

Table des matières

1.	Introduction :	3
2.	Environnement du projet :	3
3.	Role Base Access Control	4
3.1.	Droit d'accès aux pages :	4
3.2.	Droit par page :.....	4
4.	Spécifications Fonctionnelles	7
4.1.	Authentification :.....	7
4.2.	Mécanisme anti-brute force :.....	9
4.3.	Page d'accueil pour visiteur :	9
4.4.	Page d'accueil pour les connectés :	10
4.5.	Page d'accueil pour planning :	11
4.5.1.	Page planning vue sur les mois :.....	12
4.5.2.	Page planning vue sur les jours :	14
4.5.3.	Ajouter un évènement :	15
4.5.4.	Modifier un évènement :.....	17
4.5.5.	Supprimer un évènement :	19
4.6.	Page Matchs :.....	20
4.6.1.	Liste matchs à venir	20
4.6.2.	Fonction de filtre pour joueurs :	21
4.6.3.	Fonction de filtre pour administrateurs :	22
4.6.4.	Actions administrateurs :	23
4.7.	Page admin :	28
4.7.1.	Fonction addPlayer :	28
4.7.2.	Fonction updatePlayer :	30
4.7.3.	Fonction getAllPlayers:	32
4.7.4.	Suppression d'un joueur	34
4.7.5.	Formulaire pour ajouter/modifier une équipe.....	35
4.7.6.	Création d'une équipe	35
4.7.7.	Modification d'une équipe.....	35
4.7.8.	Suppression d'une équipe.....	36

4.7.9.	Formulaire de création/modification d'un poule	36
4.7.10.	Création d'un poule	36
4.7.11.	Modification d'un poule	37
4.7.12.	Suppression d'un poule	37
4.7.13.	Modification de mot de passe.....	37
4.8.	Page Résultat :	38
4.8.1.	Classements personnels des matchs.....	38
4.8.2.	Classements des entreprises	39
4.9.	Page profile :	41
4.9.1.	Changement de mots de passes	41
5.	Spécifications Techniques	42
5.1.	Model Conceptuelle de Donnée.....	42
5.2.	Endpoints	43
5.2.1.	Endpoints - Authentification.....	43
5.2.2.	Endpoints - Joueurs.....	45
5.2.3.	Endpoints - Équipes	47
5.2.4	Endpoints - Poules	49
5.2.5	Endpoints - Événements	51
5.2.6.	Endpoints - Matchs	53
5.2.7.	Endpoints - Résultats	55
5.2.8.	Endpoints - Profil.....	57
5.2.9.	Endpoints - Administration.....	59

1. Introduction :

Ce projet est un développement d'une application Web permettant la gestion d'un tournoi de Padel. Les joueurs peuvent accéder à leurs matchs et leur équipe, ainsi que ceux des autres joueurs. Quand aux administrateurs, ils peuvent gérer la planification des matchs, les équipes et les résultats.

2. Environnement du projet :

Nous partons d'un stack imposé avec un backend Python qui utilise FastAPI et un frontend fait en VueJS. Certaine fonctionnalité du projet a déjà été codé dans cette stack. Comme le framework Svelte est plus simple à prendre en main, nous avons remplacé le frontend VueJS par Svelte.

Stack technologique :

Composant	Technologie	Version minimale
Frontend	Svelte	5.x
Routing	Svelte	5.x
HTTP Client	Axios	1.x
CSS Framework	TailwindCSS	3.x
Backend	FastAPI	0.104.x
Python	Python	3.11+
ORM	SQLAlchemy	2.X
Database	SQLite	3.x
Tests Backend	Pytest	7.x
Tests E2E	Cypress	15.x

Fonctionnalité déjà implémenté :

Le stack donné a déjà implémenté une API REST sur le backend, la page d'accueil et login du frontend. Ainsi que quelques tests du côté back et front.

3. Role Base Access Control

3.1. Droit d'accès aux pages :

	Administrateur	Joueur	Visiteur
Accueil	✓	✓	✓
Login	✗	✗	✓
Results	✓	✓	✗
Profile	✓	✓	✗
Planning	✓	✓	✗
Matches	✓	✓	✗
Admin	✓	✗	✗

3.2. Droit par page :

Page d'accueil :

	Administrateur	Joueur	Visiteur
Bienvenue {prenom}	✓	✓	✗
Accès au menu	✓	✓	✗
Message de bienvenue	✓	✓	✓
Bouton connecter	✓	✓	✓

Page planning :

	Administrateur	Joueur
Voir le calendrier	✓	✓
Clicker sur un évènement	✓	✓
Voir uniquement les évènements impliqués	✓	✓
Option pour voir tous les évènements	✓	✓
Toutes les actions des joueurs	✓	✗
Ajouté un évènement	✓	✗
Modifier un évènement existant	✓	✗
Supprimer un élément	✓	✗

Page matchs :

	Administrateur	Joueur
Afficher uniquement les matchs de leur équipe	✓	✓
Case voir tous les matchs	✓	✓
Filtrer matchs par entreprise	✓	✗
Filtrer matchs par poule	✓	✗
Filtrer matchs par statut	✓	✗
Ajouter un match	✓	✗
Modifier un match	✓	✗
Supprimer un match	✓	✗

Page résultats :

	Administrateur	Joueur
Consulter les résultats des matchs terminés	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Consulter le classement général	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Page d'administration :

	Administrateur
Ajouter un joueur	<input checked="" type="checkbox"/>
Modifier un joueur	<input checked="" type="checkbox"/>
Supprimer un joueur	<input checked="" type="checkbox"/>
Crée une équipe à partir de 2 joueurs d'une entreprise	<input checked="" type="checkbox"/>
Modifier une équipe si 0 matchs joués	<input checked="" type="checkbox"/>
Supprimer une équipe si 0 matchs joués	<input checked="" type="checkbox"/>
Créer une poule de 6 équipes	<input checked="" type="checkbox"/>
Modifier les équipes d'une poule	<input checked="" type="checkbox"/>
Supprimer une poule si 0 matchs joués	<input checked="" type="checkbox"/>
Créer un compte pour un joueur	<input checked="" type="checkbox"/>

Page de profil :

	Administrateur	Joueur
Modifier nom	✓	✓
Modifier prénom	✓	✓
Modifier photo de profil	✓	✓
Modifier date de naissance	✓	✓
Modifier email	✓	✓
Modifier numéro de licence	✓	✗
Supprimer nom	✓	✗
Supprimer prénom	✓	✗
Supprimer photo de profil	✓	✓
Supprimer date de naissance	✓	✓
Supprimer email	✓	✗
Supprimer numéro de licence	✓	✗

4. Spécifications Fonctionnelles

4.1. Authentification :

Nom de la fonctionnalité : Authentification Description : Permet à un visiteur de se connecter à l'application Web en fournissant des credentials, le backend lui renvoie un JSON WEB TOKEN (JWT) stocké dans le localStorage du client. Qui a accès : Le visiteur
 Données d'entrée : L'email et le mot de passe de l'utilisateur. Données de retour : Renvoie un JWT qui contient l'identifiant de l'utilisateur, son email, son rôle et la durée d'expiration de son token.

