

# TER Gestion d'autoentreprise - Analyse détaillée



**Equipe 3** : Georges Bardaghji / Thomas Gomiz / Régis Luu Vu / David Ragaru / Akim Saadi

**Version** : 2.0



## Table des matières

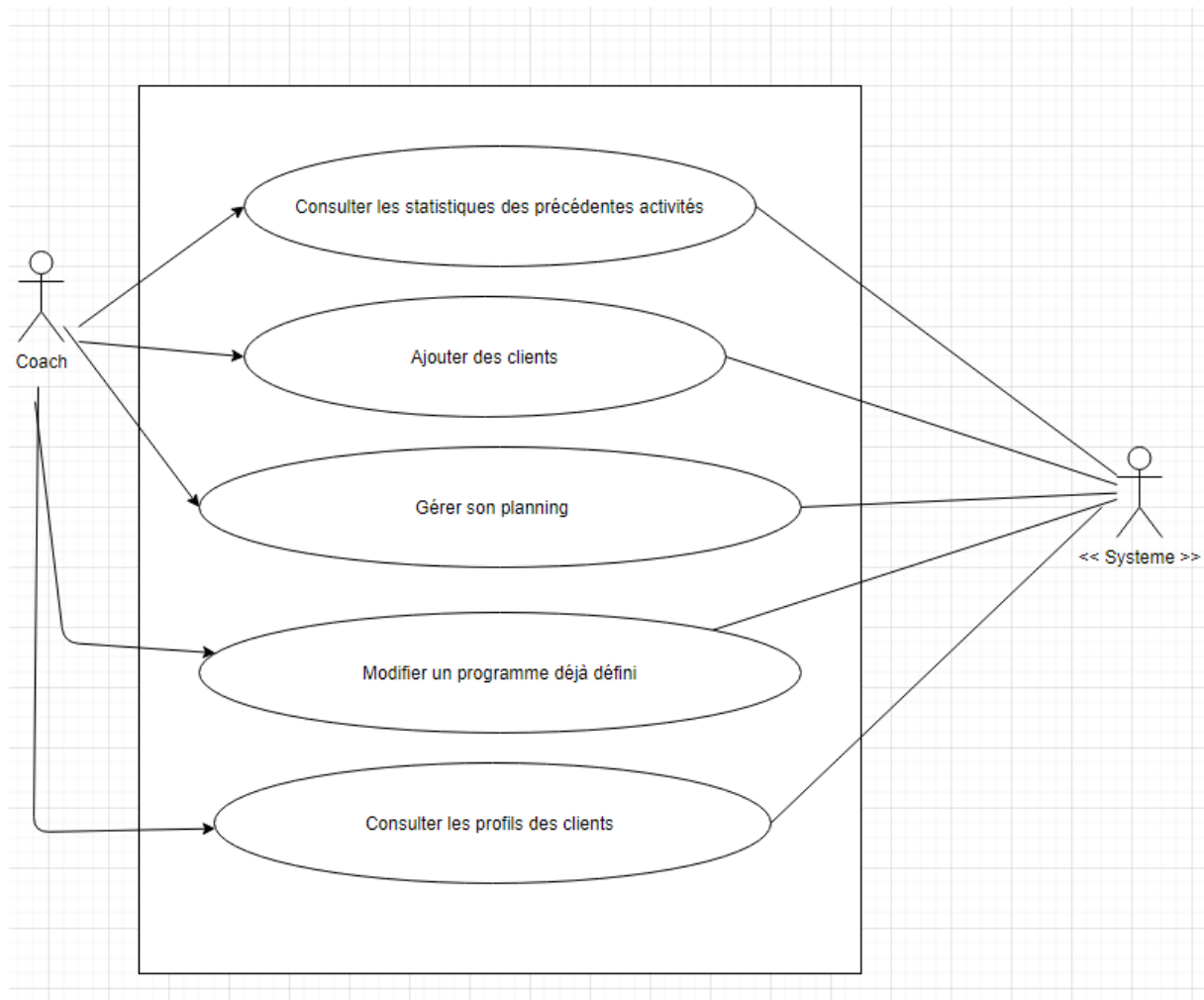
Gestionnaire de versions.....	4
1.Diagramme de cas d'utilisation.....	5
2.Diagramme de classes.....	6
3.Diagramme de séquences.....	7
3.1.Clients.....	7
3.1.1.Créer un client.....	7
3.1.2.Consulter et modifier le profil d'un client.....	7
3.1.3.Supprimer un client.....	8
3.1.4.Affecter un programme à un client.....	9
3.2.Programmes.....	10
3.2.1.Consulter et modifier un programme sportif.....	10
3.2.2.Créer un programme sportif.....	11
3.2.3.Supprimer un programme sportif.....	11
3.3.Activités.....	13
3.3.1.Créer une activité.....	13
3.3.2.Supprimer une activité.....	13
3.3.3.Consulter une activité.....	14
3.3.4.Modifier une activité.....	14
3.4.Planning.....	15
3.5.Statistiques.....	16

## Gestionnaire de versions

Date	Tâches effectuées	Contributeur(s)	Numéro de version
04/05/21	Création du document Analyse détaillée	L'équipe	1.0
10/05/21	Mise à jour du document	L'équipe	2.0

