Fussball Game Manager

## Målsætning

Applikation der muliggør dannelse og registrering af bordfodbold-hold, og senere mulighed for at lade disse hold dyste i en turnering.

Tidligere resultater og turnerings-planer skal fremgå af systemet.

I de første iterationer vil systemet benytte repositiories med statiske data.

## Iterationer

### Iteration 1

Dan tilfældigt hold baseret på indtastede, eksisterende spillere.

Der benyttes statiske repositories til denne iteration.

**Krav**: Et lige antal deltagere, min 4.

**Process: Læs om TDD**, **Repository Pattern**, SOLID -> implementer -> SOLID review

Skriv test først

**Værktøjer:** Etgiven code coverage tool, Resharper

### Iteration 2

SQL Database (SQLLite) og learning tests af Nhibernate

### Iteration 3

Skift til SQL server (connectionstring/(SQLLite)) -> nye repositories

### Iteration 4

Skab flere muligheder for dannelse af hold

* Option 1 – Alle mod alle
  + **Krav**: Et lige antal deltagere, min 4
* Option 2 – Hold baserede på grupper der dyster mod hinanden
  + **Krav**: Et lige antal deltagere i hver gruppe, min 2 i hver
* Option 3 – Hold baserede på grupper der blandes.
  + Såfremt det er muligt, sammensættes holdene så èt hold består af deltagere fra to forskellige grupper
  + **Krav**: Et lige antal deltagere, min 4

### Iteration 5

Alle hold dyster mod hinanden i en turnering - Resultater gemmes og kan fremvises. Resultater skal kunne registreres fra flere klienter, så mere end èt bord kan tages i brug.

### Iteration 6

Visualisering af turnerings rangliste der opdateres løbende.

## Teknologier

* ASP.NET MVC
* Jquery
* Nhibernate
* Rhino mocks
* Interfaces

## Metoder, Principper

* TDD
* SOLID
* Learning tests
* DDD
  + Entities
  + Value objects – Immutable
  + Repositories
    - Indeholder database-access logien
  + Services
    - For logik der ikke falder entities naturligt

## Patterns

* Repository