Contrainte d'acceptation :

Champs	Critères de validations
Email	Format d'email valide et existe en base de données
Mot de passe	/^(?=.*[a-z])(?=.*[A-Z])(?=.*\d)(?=.*[@#\$%^&*(),;.?":{} <>])[A-Za-z\d!@#\$%^&*(),;.?":{} <>]{12,60}\$/
Il est impossible d'appuyer sur le bouton "connexion" si les champs ne sont pas valides.	

Si les critères sont valides :

Code	Description	Affichage frontend
200	L'email est valide et a été reconnu en base de données et le mot de passe correspond.	Renvoie l'utilisateur identifié sur la page d'accueil

Gestion des erreurs :

Code	Description	Causes	Affichage frontend
401	Non accepté	Les credentials ne correspondent pas	Juste au dessus du bouton connecté, montré le nombre de tentative restante à l'utilisateur avant de se faire bloquer
403	Non autorisé	Le compte est bloqué	Met le bouton se connecter en gris et impossible à clicker (au lieu de se connecter, affiche "bloqué"). Juste au-dessus, mettre en rouge le temps restant avant d'être débloqué
404	Non trouvé	Le compte n'a pas été trouvé	Afficher en rouge au-dessus du bouton connecté, que le compte n'existe pas, et de contacté son administrateur

4.2. Mécanisme anti-brute force :

Nom de la fonctionnalité : Mécanisme anti-brute force Description : Cette fonctionnalité permet d'empêcher de trouver le "mot de passe" d'une personne en utilisant plusieurs mots de passes à la suite dans la fenêtre de login.

Règles du mécanismes :

- Maximum de 5 tentatives de mot de passes échoués.
- Si les 5 sont faux, blocage du compte pendant 30 minutes.
- Si l'utilisateur réussi à se connecter avant les 5 échecs, le compteur de mot de passes échoués est remis à 0.

Affichage du mécanisme :

- Quand un mot de passe est faux, affiché en rouge au dessus du bouton connection le nombre de tentative restante.
- Si le compte est bloqué, affiché en rouge au dessus du bouton connection le temps restant avant être débloqué.

4.3. Page d'accueil pour visiteur :

Nom de la fonctionnalité : Page d'accueil

Description : Affiche un écran qui décrit l'application Web, proposant un bouton connection visible pour que le visiteur puisse se connecter.

Qui a accès : Le visiteur

4.4. Page d'accueil pour les connectés :

Nom de la fonctionnalité : Page d'accueil

Description : Affiche un écran qui accueille l'utilisateur et des menus pour naviguer à travers l'application Web.

Qui a accès : Joueur, Administrateur

Affichage :

Composant	Description et position
Logo de Padel Corporatif	Le logo est affiché en gros en plein milieu de la fenêtre
Légère description de l'application Web	Juste en dessous du logo de Padel Corporatif
Bonjour "utilisateur"	Affiche bonjour + nom utilisateur en dessous de la légère description
Bouton de navigation	En dessous du bonjour, affichage de 3 boutons qui représente les pages "planning", "matchs" et "résultats". Ils ont une icône les représentants et une brève description
Bouton admin	Si l'utilisateur est admin, il verra un bouton vert "Accéder à l'administration" en dessous des boutons de navigation

4.5. Page d'accueil pour planning :

Nom de la fonctionnalité : Page de planning.

Description : La page de planning permet aux utilisateurs et administrateurs d'avoir une vue des matchs planifiés sur un mois. Possibilité de naviguer entre les mois. Les jours avec un match doivent être visibles. Par défaut, seuls les matchs auquel le joueur (utilisateur et administrateur) joue sont visibles. Cliquer sur un jour permet d'afficher les événements de ce jour. **La vue sur les mois est la vue par défaut de la page.**

Qui a accès : Utilisateur, administrateur.

4.5.1. Page planning vue sur les mois :

Nom de la fonctionnalité : Page de planning vue sur les mois.

Description : La page permet aux utilisateurs et administrateurs d'avoir une vue des matchs planifiés sur un mois. Il est possible de naviguer entre les mois. Un événement est visible sur le calendrier. Par défaut, seuls les matchs auquel le joueur (utilisateur et administrateur) joue sont visibles. Si on clique sur un jour, on est redirigé vers la fonctionnalité : page planning vue sur les jours.

Qui a accès : Utilisateur, Administrateur

Affichage :

Composant	Description et position
Calendrier	Un calendrier au milieu de la fenêtre
Bouton pour changer de mois	En haut du calendrier, du côté gauche et côté droite. Des boutons pour changer les mois du planning. Le côté gauche est pour aller sur des mois passés. Et le côté droit pour aller sur des mois avenir.
Jour	Les jours du calendrier devraient être d'une couleur neutre (couleur d'arrière-plan) et les jours avec au moins un match devraient être dans la couleur de la direction artistique (bleu)
Quand on clique sur un jour	Renvoyez automatiquement sur la vue sur jours, sur le jour cliqué précisément. ATTENTION : Pour les administrateurs, veuillez regarder la partie affichage administrateur.
Une coche d'activation de filtre	Juste en dessous du calendrier. Par défaut elle est activée, elle permet à un joueur (utilisateur et administrateur) de voir uniquement ces matchs. Quand désactivé, le joueur peut voir tous les matchs.

Affichage administrateur (accès uniquement pour les administrateurs) :

Composant	Description et position
Quand on clique sur un jour	Propose un affichage de ces 3 éléments : - Ajouter un événement

	- Accéder au jour (renvoie sur la vision sur jours)
--	---

4.5.2. Page planning vue sur les jours :

Nom de fonctionnalité : Page planning vue sur les jours.

Description : La page permet aux utilisateurs et administrateurs d'avoir une liste des matchs sur le jour. La page n'affiche qu'un seul jour.

Qui a accès : Utilisateur, administrateur.

Affichage :

Component	Description et position
Date du jour	En haut de l'écran, rappelé le jour cliqué
Liste des évènements	Juste en dessous de la date, mettre une liste des évènements. Les éléments qui se trouvent pour un évènement sont écrits juste en dessous.
L'heure des évènements	Mettre l'heure de l'évènement en haut à gauche de l'évènement.
Liste des matchs	Pour chaque évènement, afficher la liste des matchs de l'évènement. Un match contient une piste et la liste des équipes qui joue au match.

Affichage admin :

Component	Description et position
Bouton modifier un évènement	À droite de l'heure d'un évènement, ajouter un bouton "Modifier" en bleu.
Bouton supprimer un évènement	À droite du bouton modifier, ajouter un bouton "Supprimer" en rouge UNIQUEMENT si le statut est A_VENIR. Dans le cas d'un autre statut vous devez rendre le bouton en disable.

4.5.3. Ajouter un évènement :

Nom de la fonctionnalité : Ajouter un évènement.

Description : Affichage d'un popup. Où les administrateurs peuvent ajouter de 1 à 3 matchs à un jour dans un formulaire.