## 1. Diagramme de cas d'utilisation

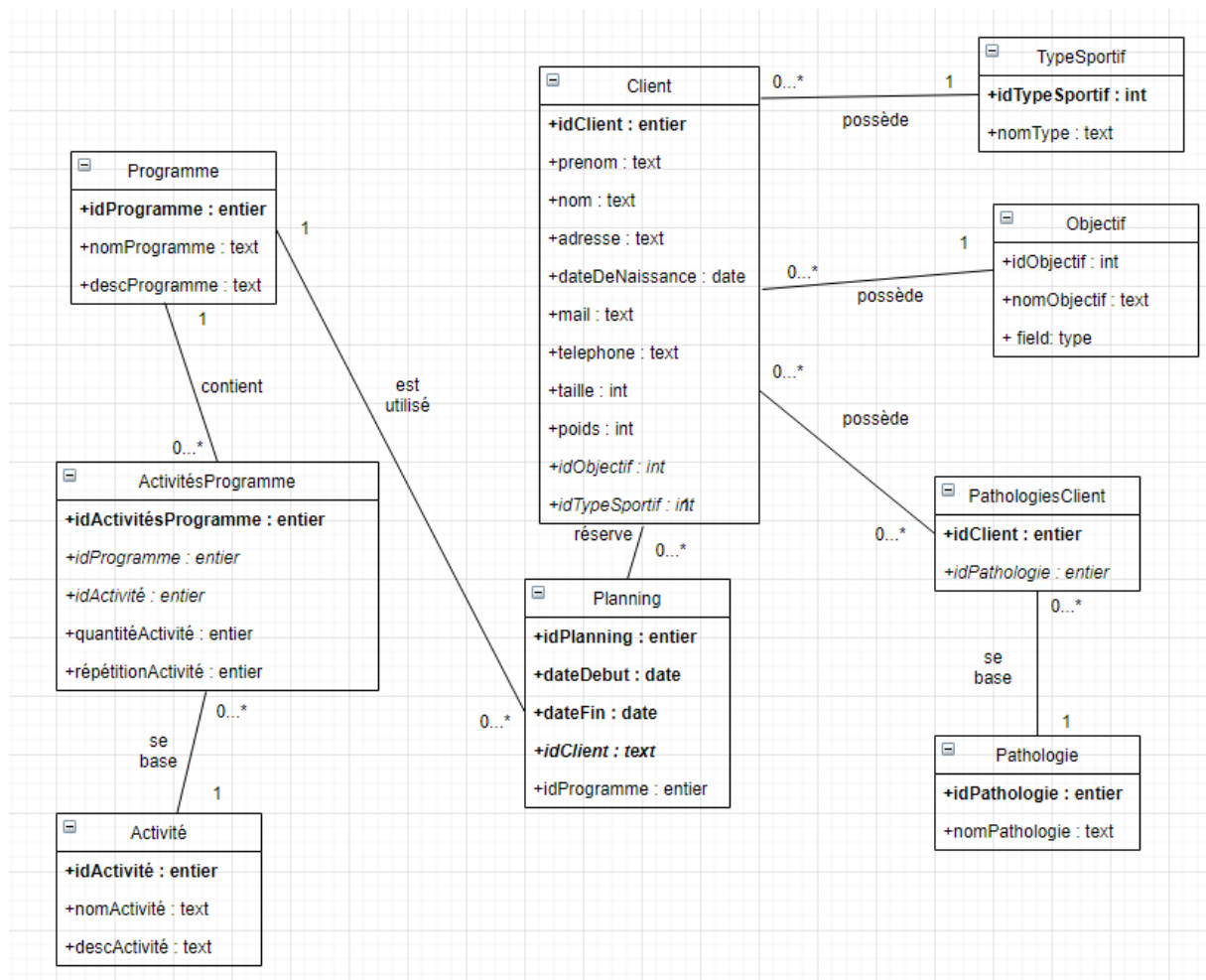
Afin de représenter les actions que pourra effectuer le coach sur l'application, nous avons décidé d'utiliser un diagramme de cas d'utilisation. La liste d'actions présentés dans le diagramme ci-dessous reste exhaustive, mais donne un aperçu profond des fonctionnalités à implémenter.



**Titre :** Diagramme de cas d'utilisation définissant une liste d'actions disponible pour le coach

## 2. Diagramme de classes

Par ce diagramme de classes, nous imaginons notamment les tables qui formeront notre base de données. Par la même occasion, nous supposons leurs limites ainsi que les interactions que lesdites tables pourraient partager.



**Titre :** Diagramme de classe définissant notre application

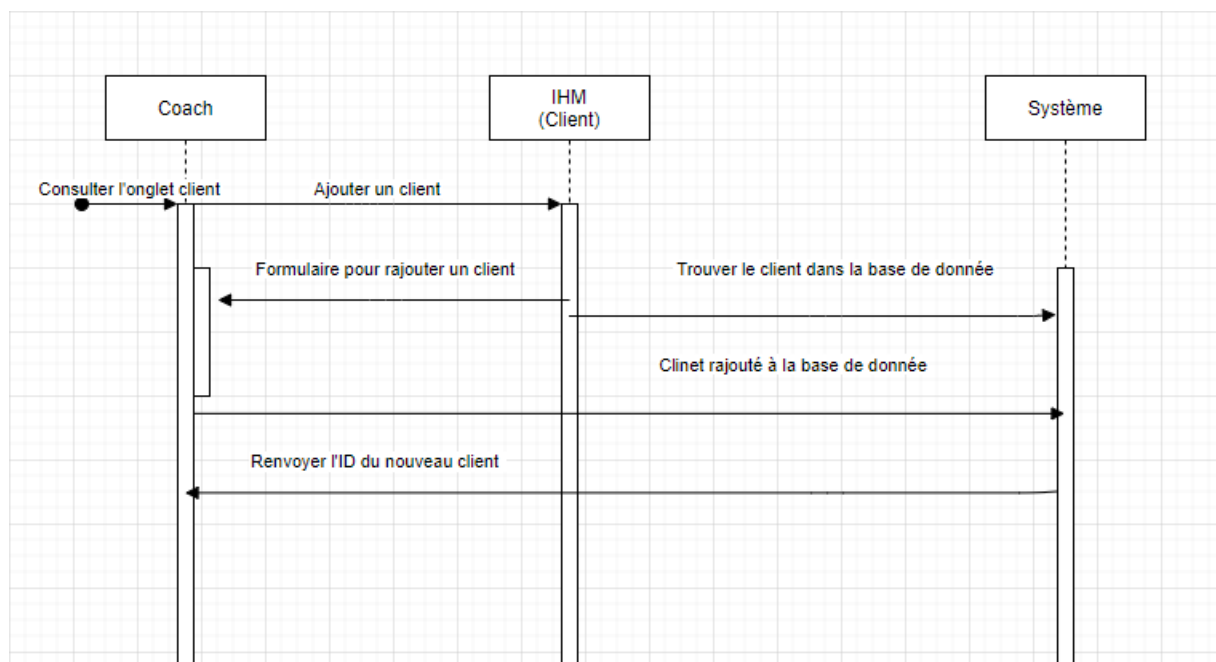
### 3. Diagramme de séquences

#### 3.1. Clients

Pour cette application, le coach doit pouvoir gérer une base de clients et de ce fait :

