName())
9 displayMatch(selectedTrnm().getMatchs()
10 fillCbbx(selectedTrnmPl1:List<String>,selectedTrnmpl2:List<String>,selectedTrnmRes:List<String>);
alt
[ajouter un match]
ref
SD_MATCH_ADD
[selectionne un match]
11 setSelectionListViewMatch(String mSel)
alt
[update match]
ref
SD_MATCH_UPD
[Delete match]
ref
SD_MATCH_DEL


User
System
1 Affiche les tournois
2 Séléctionne un tournois
3 affiche les participants
4 affiche les matchs
opt
[Ajouter un match]
ref
SSD_MATCH_ADD
[upd/del un match]
5 séléctionne un match
alt
[Update]
ref
SSD_MATCH_UPD
[Delete]
ref
SSD_MATCH_DEL

CDL


«enum»
Notif
INIT
TOURNOI_SELECTED
TOURNOI_UNSELECTED
MATCH_SELECTED
PLAYER_SELECTED
MATCH_UPDATED
MATCH_UNSELECTED
MATCH_DELETED
MATCH_ADDED
«Entity»
Federation
nom: String
tournois : List<Tournoi>
numTournoiSelected: int
initListTrnm()
select(index:int)
unSelect()
addTrnm(t:Tournoi)
getTournois():List<Tournoi>
getTournoisName():List<String>
nbTrnm():int
selectedTrnm():Tournoi
update(O:Observaeble,args:Object)
notif(typeNotif:Notif)
«Controller»
Ctrl
Federation fd
Tournoi selected
TrnmSelected(index:int)
matchSelected(index:int)
addMatch(m:Match)
delSelectedMatch(m:Match)
updateSelectedMatch(old:Matc,newM:Match)
getOpponent(p:Player)
«view»
View
trnmZone : VBox
listTrnm : ListView<String>
lbTrnm : Label
bottomZone : HBox
plRegZone : VBox
listPlReg : ListView<String>
lbPlReg : Label
matchZone : VBox
matchListZone : VBox
matchEditZone : HBox
edit : List<BorderPane>
listMatch : TableView<Match>
plOne : TableColumn <Match,Player>
plTwo : TableColumn <Match,Player>
resu : TableColumn <Match,Match.Resultat>
lbMatch : Label
lbPr1 : Label
lbPr2 : Label
lbRes : Label
btAddMatch : Button
btUpdMatch : Button
btDelMatch : Button
pl1 : ComboBox<String>
pl2 : ComboBox<String>
res : ComboBox<String>
ctrl : Ctrl
configComponents()
configTrnmZone()
fillTrnmList(trnm:List<String>)
configPlRegZone()
configMatchZone()
configBottomZone()
configWindow()
loadingButtonSelected()
loadingButtonAdd(f:Federation)
borderPaning(c:ComboBox,l:Label)
borderPaning(b:Button)
defaultValues(f:Federation)
fillCbbx(p1:List<String>,p2:List<String>,res:List<String>)
configListeners()
configListenerTrnmZone();
configListenersMatchListZone();
configListenersMatchEditZone();
getListViewTrnm():SelectionModel<String>
addable(p1:Player,p2:Player):boolean
displayMatch(m:List<String>)
getListViewMatch():SelectionModel<String>
initSelectionPlayers(f:Federation)
update(O:Observaeble,args:Object)
«Entity»
Tournoi
matchs : List<Match>
players : List<Player>
nom: String
numMatchSelected : int
notif : Notif
selectedPlayer:Player
initPlayer()
getPlayersName():List<String>
selectedMatch():Match
select(index:int)
hasMatch(m:Match): boolean
nbMatchs():int
addMatch(m:Match): boolean
deleteMatch(m:Match): boolean
updateMatch(oldM:Match,newM:Match): boolean
notif(typeNotif:Notif)
getOpponent(p:Player)
unselect()
«enum»
Resultat
GAIN_JOUEUR1
GAIN_JOUEUR2
MATCH_NUL
«Entity»
Match
p1 : Player
p2 : Player
r : Resultat
isValidMatch(): boolean
getP1Name():String
getP2Name():String
«Entity»
Player
nom : String