Qui a accès : Administrateur.

Affichage :

Component	Description et Position
Une date	Il s'agit d'un datepicker obligatoire qui est de minimum le jour actuel. Il se trouve en haut du popup
Une heure	Juste à droite de la date, une sélection de l'heure au format HH:MM qui est obligatoire.
Sélection d'un match	En dessous de la sélection de la date et l'heure. Il s'agit d'un formulaire.
Choix de la piste	En haut du formulaire de sélection de match. Liste de 1 à 10.
Choix de la première équipe.	Juste en dessous de la piste. Une liste déroulante qui permet de sélectionner l'équipe.
Choix de la seconde équipe.	Juste en dessous du choix de la première équipe. Liste déroulante qui permet de sélectionner la seconde équipe.
Bouton pour valider l'évènement.	Bouton en bas à droite, de couleur bleu. Qui est écrit "Valider". Qui valide l'évènement.

Cas de critères valides :

Élément	Critères
La date	>= date du jour. Empêcher l'utilisateur de pouvoir sélectionné une date antérieure.
Heure	Format HH:MM doit être compris entre 00:00 et 23:59. Empêcher l'utilisateur de sélectionner une heure impossible.
Les pistes des matchs	Les matchs doivent avoir des pistes distinctes.
Les équipes des matchs	Les équipes dans le match doivent être différente.
Équipe	Une équipe ne peut jouer qu'un seul match par évènement.

Cas de succès :

Code	Description	Affichage frontend
200	L'ajout d'un évènement a réussi	Ferme le popup et le planning est mis à jour.

Gestion des erreurs :

Code	Description	Affichage frontend
401	Les champs ne sont pas valides.	Affichage en rouge sur chaque champ, en mettant leurs critères. Sur la sélection des pistes des matchs, mettre qu'il est impossible d'avoir des matchs sur une même piste. Sur la sélection des équipes, mettre qu'il est impossible que l'équipe joue plusieurs matchs à un évènement. Et qu'ils ne peuvent pas jouer contre eux-mêmes.

4.5.4. Modifier un évènement :

Nom de la fonctionnalité : Modifier un évènement.

Description : Cette fonctionnalité permet de modifier un évènement. Le bouton “Modifier” se trouve dans la fenêtre “planning sur les jours” à côté d’un évènement. Quand on clique sur le bouton modifier, ça ouvre le même popup que pour ajouter un évènement, mise à part que cette fois-ci les champs sont déjà remplies par les informations de l’évènement en train d’être modifier.

Qui a accès : Administrateur.

Affichage :

Component	Description et Position
Une date	Il s’agit d’un datepicker obligatoire qui est de minimum le jour actuel. Il se trouve en haut du popup
Une heure	Juste à droite de la date, une sélection de l’heure au format HH:MM qui est obligatoire.
Sélection d’un match	En dessous de la sélection de la date et l’heure. Il s’agit d’un formulaire.
Choix de la piste	En haut du formulaire de sélection de match. Liste de 1 à 10.
Choix de la première équipe.	Juste en dessous de la piste. Une liste déroulante qui permet de sélectionner l’équipe.
Choix de la seconde équipe.	Juste en dessous du choix de la première équipe. Liste déroulante qui permet de sélectionner la seconde équipe.
Bouton pour valider l’évènement.	Bouton en bas à droite, de couleur bleu. Qui est écrit “Valider”. Qui valide l’évènement.

Cas de critères valides :

Élément	Critères
La date	>= date du jour. Empêcher l'utilisateur de pouvoir sélectionné une date antérieure.
Heure	Format HH:MM doit être compris entre 00:00 et 23:59. Empêcher l'utilisateur de sélectionner une heure impossible.
Les pistes des matchs	Les matchs doivent avoir des pistes distinctes.
Les équipes des matchs	Les équipes dans le match doivent être différente.
Équipe	Une équipe ne peut jouer qu'un seul match par évènement.

Cas de succès :

Code	Description	Affichage frontend
200	L'ajout d'un évènement a réussi	Ferme le popup et le planning est mis à jour.

Gestion des erreurs :

Code	Description	Affichage frontend
401	Les champs ne sont pas valides.	Affichage en rouge sur chaque champ, en mettant leurs critères. Sur la sélection des pistes des matchs, mettre qu'il est impossible d'avoir des matchs sur une même piste. Sur la sélection des équipes, mettre qu'il est impossible que l'équipe joue plusieurs matchs à un évènement. Et qu'ils ne peuvent pas jouer contre eux-mêmes.

4.5.5. Supprimer un évènement :

Nom de la fonctionnalité : Supprimer un évènement

Description : Cette fonctionnalité permet de supprimer un évènement. Le bouton supprimer se trouve sur la page “planning sur jour” au niveau de l’évènement. Le bouton est disable si le statut de l’évènement est un statut autre que A_VENIR. Quand on appuie sur le bouton, un popup de confirmation apparaît.

Qui a accès : Administrateur

Affichage :

Component	Description et position
Bouton d’annulation	À gauche du bouton, un bouton de couleur neutre avec écrit “Annuler”, ce bouton ferme juste le popup.
Bouton de confirmation	À droite un bouton écrit “Suppression” de couleur rouge. Une fois le bouton appuyer, l’évènement est supprimé du backend et le popup se ferme, actualisant la page planning jour.

Cas de succès :

Code	Description	Affichage Frontend
200	Quand l’administrateur appuis sur le bouton “Suppression”. Dans la base de données, l’évènement est supprimé.	Le popup se ferme, actualisant la page planning jour.

4.6. Page Matchs :

4.6.1. Liste matchs à venir

Nom de la fonctionnalité : Page liste de matchs

Description : La page de planning permet aux utilisateurs et administrateurs d'avoir une vue des matchs planifiés pour les 30 prochains jours sous forme de liste.

Qui a accès : Utilisateur, administrateur.

Informations à afficher pour chaque match et format à respecter :

- Poule : PolyCup
- Piste : 5
- Équipes : Poly vs Tech
- Joueurs : Amandine Dupont & Pierre Durand / Fabrice Bernard & Elodie Garcia
- Date et Heure : Lundi 15 janvier 2025 à 19:30
- Statut : Emoticône de sablier bleu  si le match est « A_VENIR », croix rouge  si le match est « ANNULE » et check vert  si le match est « TERMINÉ »
- Actions (uniquement visible pour les administrateurs) :  et 

Affichage :

Composant	Description et position
Liste	<ul style="list-style-type: none"> • Tous les éléments d'un match sont sur une même ligne • Une ligne doit être fine, de la taille du texte • Les bordures de cellules sont de la couleur bleue du site CorpoPadel, le texte en noir et le fond blanc • Les colonnes sont de tailles fixées à des ratios permettant d'afficher l'exemple fourni ci-dessus • La liste doit permettre d'afficher 50 matchs, si ce nombre est supérieur à 50, la liste doit se séparer sur plusieurs pages
Éléments	<ul style="list-style-type: none"> • Les éléments doivent respecter les formats mentionnés ci-dessus • Si un texte est trop long pour une cellule, l'afficher jusqu'au caractère le permettant, et écrire “...” à la suite • Permettre de lire le texte en entier avec un mouseover • Pour les statuts et les actions, afficher leur signification avec un mouseover • Les différentes pages sont accessibles via des liens cliquables en bas de liste de la sorte : 1 , 2 , ... , 10

4.6.2. Fonction de filtre pour joueurs :

Nom de la fonctionnalité : filtreMatchsJoueurs.