##### 3.1.1. Créer un client

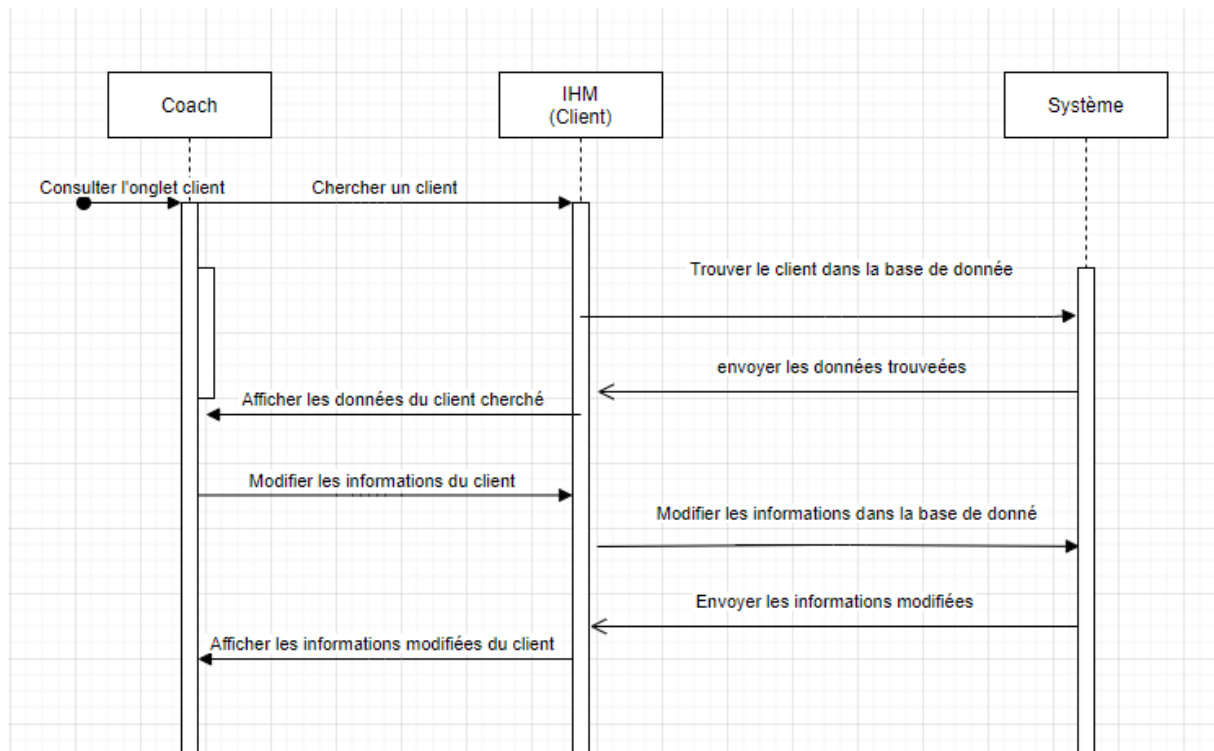
Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur (le coach) de **créer un client**. Cela se fait sur une page dédiée accessible depuis l'onglet "clients", en cliquant sur un bouton ajouter client. Cette action ouvrira un formulaire permettant de renseigner différents champs tel que le nom, le prénom, l'âge, etc... Nous estimons que deux clients peuvent avoir le même nom et prénom. En revanche, l'ID de chaque client sera différent.



Titre : Création d'un client par un coach

##### 3.1.2. Consulter et modifier le profil d'un client

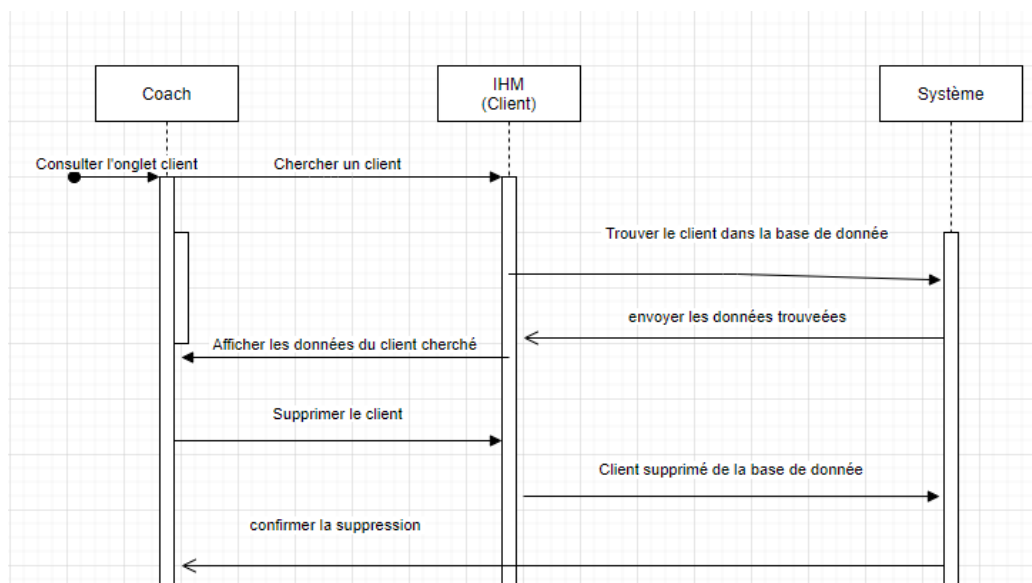
Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur (le coach) de **consulter et modifier le profil d'un client**. Cela se fait depuis l'onglet "clients", en cliquant sur le nom du client. Le profil contiendra les différentes informations du client (nom, prénom, âge, adresse, etc..) ainsi que le/les programmes suivis. En choisissant de modifier le client, un formulaire s'affichera pour entrer les nouvelles données du client.



**Titre : Modification d'un client par un coach**

### 3.1.3. Supprimer un client

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur (le coach) de **supprimer un client**. Cela se fait sur une page dédié accessible depuis l'onglet "clients", en cliquant sur le client puis sur le bouton "supprimer client".

