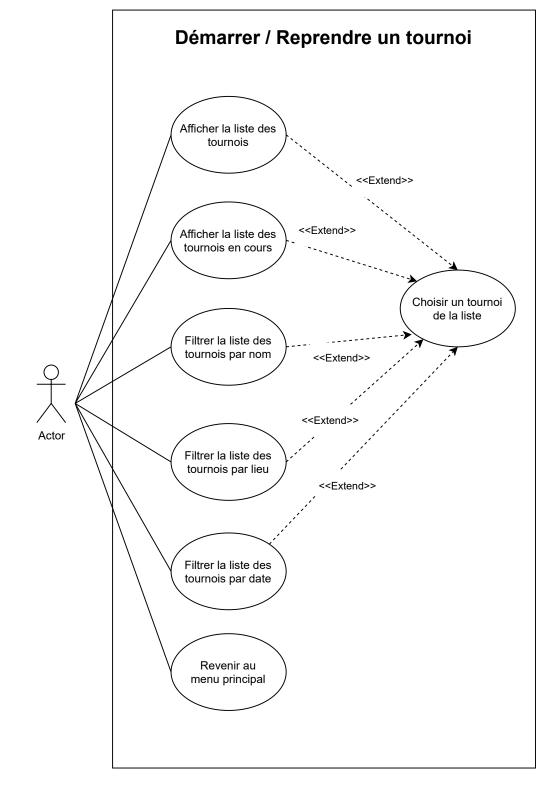
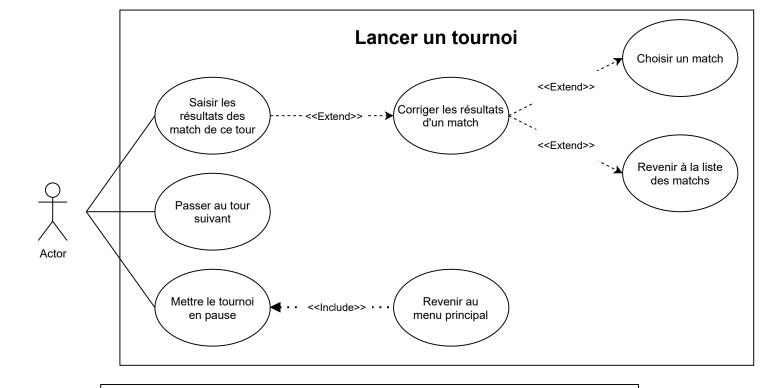


## Liste des paramètres

- Nom
- Lieu
- Date
  - Jusqu'à présent, tous nos tournois sont des événements d'un jour, mais nous pourrions en organiser de plusieurs jours à l'avenir, ce qui devrait donc permettre de varier les dates
- Nombre de tours
  - o Réglez la valeur par défaut sur 4.
- Tournées
  - La liste des instances rondes.
- Joueurs
  - Liste des indices correspondant aux instances du joueur stockées en mémoire.
- · Contrôle du temps
  - $\circ\;$  C'est toujours un bullet, un blitz ou un coup rapide.
- Description
  - o Les remarques générales du directeur du tournoi vont ici.





## Spécification technique :

- 1. Un match unique doit être stocké sous la forme d'un tuple contenant deux listes, chacune contenant deux éléments : une référence à une instance de joueur et un score.
- Les matchs multiples doivent être stockés sous forme de liste sur l'instance du tour.
- 3. En plus de la liste des correspondances, chaque instance du tour doit contenir un champ de nom. Actuellement, nous appelons nos tours "Round 1", "Round 2", etc.
  - Elle doit également contenir un champ Date et heure de début et un champ Date et heure de fin, qui doivent tous deux être automatiquement remplis lorsque l'utilisateur crée un tour et le marque comme terminé.
- 4. Les instances de round doivent être stockées dans une liste sur l'instance de tournoi à laquelle elles appartiennent.

## **GÉNÉRATION DES PAIRES:**

- 1. Au début du premier tour, triez tous les joueurs en fonction de leur classement.
- 2. Divisez les joueurs en deux moitiés, une supérieure et une inférieure. Le meilleur joueur de la moitié supérieure est jumelé avec le meilleur joueur de la moitié inférieure, et ainsi de suite. Si nous avons huit joueurs triés par rang, alors le joueur 1 est jumelé avec le joueur 5, le joueur 2 est jumelé avec le joueur 6, etc.
- 3. Au prochain tour, triez tous les joueurs en fonction de leur nombre total de points. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, triez-les en fonction de leur rang.
- 4. Associez le joueur 1 avec le joueur 2, le joueur 3 avec le joueur 4, et ainsi de suite. Si le joueur 1 a déjà joué contre le joueur 2, associez-le plutôt au joueur 3.
- 5. Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que le tournoi soit terminé.

Remarque: en cas de nombre impair de participant, le dernier joueur marque automatiquement un point