Description : Cette fonction permet à un joueur de voir tous les matchs en cochant une case, et pas seulement les matchs de sa/ses équipe(s). Par défaut cette case n'est pas cochée et le joueur ne voit que les matchs de sa/ses équipe(s). En cochant la case tous les matchs doivent apparaître.

Nom de la case : « Voir tous les matchs »

Qui a accès : Joueur

Affichage :

Composant	Description et position
Case filtre	<ul style="list-style-type: none"> • De type checkbox • Entourée par une bordure bleue du site CorpoPadel • Située à droite de la liste de matchs, à hauteur du premier matchs
Chargement	<ul style="list-style-type: none"> • Après avoir coché ou décoché la case • La liste de matchs devient floutée • Le texte “Chargement...” apparaît, de couleur bleue du site CorpoPadel

4.6.3. Fonction de filtre pour administrateurs :

Nom des fonctionnalité :

- filtreEntrepriseAdministrateurs
- filtrePouleAdministrateurs
- filtreStatutAdministrateurs

Description : Ces fonctions permettent à un administrateur de voir tous les matchs d'une entreprise, d'une poule ou d'un statut grâce à des filtres. Par défaut, aucun des filtres n'est appliqué et l'administrateur voit tous les matchs. En appliquant un filtre, tous les matchs du filtre sélectionné doivent apparaître.

Nom des filtres :

- Entreprise
- Poule
- Statut

Qui a accès : Administrateur

Affichage :

Composant	Description et position
Case filtre	<ul style="list-style-type: none"> • De type liste déroulante • Entourée par une bordure bleue du site CorpoPadel • Située à droite de la liste de matchs, à hauteur du premier match • Les trois filtres doivent apparaître en colonnes les uns par rapport aux autres • Toutes les Entreprises, Poules et Statut apparaissant dans la liste des matchs doivent être visibles dans ce filtre • En écrivant un nom d'entreprise ou de poule dans la case du filtre, seulement les résultats comprenant la recherche doivent apparaître (i.e. "Pol" doit afficher "Poly")
Activation / Désactivation d'un filtre	<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de choisir plusieurs résultats par filtre • Présence d'une émoticone "check" lorsque le résultat est choisi
Chargement	<ul style="list-style-type: none"> • Après avoir appliqué un filtre • La liste de matchs devient floutée • Le texte "Chargement..." apparaît, de couleur bleue du site CorpoPadel

4.6.4. Actions administrateurs :

4.6.4.1. Ajouter un match :

Nom de la fonctionnalité : ajouterMatch

Description : Cette fonction permet à un administrateur d'ajouter un match à la liste, création d'un formulaire avec des champs à remplir

Nom des champs et formats à respecter :

- Date : 2025-12-31
- Heure : 18:30
- Piste : 4
- Événement : 1133958
- Équipe 1 : Poly
- Équipe 2 : Tech

Qui a accès : Administrateur

Contraintes d'acceptation

Champs	Critère
Date	<ul style="list-style-type: none"> • Est du format HHHH-MM-DD • Est supérieure à la date du jour
Heure	<ul style="list-style-type: none"> • Est du format HH:MM
Piste	<ul style="list-style-type: none"> • Le numéro de piste est entre 1 et 10 • Aucun autre match n'utilise la piste entrée au même créneau
Événement	<ul style="list-style-type: none"> • Il n'y a pas déjà 3 matchs lors de cet événement • L'équipe ne participe pas déjà à match de cet événement
Équipes	Équipe 1 =/= Équipe 2

Comment le faire :

Use case	Conséquence
Si l'heure est > 23	Afficher en rouge « Format non respecté, veuillez indiquer une heure entre 0 et 23 »
Si les minutes sont > 59	Afficher en rouge « Format non respecté, veuillez indiquer un nombre de minutes entre 0 et 59 »
Si la piste est prise	Afficher en rouge « Un autre match se jouera déjà sur cette piste à cet horaire »
Si l'événement est déjà complet	Afficher en rouge « Il y a déjà trois matchs lors de cet événement »
Si équipe 1 = équipe 2	Afficher en rouge « L'équipe 1 doit être différente de l'équipe 2 »

Affichage du formulaire :

Composant	Description et position
Formulaire	<ul style="list-style-type: none"> Les différents champs apparaissent en ligne Boutons « Valider » et « Annuler » en bas de formulaire, respectivement de couleur bleue avec texte blanc et blanc avec texte noir Bouton Valider grisé tant que tous les champs ne respectent pas tous les critères
Équipe 1 & Équipe 2	Liste déroulante, possibilité de sélectionner les équipes
Date & Heure	Présence de placeholders qui se remplissent au fur et à mesure que l'administrateur remplit les champs, en écrivant par exemple « 2026221 » pour la date, le champ affiche progressivement les caractères jusqu'à afficher « 2026-02-21 »

4.6.4.2. Modifier un match

Nom de la fonctionnalité : modifierMatch

Description : Cette fonction permet à un administrateur de modifier un match de la liste en cliquant sur le d'un match, apparition d'un formulaire avec des champs à remplir

Nom des champs et formats à respecter :

- Date : 2025-12-31
- Heure : 18:30
- Piste : 4
- Événement : 153256
- Statut : , ou
- Score : 6-4, 6-3

Qui a accès : Administrateur

Contraintes d'acceptation

Champs	Critère
Date	<ul style="list-style-type: none"> • Est du format HHHH-MM-DD • Est supérieure à la date du jour • Seulement si Statut =
Heure	<ul style="list-style-type: none"> • Est du format HH:MM • Seulement si Statut =
Événement	<ul style="list-style-type: none"> • Il n'y a pas déjà 3 matchs lors de cet événement • L'équipe ne participe pas déjà à match de cet événement • Seulement si Statut =
Piste	<ul style="list-style-type: none"> • Le numéro de piste est entre 1 et 10 • Aucun autre match n'utilise la piste entrée au même créneau
Scores	<ul style="list-style-type: none"> • Seulement si Statut = • Chaque chiffre est entre 0 et 7 • Il doit y avoir au moins un chiffre ≥ 6 pour chaque set • Si un score de set est 7, le score de l'équipe adverse doit être 5 ou 6. • Si une équipe gagne 2 sets, il ne doit pas y avoir de troisième set • Il ne peut pas y avoir plus de 3 sets

Comment le faire :