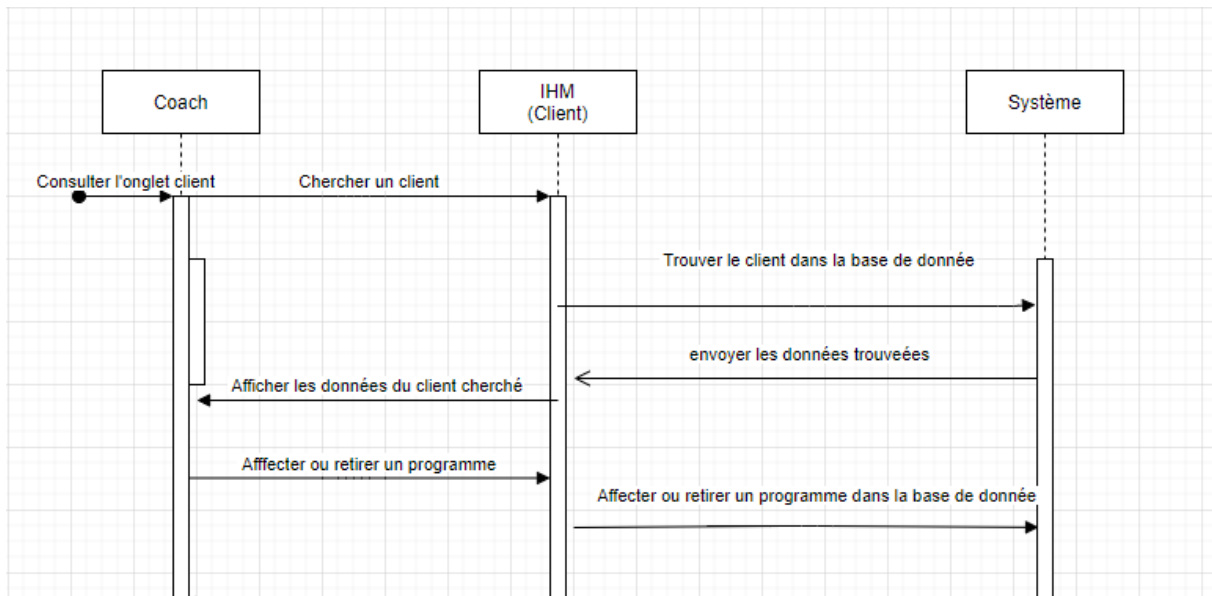


**Titre : Suppression d'un client par un coach**



### 3.1.4. Affecter un programme à un client

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur (le coach) **d'affecter ou retirer un programme sportif à un client**. Cela se fait depuis l'onglet "clients", sur le client désiré, puis en cliquant sur le bouton "affecter un programme" ou "retirer un programme".

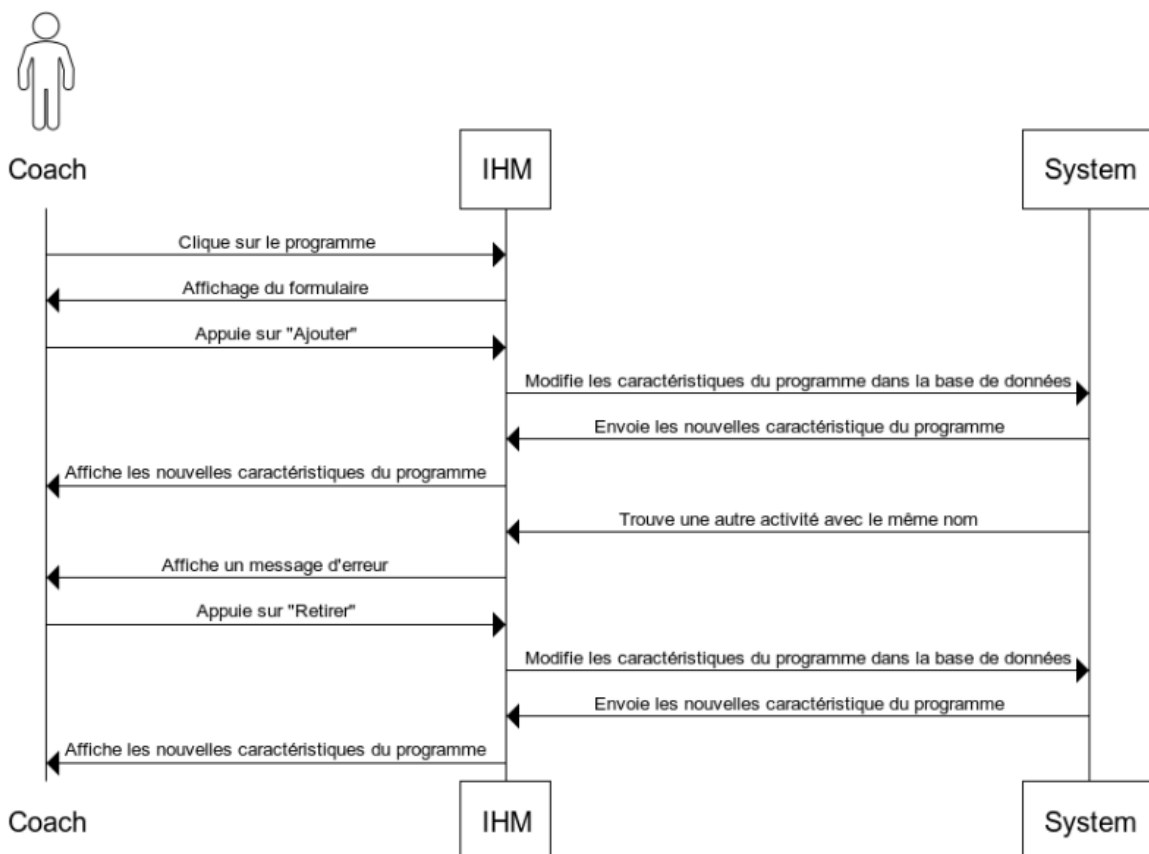


**Titre :** Affectation d'un programme à un client

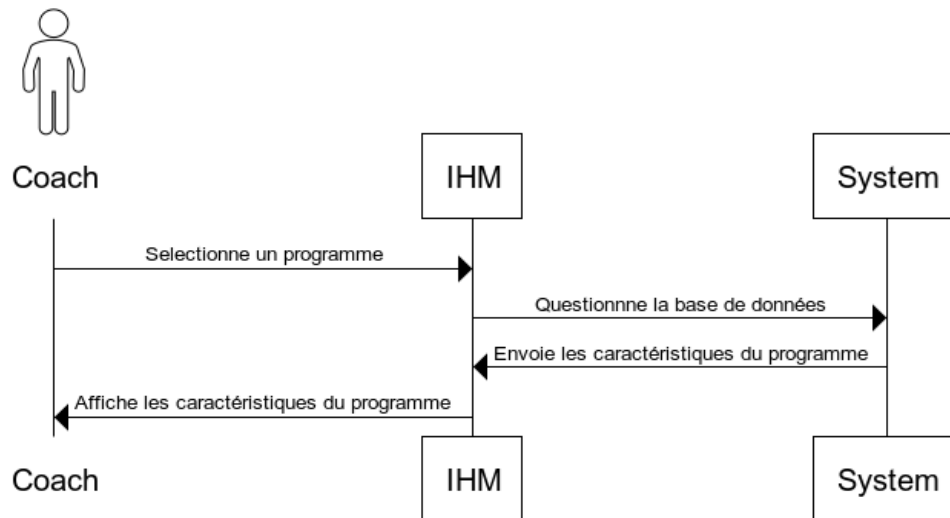
## 3.2. Programmes

### 3.2.1. Consulter et modifier un programme sportif

La fonction permet à l'utilisateur (le coach) de consulter et modifier un programme sportif. Cela se fait depuis l'onglet "programmes", en cliquant sur le programme à modifier puis sur le bouton modifier un programme. Cette action ouvrira un formulaire permettant d'ajouter et de supprimer des exercices au programme.



