

1. Présentation du Projet

L'application est un système de gestion destiné à un club de football. Elle permet de gérer les clients, les entraîneurs, les séances d'entraînement, la facturation, ainsi que le planning. L'objectif est de centraliser les informations du club et de faciliter la gestion administrative et sportive via une interface conviviale.

2. Fonctionnalités Principales

2.1 Gestion des Clients

- Enregistrement des informations clients (nom, prénom, adresse, email)
- Consultation et modification des données clients
- Association des clients aux entraînements

2.2 Gestion des Entraîneurs

- Enregistrement des informations des entraîneurs
- Attribution des entraîneurs aux séances
- Gestion des disponibilités

2.3 Gestion des Entraînements

- Création et planification des séances d'entraînement
- Association des entraîneurs et clients aux séances
- Définition du type de sport/activité

2.4 Gestion des Factures

- Génération automatique des factures
- Suivi des paiements
- Export des factures en PDF

3. Aspects Techniques

- **Langage de développement** : Java
- **Interface graphique** : JavaFX
- **Base de données** : Relationnelle (ex : MySQL, PostgreSQL)
- **Architecture logicielle** : MVC (Model-View-Controller)

4. Temps de Développement Estimé

Phase du Projet	Durée Estimée
Analyse des besoins & conception	1 semaine
Conception de la base de données	1 jours
Développement - Module Clients	4 jours
Développement - Module Entraîneurs	4 jours
Développement - Module Entraînements	2 jours
Développement - Module Facturation	1 semaine
Tests	3 jours
Optimisation & corrections	3 à 5 jours
Total estimé	5 semaines