Afficher la conséquence en rouge en dessous du champ correspondant

Use case	Conséquence
Si l'heure est > 23	Format non respecté, veuillez indiquer une heure entre 0 et 23
Si les minutes sont > 59	Format non respecté, veuillez indiquer un nombre de minutes entre 0 et 59
Si la piste est prise	Un autre match se jouera déjà sur cette piste à cet horaire
Si l'événement est déjà complet	Il y a déjà trois matchs lors de cet événement
Si les scores ne respectent pas les différentes contraintes d'acceptation	Les scores ne respectent pas le format des scores

Affichage du formulaire :

Composant	Description et position
Formulaire	<ul style="list-style-type: none"> Les différents champs apparaissent en ligne Boutons « Valider » et « Annuler » en bas de formulaire, respectivement de couleur bleue avec texte blanc et blanc avec texte noir Bouton Valider grisé tant que tous les champs ne respectent pas tous les critères
Date & Heure	Présence de placeholders qui se remplissent au fur et à mesure que l'administrateur remplit les champs, en écrivant par exemple « 2026221 » pour la date, le champ affiche progressivement les caractères jusqu'à afficher « 2026-02-21 »
Scores	<ul style="list-style-type: none"> Si le Statut du match est différent de <input checked="" type="checkbox"/> , la cellule est griseée Présence de placeholders qui se remplissent au fur et à mesure que l'administrateur remplit le champ, en écrivant par exemple « 6763 », le champ affiche progressivement les caractères jusqu'à afficher « 6-7 ; 6-3 »
Statut	<ul style="list-style-type: none"> Les trois différents statuts sont cliquables, sous forme de liste déroulante Faire un mouseover explicitant les différents statuts

4.6.4.3. Supprimer un match

Nom de la fonctionnalité : supprimerMatch

Description : Cette fonction permet à un administrateur de supprimer un match de la liste en cliquant sur le  d'un match

Qui a accès : Administrateur

Contraintes d'acceptation

Champs	Critère
Date	<ul style="list-style-type: none">• Est du format HHHH-MM-DD• Est supérieure à la date du jour• Seulement si Statut = 
Heure	<ul style="list-style-type: none">• Est du format HH:MM• Seulement si Statut = 

4.7. Page admin :

Toutes les fonctions retournent : Code 200 si la demande est ok, sinon code d'erreur spécifiés dans les parties « Gestion des erreurs

4.7.1. Fonction addPlayer :

Nom de la fonction : addPlayer

Endpoint : POST /admin/accounts/create

Contexte : Cette fonction permet uniquement à un administrateur d'ajouter un joueur à la base de données.

Qui a accès : Administrateur

Données : Liste d'éléments (Nom,Prénom,Entreprise, N° License, Email) à attribuer au nouveau joueur

Syntaxe à respecter des champs JSON : first_name ; last_name ; company , license_number ; email

Contraintes d'acceptation :

Champs	Critère
Nom	De 2-50 caractères, lettres et espaces uniquement
Prénom	De 2-50 caractères, lettres et espaces uniquement
Entreprise	De 2-100 caractères
Num. License	Format : LXXXXXX (L suivi de 6 chiffres)
Email	Format email valide, unique dans la base

Comment le faire :

Use case	Conséquence
En remplissant un champ	Se bloque au bout du nombre limite de caractères
Si le champ est vide	L'afficher comme étant obligatoire

Au dessus des champs	Afficher les conditions Regex
Si le champ est valide	Afficher en vert au niveau du champ, que c'est valide

4.7.2. Fonction updatePlayer :

Nom de la fonction : updatePlayer

Endpoint : POST /admin/accounts/{user_id}/

Contexte : Cette fonction permet uniquement à un administrateur de modifier les champs nom, prénom et entreprise d'un joueur.

Qui a accès : Administrateur

Données : Liste d'éléments à mettre à jour parmi les attributs du joueur (nom, prénom, entreprise).

Syntaxe à respecter des champs JSON : first_name ; last_name ; company ;

Contraintes d'acceptation :

Champs	Critère
Nom	De 2-50 caractères, lettres et espaces uniquement
Prénom	De 2-50 caractères, lettres et espaces uniquement
Entreprise	De 2-100 caractères

Comment le faire :

Use case	Conséquence
En remplissant un champ	Se bloque au bout du nombre limite de caractères
Si le champ est vide	L'afficher comme étant obligatoire
Au-dessus des champs	Afficher les conditions Regex
Si le champ est valide	Afficher en vert au niveau du champ, que c'est valide
Dès qu'un caractère invalide est entré	Afficher en rouge "caractère non autorisé"

Gestion des erreurs :

Code erreur	Description	Causes	Affichage frontend
400	Mauvaise requête	Mauvaise URL	Mauvais lien en rouge
403	Non autorisé	Si ce n'est pas un administrateur	Non autorisé en rouge
406	Non acceptable	Si les critères sur les champs ne sont pas respectés	Affichage des critères sur les champs invalide en rouge

4.7.3. Fonction getAllPlayers:

Nom de la fonction :getAllPlayers

Endpoint : GET /admin/accounts/

Contexte : Cette fonction permet uniquement à un administrateur de voir les champs nom, prénom, entreprise, numero de license et email de tous les joueurs.

Qui a accès : Administrateur

Données : Aucune

Syntaxe à respecter des champs JSON : first_name ; last_name ; company ; license_number ; email

Comment le faire :

Use case	Conséquence
En remplissant un champ	Se bloque au bout du nombre limite de caractères
Si le champ est vide	L'afficher comme étant obligatoire
Au dessus des champs	Afficher les conditions Regex
Si le champ est valide	Afficher en vert au niveau du champ, que c'est valide
Dès qu'un caractère invalide est entré	Afficher en rouge "caractère non autorisé"

Gestion des erreurs :

Code erreur	Description	Causes	Affichage frontend
400	Mauvaise requête	Mauvaise URL	Mauvais lien en rouge
403	Non autorisé	Si ce n'est pas un administrateur	Non autorisé en rouge

406	Non acceptable	Si les critères sur les champs ne sont pas respectés	Affichage des critères sur les champs invalide en rouge
-----	----------------	--	---

4.7.4. Suppression d'un joueur

Nom de la fonctionnalité : Suppression d'un joueur

Description : Supprime un joueur que s'il n'est dans aucune équipe active.

Qui a accès : Administrateur

Comment faire :

Élément	Description
Ajout d'une icône poubelle à côté du nom du joueur	Si le bouton est appuyé, lance un popup de confirmation de suppression.
Si le joueur est dans au moins une équipe active.	Renvoyer un code d'erreur 400
Après avoir appuyé sur le bouton supprimer	Affichage d'un popup pour indiquer que cette opération est irréversible. Si le popup est confirmé, supprime définitivement le joueur.

4.7.5. Formulaire pour ajouter/modifier une équipe

Nom de la fonctionnalité : Formulaire pour ajouter/modifier une équipe

Description : Cette fonctionnalité représente un formulaire pour ajouter ou supprimer une équipe.

Qui a accès : Administrateur

Affichage :

Component	Description
Nom de l'entreprise	Un champ de texte pour écrire le nom de l'entreprise, limite à 100 caractères. Bloquer l'écriture une fois la limite dépassée.
Liste déroulante de joueur	Permet de rajouter un joueur. Le joueur doit avoir aucune autre équipe
Liste déroulante de joueur	Permet de rajouter le deuxième joueur. Le joueur doit avoir aucune autre équipe.