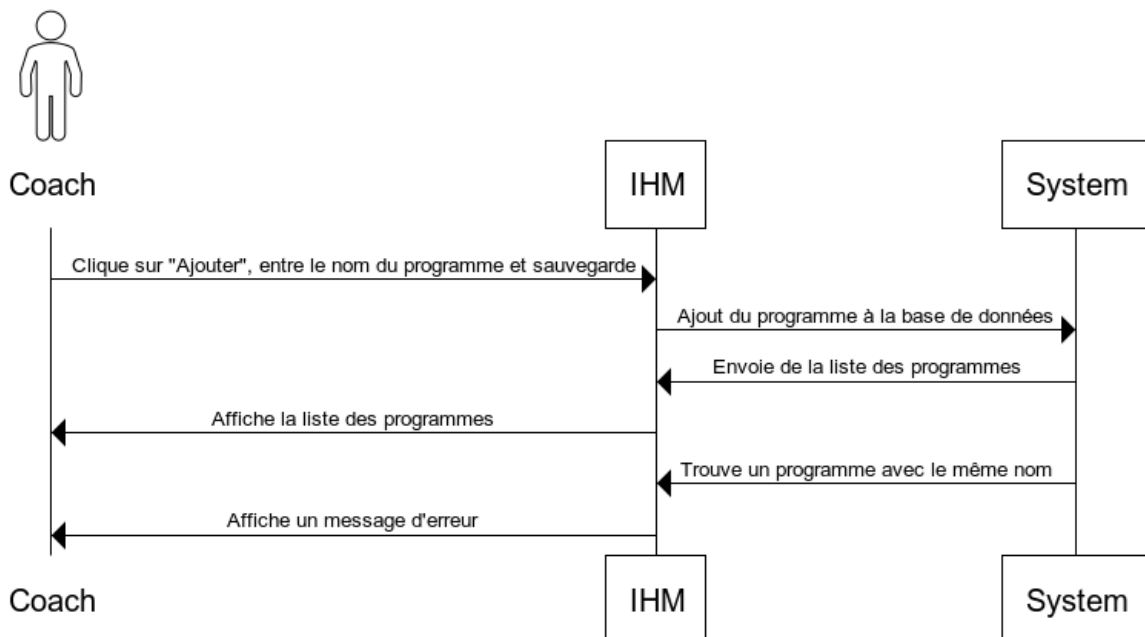
**Titre :** Modification d'un programme par un coach



**Titre** : Consultation d'un programme par un coach

### 3.2.2. Créer un programme sportif

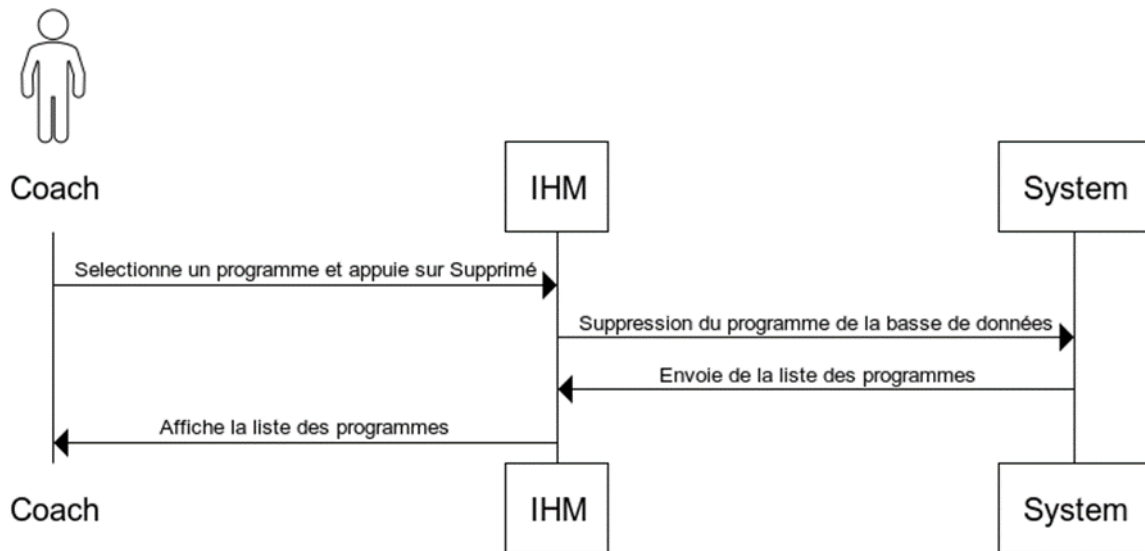
La fonction permet à l'utilisateur (le coach) de créer un programme sportif. Cela se fait depuis l'onglet "programmes", en cliquant sur le bouton créer un programme. Cette action ouvrira un formulaire permettant d'ajouter des exercices au programme. Un formulaire s'affichera alors et le coach pourra le créer en y ajoutant une ou plusieurs activités.



**Titre** : Création d'un programme par un coach

### 3.2.3. Supprimer un programme sportif

La fonction permet à l'utilisateur (le coach) de supprimer un programme sportif. Cela se fait depuis l'onglet "programmes", en cliquant sur le programme puis sur le bouton "supprimer un programme".

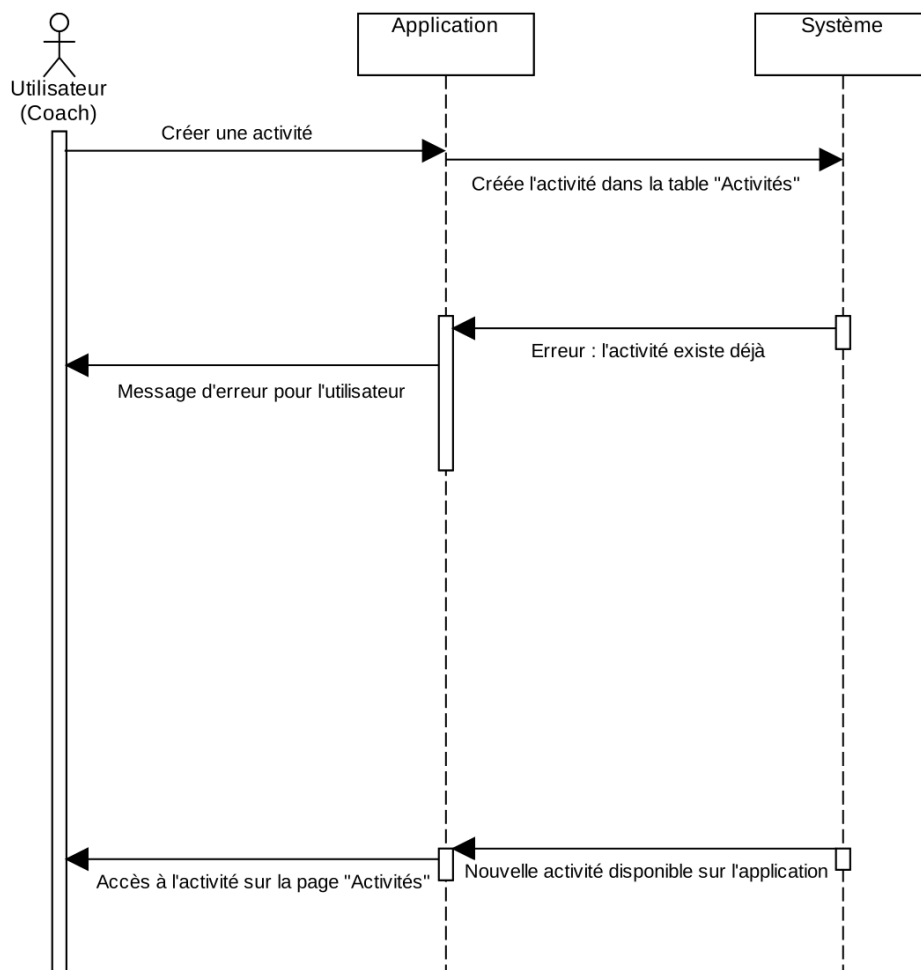


**Titre** : Suppression d'un programme par un coach

### 3.3. Activités

#### 3.3.1. Créer une activité

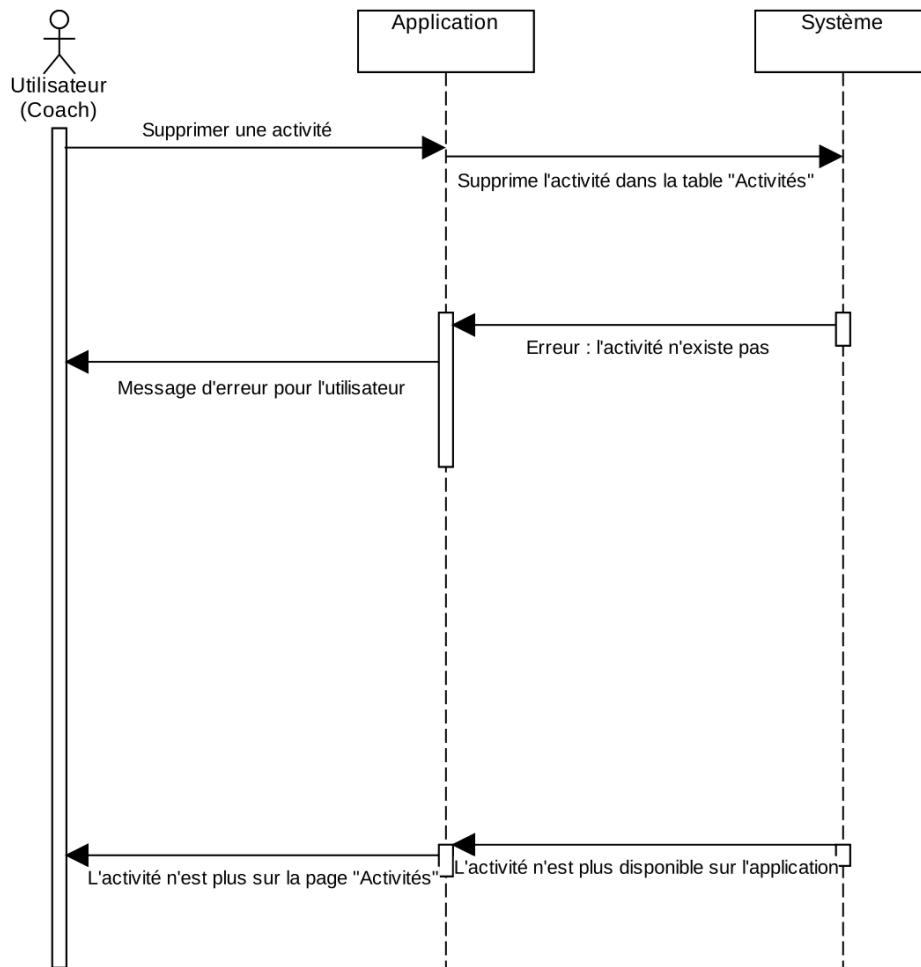
Cette fonction permet à l'utilisateur (le coach) de **créer une activité**. Cela se fait sur une page dédiée accessible depuis l'onglet "activités", en cliquant sur un bouton ajouter activités. Cette action ouvrira un formulaire permettant de renseigner différents champs tel que le nom de l'activité et éventuellement un commentaire.



**Titre :** Création d'une activité par un coach

#### 3.3.2. Supprimer une activité

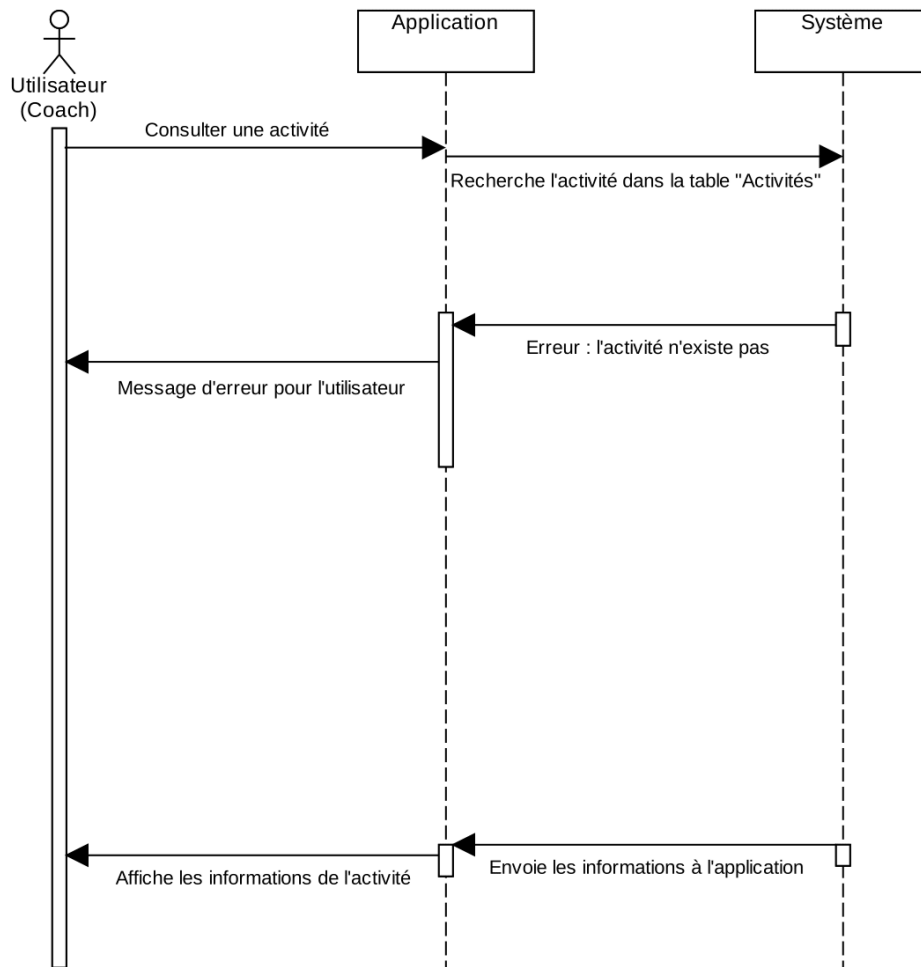
Cette fonction permet à l'utilisateur (le coach) de **supprimer une activité**. Cela se fait depuis l'onglet "activité" en cliquant sur le bouton supprimer une activité.