4.7.6. Crédation d'une équipe

Nom de la fonctionnalité : Crédation d'une équipe.

Description : Dans la partie équipe de la page administrateur. Avoir un bouton “ajouter” équipe, et ouvrir le formulaire sous la forme d'un popup.

Qui a accès : Administrateur

4.7.7. Modification d'une équipe

Nom de la fonctionnalité : Modification d'une équipe.

Description : À côté du nom d'une équipe, avoir une icône “style/crayon” pour modifier une équipe. Avoir le formulaire de modification sous la forme d'un popup.

Pour modifier une équipe, il est IMPERATIF que l'équipe n'a jamais joué dans un match.

Qui a accès : Administrateur

4.7.8. Suppression d'une équipe

Nom de la fonctionnalité : Suppression d'une équipe.

Description : À côté du nom d'une équipe, avoir une icône poubelle pour supprimer une équipe. Ajout d'un popup de confirmation pour la suppression.

Pour supprimer une équipe, il est IMPERATIF que l'équipe n'a jamais joué dans un match.

Qui a accès : Administrateur

4.7.9. Formulaire de création/modification d'un poule

Nom de la fonctionnalité : Formulaire de création/modification d'un poule

Description : Le formulaire pour modifier ou ajouter un poule

Qui a accès : Administrateur

Affichage :

Component	Description
Identifiant de la poule	Un champ de texte
Champs de sélection d'équipe	Doit OBLIGATOIUREMENT sélectionner 6 équipes

4.7.10. Création d'un poule

Nom de la fonctionnalité : Création d'un poule.

Description : Dans la partie poule de la page administrateur. Avoir un bouton “ajouter” poule, et ouvrir le formulaire sous la forme d'un popup.

Qui a accès : Administrateur

4.7.11. Modification d'un poule

Nom de la fonctionnalité : Modification d'un poule.

Description : À côté du nom d'un poule, avoir une icône “style/crayon” pour modifier un poule. Avoir le formulaire de modification sous la forme d'un popup.

Pour modifier un poule, il est IMPERATIF que TOUTES LES EQUIPES N'ONT JAMAIS JOUÉS.

Qui a accès : Administrateur

4.7.12. Suppression d'un poule

Nom de la fonctionnalité : Suppression d'un poule.

Description : À côté du nom d'un poule, avoir une icône poubelle pour supprimer un poule. Ajout d'un popup de confirmation pour la suppression.

Pour supprimer une équipe, il est IMPERATIF que TOUTES LES EQUIPES N'ONT JAMAIS JOUÉS.

Qui a accès : Administrateur

4.7.13. Modification de mot de passe

Nom de la fonctionnalité : Modification de mot de passe

Description : à côté d'un nom d'utilisateur il y a un bouton “RESET PASSWORD”, qui, quand on clique dessus, affiche un mot de passe à l'administrateur, et considère ce mot de passe comme le mot de passe temporaire pour l'utilisateur en question.

Qui a accès : Administrateur

4.8. Page Résultat :

Nom de la fonctionnalité : Page résultat

Description : Cette page permet d'afficher les résultats des matchs terminé (les matchs ont le statut TERMINÉ) et fait un classement des meilleures entreprises selon les scores de leurs matchs.

Qui a accès : Utilisateur, Administrateur

Affichage :

Component	Description et position
Classements personnels des matchs	À gauche de l'écran. Le match le plus récent du joueur est en haut, et le plus vieux en bas.
Classements des entreprises	À droite de l'écran. La meilleure entreprise est plus haut, et la pire en bas.

4.8.1. Classements personnels des matchs

Nom de la fonctionnalité : Classements personnelles des matchs

Description : Ce classement présente le classement des matchs auquel le joueur à participer.

Qui a accès : Utilisateur, Administrateur

Affichage :

Component	Description et position
Liste des matchs	Affiche les matchs du joueur qui ont le statut TERMINÉ, le plus récent en haut, et le plus ancien en bas.
Affichage de la date	Affiche la date du match avec le format "Match du yyyy/mm/dd" en haut de la case match.
Affichage de l'adversaire	Affiche le nom de l'adversaire avec le format "Prénom Nom (Entreprise)".
Affichage de la piste	Affiche la piste auquel le match a eu lieu.

Affichage du score	Affichage du score X-Y, Y-X où X et Y sont des scores. X le score de l'équipe 1, et Y le score de l'équipe 2.
Affiche de la défaite	Affiche en rouge “Défaite...” si le joueur avait perdu. Et “Victoire !” en vert si le joueur a gagné le match.

4.8.2. Classements des entreprises

Nom de la fonctionnalité : Classements des entreprises

Description : Affiche un classement des entreprises, la “meilleure” entreprise est en haut, et la plus “nulle” est en bas.

Si un match a gagné, il gagne 3 points de score, sinon 0. Au classement, si une équipe est égalité avec une autre, l'affichage se fait de manière alphabétique.

Qui a accès : Utilisateur, Administrateur

Affichage :

Component	Description et position
Liste des entreprises	Affiche le classement des entreprises, le plus haut score en haut, et le plus bas score en bas.
Affichage de la position	Affiche la position de l'entreprise dans le classement. Si dans le top 3, mettre une médaille, ainsi que la couleur (OR, ARGENT, BRONZE)
Affichage du nombre de match	Juste en dessous du classement, mettre “Nombre de matchs joués : 50 (30/20)” Où 30 représente le nombre de match gagné en VERT et 20 le nombre de match gagné en ROUGE. $30 + 20 = 50$ est une règle importante !
Affichage du score (“nombre de point”)	Affiche juste en dessous du nombre des matchs, le score sous le format “Points : 9”
Affichage de set gagné	Affiche juste en dessous du nombre du score, le nombre de set gagné sous le format “Set gagnés : 9”

Affiche de set perdu	Affiche juste en dessous du nombre des sets gagnés, le nombre de set perdu sous le format “Set perdus : 9”
----------------------	--

4.9. Page profile :

Nom de la fonctionnalité : Page profile

Description : Cette page a pour but d'afficher ou modifier les informations de l'utilisateur.

Qui a accès : Utilisateur, Administrateur

Affichage :

Component	Description
Nom/Prénom	Affiche le nom et prenom de l'utilisateur
Date de naissance	Age minimum 16 ans. Impossible de mettre une date future.
Email	L'email doit être valide, et unique dans la base de donnée.
Photo	Format accepté .jpg, .png taille max 2 MB, taille pixel max 400x400 Doit être mis en Base64 pour le backend.