**Titre** : Suppressions d’une activité par un coach

### 3.3.3. Consulter une activité

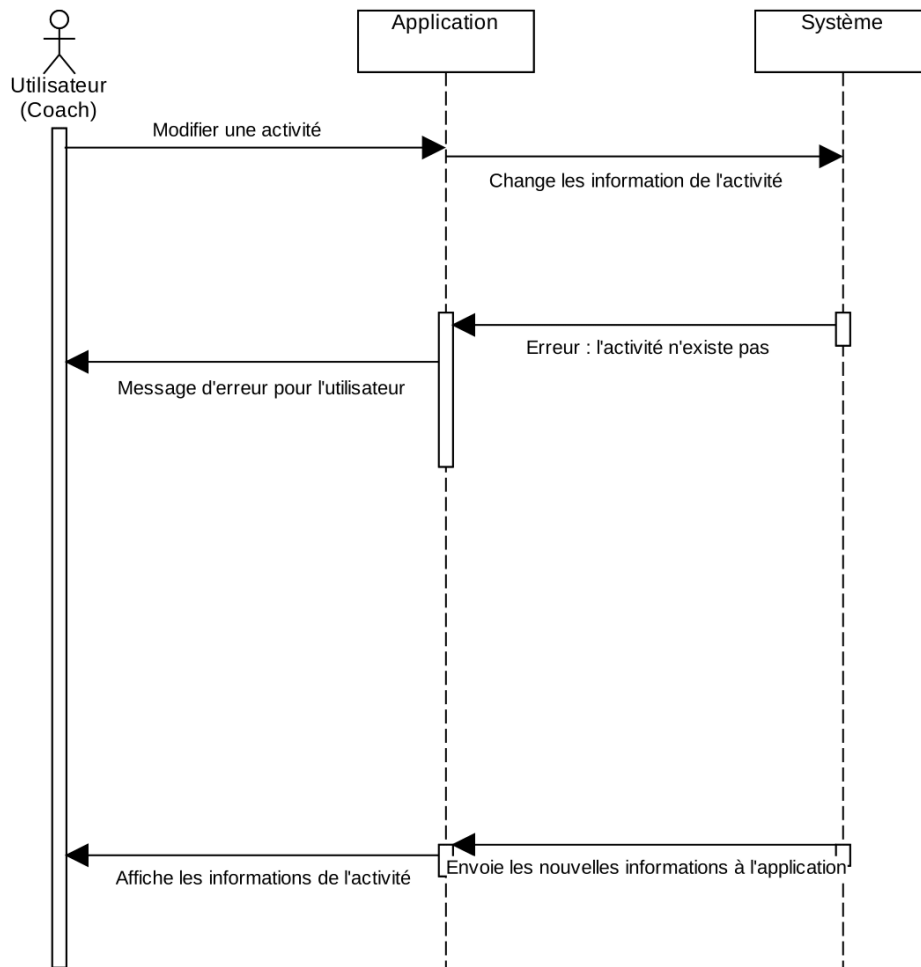
Cette fonction permet à l'utilisateur (le coach) de **consulter une activité**. Cela se fait depuis l'onglet "activité". En cliquant sur l'activité à consulter.



**Titre :** Consultation d'une activité par un coach

#### 3.3.4. Modifier une activité

Cette fonction permet à l'utilisateur (le coach) de **modifier une activité**. Cela se fait depuis l'onglet "activité". En cliquant sur l'activité à modifier puis sur le bouton "modifier une activité" un formulaire s'ouvrira, permettant de modifier l'activité en question.