4.9.1. Changement de mots de passes

Formulaire :

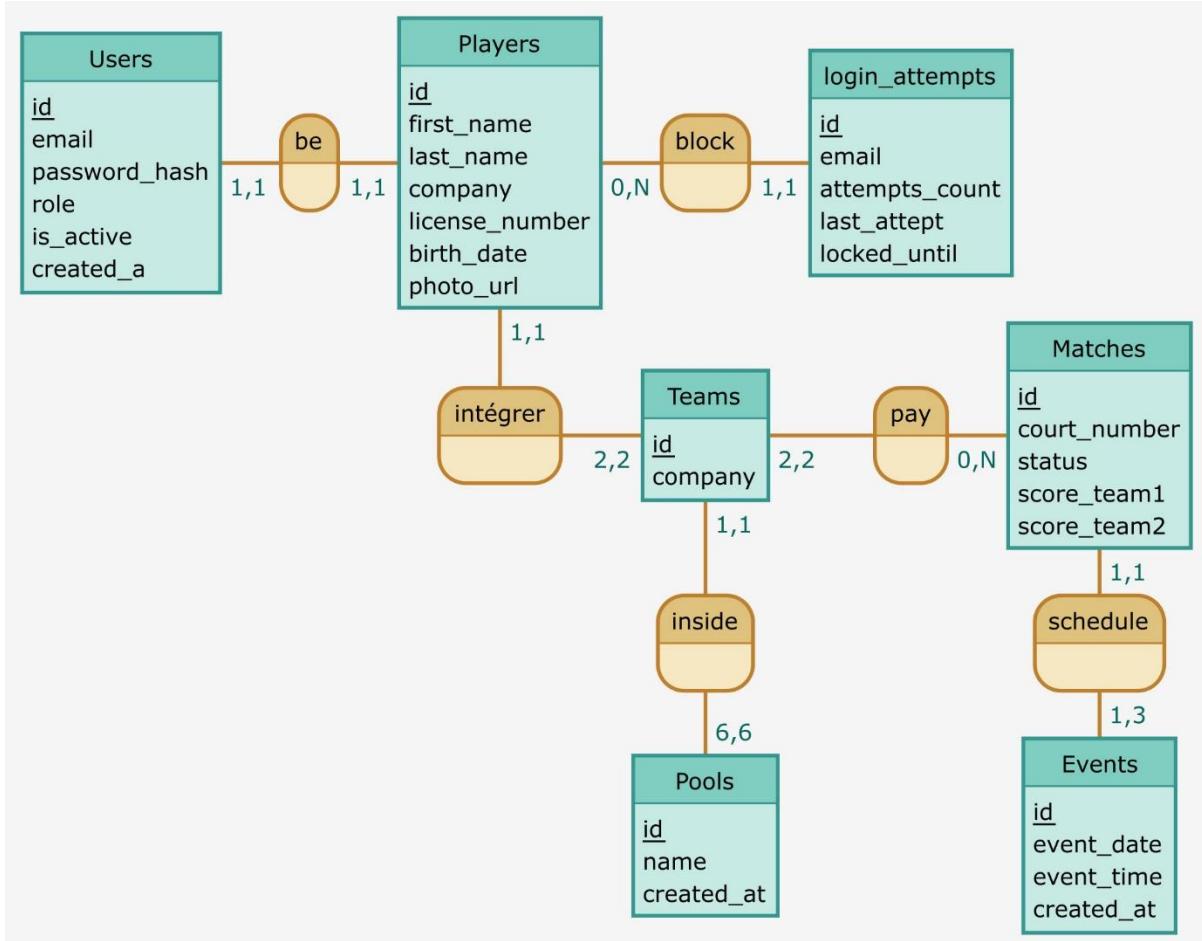
- Mot de passe actuel (obligatoire)
- Nouveau mot de passe (obligatoire)
- Confirmation du nouveau mot de passe (obligatoire)

Règles de validation :

- Le mot de passe actuel doit être correct
- Le nouveau mot de passe doit respecter la REGEX : `/^(?=.*[a-z])(?=.*[A-Z])(?=.*\d)(?=.*[@#$%^&*(),;.?":{}|<>])[A-Za-z\d!@#$%^&*(),;.?":{}|<>]{12,60}$/`
- Les deux nouveaux mots de passe doivent correspondre
- Le nouveau mot de passe doit être différent de l'ancien

5. Spécifications Techniques

5.1. Model Conceptuelle de Donnée



5.2. Endpoints

5.2.1. Endpoints - Authentification

POST /auth/login

Description : Authentifier un utilisateur

Request Body :

```
{
  "email": "john.doe@example.com",
  "password": "SecureP@ssw0rd"
}
```

Response Success (200) :

```
{
  "access_token": "eyJhbGciOiJIUzI1NilsInR5cCI6IkpXVCJ9...",
  "token_type": "bearer",
  "user": {
    "id": 1,
    "email": "john.doe@example.com",
    "role": "JOUEUR",
    "must_change_password": false
  }
}
```

Response Error (401) :

```
{
  "detail": "Email ou mot de passe incorrect",
  "attempts_remaining": 3
}
```

Response Locked (403) :

```
{
  "detail": "Compte bloqué",
```

```
"locked_until": "2025-10-18T15:30:00",
"minutes_remaining": 28
}
```

POST /auth/change-password

Description : Changer son mot de passe

Authentification : Requise

Request Body :

```
{
  "current_password": "OldP@ssw0rd",
  "new_password": "NewSecureP@ssw0rd123!",
  "confirm_password": "NewSecureP@ssw0rd123!"
}
```

Response Success (200) :

```
{
  "message": "Mot de passe modifié avec succès"
}
```

POST /auth/logout

Description : Déconnecter l'utilisateur

Authentification : Requise

5.2.2. Endpoints - Joueurs

GET /players

Description : Liste tous les joueurs (Admin uniquement)

Authentification : Admin

Response (200) :

```
{
  "players": [
    {
      "id": 1,
      "first_name": "John",
      "last_name": "Doe",
      "company": "Tech Corp",
      "license_number": "L123456",
      "birth_date": "1990-05-15",
      "photo_url": null
    }
  ],
  "total": 1
}
```

GET /players/{id}

Description : Détails d'un joueur

Authentification : Requise

POST /players

Description : Créer un joueur (Admin uniquement)

Authentification : Admin

Request Body :

```
{
  "first_name": "John",
  "last_name": "Doe",
```

```
"company": "Tech Corp",
"license_number": "L123456",
"email": "john.doe@example.com",
"password": "MDP",
"role": "JOUEUR"
}
```

Validation :

- first_name: 2-50 caractères, lettres et espaces
- last_name: 2-50 caractères, lettres et espaces
- company: 2-100 caractères
- license_number: Format LXXXXXX (unique)
- email: Format email valide (unique)

PUT /players/{id}

Description : Modifier un joueur (Admin uniquement)

DELETE /players/{id}

Description : Supprimer un joueur (Admin uniquement)

Condition : Le joueur ne doit appartenir à aucune équipe active

5.2.3. Endpoints - Équipes

GET /teams

Description : Liste toutes les équipes

Query Params :

- pool_id (optional): Filtrer par poule
- company (optional): Filtrer par entreprise