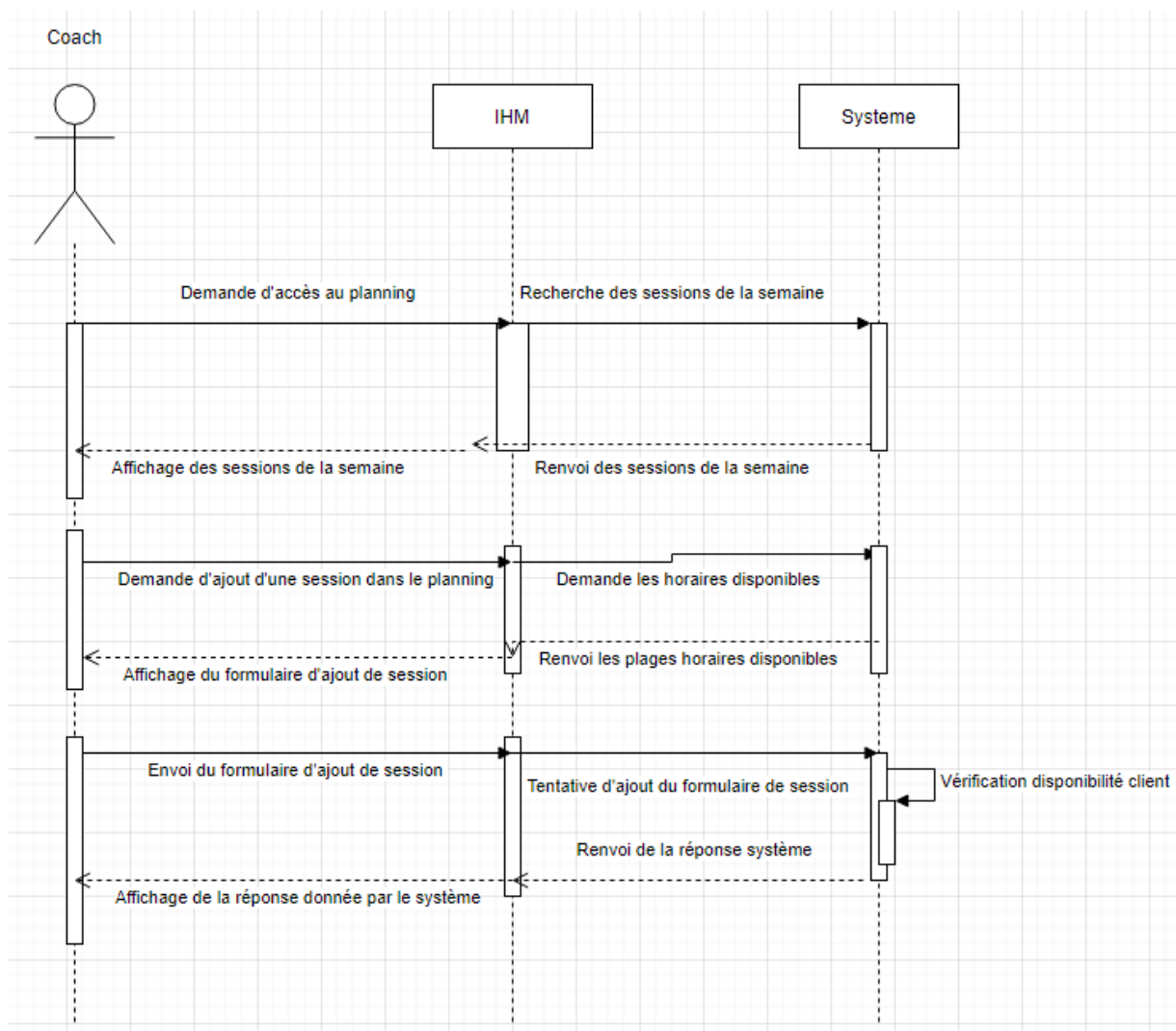


**Titre** : Modification d'une activité par un coach



### 3.4. Planning

Cette fonctionnalité doit aider le coach à voir son planning. En plus, elle doit permettre à ce dernier de pouvoir affecter un ou plusieurs clients à une tranche horaire. Bien évidemment, on peut supposer qu'elle soit capable de réaliser le contraire, c'est-à-dire, retirer une affectation aux clients. Lorsque le coach essaie d'ajouter une session pour un client donné dans un lieu donné, les plages horaires disponibles sont renvoyés. Enfin, une vérification a lieu côté système et vérifiera si le client n'est pas pris par une autre session et pourra y participer.

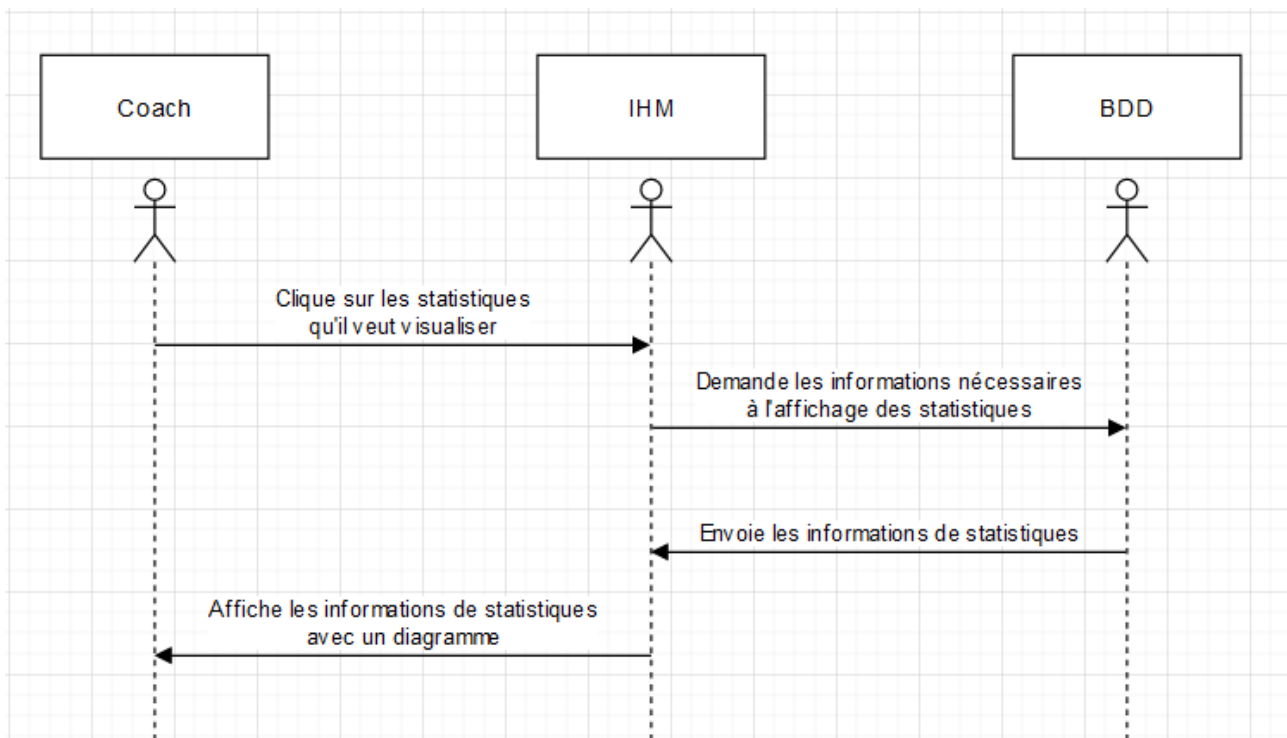


**Titre :** Consultation et ajout d'une session dans le planning

### 3.5. Statistiques

Cette fonctionnalité doit aider le coach à avoir une idée plus claire de sa clientèle et notamment des programmes plébiscités par cette dernière. Un onglet de l'interface est dédié à l'affichage des statistiques.

Lorsque le coach clique sur les statistiques qu'il veut visualiser, l'application (IHM) envoie une requête à la base de données pour récupérer les informations nécessaires à l'affichage des statistiques. La base de données renvoie donc les informations de statistiques à l'application (IHM) qui va les afficher à l'aide d'un diagramme.



**Titre :** Consultation d'une statistique par le coach