Response (200) :

```
{
  "teams": [
    {
      "id": 1,
      "company": "Tech Corp",
      "player1": {
        "id": 1
        "first_name": "John",
        "last_name": "Doe"
      },
      "player2": {
        "id": 2,
        "first_name": "Jane",
        "last_name": "Smith"
      },
      "pool": {
        "id": 1,
        "name": "Poule A"
      }
    },
    "total": 1
  }
}
```

POST /teams

Description : Créer une équipe (Admin uniquement)

Request Body :

```
{  
  "company": "Tech Corp",  
  "player1_id": 1,  
  "player2_id": 2,  
  "pool_id": 1  
}
```

Validations :

- Les deux joueurs doivent appartenir à la même entreprise
- Chaque joueur ne peut être que dans une équipe par saison
- player1_id ≠ player2_id

PUT /teams/{id}

Description : Modifier une équipe (Admin uniquement)

Condition : Aucun match joué

DELETE /teams/{id}

Description : Supprimer une équipe (Admin uniquement)

Condition : Aucun match joué

5.2.4 Endpoints - Poules

GET /pools

Description : Liste toutes les poules

Response (200) :

```
{
  "pools": [
    {
      "id": 1,
      "name": "Poule A",
      "teams_count": 6,
      "teams": [...]
    }
  ]
}
```

POST /pools

Description : Créer une poule (Admin uniquement)

Request Body :

```
{
  "name": "Poule A",
  "team_ids": [1, 2, 3, 4, 5, 6]
}
```

Validation :

- Exactement 6 équipes
- Nom unique

PUT /pools/{id}

Description : Modifier une poule (Admin uniquement)

Condition : Aucun match joué dans la poule

DELETE /pools/{id}

Description : Supprimer une poule (Admin uniquement)

Condition : Aucun match joué dans la poule

5.2.5 Endpoints - Événements

GET /events

Description : Liste tous les événements

Query Params :

- `start_date` (optional): Date de début (YYYY-MM-DD)
- `end_date` (optional): Date de fin (YYYY-MM-DD)
- `mine`(optional): Trie sur les évènements du joueur (true/false)

Response (200) :

```
{
  "events": [
    {
      "id": 1,
      "event_date": "2025-11-15",
      "event_time": "19:30",
      "matches": [
        {
          "id": 1,
          "court_number": 1,
          "team1": {...},
          "team2": {...},
          "status": "A_VENIR"
        }
      ]
    }
  ]
}
```

POST /events

Description : Créer un événement (Admin uniquement)

Request Body :

```
{
  "event_date": "2025-11-15",
  "event_time": "19:30",
```

```

"matches": [
{
  "court_number": 1,
  "team1_id": 1,
  "team2_id": 2
},
{
  "court_number": 2,
  "team1_id": 3,
  "team2_id": 4
}
]
}

```

Validations :

- event_date >= aujourd'hui
- event_time format HH:MM
- 1 à 3 matchs par événement
- Pas de piste en double pour le même événement
- Une équipe ne peut jouer qu'un match par événement

PUT /events/{id}

Description : Modifier un événement (Admin uniquement)

DELETE /events/{id}

Description : Supprimer un événement (Admin uniquement)

Condition : Tous les matchs doivent avoir le statut A_VENIR

5.2.6. Endpoints - Matchs

GET /matches

Description : Liste des matchs

Query Params :

- upcoming: true pour les 30 prochains jours
- team_id: Filtrer par équipe
- status: Filtrer par statut
- my_matches: true pour les matchs de l'utilisateur connecté

Response (200) :

```
{
  "matches": [
    {
      "id": 1,
      "event": {
        "date": "2025-11-15",
        "time": "19:30"
      },
      "court_number": 1,
      "team1": {
        "id": 1,
        "company": "Tech Corp",
        "players": [...]
      },
      "team2": {
        "id": 2,
        "company": "Innov Ltd",
        "players": [...]
      },
      "status": "A_VENIR",
      "score_team1": null,
      "score_team2": null
    }
  ],
  "total": 1
}
```

POST /matches

Description : Créer un match (Admin uniquement)

PUT /matches/{id}

Description : Modifier un match (Admin uniquement)

Request Body (exemple - mise à jour du score) :

```
{
  "court_number": 1,
  "status": "TERMINÉ",
  "team1_id": 1,
  "team2_id": 2,
  "score_team1": "6-4, 6-3",
  "score_team2": "4-6, 3-6"
}
```

Validation du score :

- Format : "X-Y, X-Y" ou "X-Y, X-Y, X-Y"
- Chaque set : vainqueur \geq 6 jeux
- Si 7-X : X \leq 5
- 7-6 autorisé (tie-break)

DELETE /matches/{id}

Description : Supprimer un match (Admin uniquement)

Condition : Statut = A_VENIR

5.2.7. Endpoints - Résultats

GET /results/my-results

Description : Résultats de l'utilisateur connecté

Authentification : Joueur

Response (200) :

```
{
  "results": [
    {
      "match_id": 1,
      "date": "2025-10-15",
      "opponents": {
        "company": "Innov Ltd",
        "players": ["Alice Martin", "Bob Dupont"]
      },
      "score": "6-4, 6-3",
      "result": "VICTOIRE",
      "court_number": 1
    },
    "statistics": {
      "total_matches": 10,
      "wins": 7,
      "losses": 3,
      "win_rate": 70.0
    }
  }
}
```

GET /results/rankings

Description : Classement général des entreprises

Response (200) :

```
{
  "rankings": [
    {

```

2

```
"position": 1,  
"company": "Tech Corp",  
"matches_played": 10,  
"wins": 8,  
"losses": 2,  
"points": 24,  
"sets_won": 18,  
"sets_lost": 6  
}  
]  
}
```

5.2.8. Endpoints - Profil

GET /profile/me

Description : Profil de l'utilisateur connecté

Authentification : Requise

Response (200) :

```
{  
  "user": {  
    "id": 1,  
    "email": "john.doe@example.com",  
    "role": "JOUEUR"  
  },  
  "player": {  
    "id": 1,  
    "first_name": "John",  
    "last_name": "Doe",  
    "company": "Tech Corp",  
    "license_number": "L123456",  
    "birth_date": "1990-05-15",  
    "photo_url": "/uploads/profile_1.jpg"  
  }  
}
```

PUT /profile/me

Description : Modifier son profil

Request Body :

2

```
{  
    "first_name": "John",  
    "last_name": "Doe",  
    "birth_date": "1990-05-15",  
    "email": "john.doe@newemail.com"  
}
```

POST /profile/me/photo

Description : Upload photo de profil

Request Body :

```
{  
    "photo_url": "http://img.example.com"  
}
```

Content-Type : multipart/form-data

Max size : 2MB

Formats : .jpg, .jpeg, .png

DELETE /profile/me/photo

Description : Supprimer la photo de profil

5.2.9. Endpoints - Administration

POST /admin/accounts/{user_id}/reset-password

Description : Réinitialiser le mot de passe d'un utilisateur

Authentification : Admin

Response (200) :

```
{  
  "message": "Mot de passe réinitialisé",  
  "temporary_password": "N3wT3mp@ryP@ss!",  
  "warning": "Ce mot de passe ne sera affiché qu'une seule fois"  
}
```