



# Gestion d'autoentreprise



Georges Bardaghji / Thomas Gomiz / Régis Luu Vu / David Ragaru / Akim Saadi

Parcours ILD

20/05/2021

# Résumé

Le terme d'éducateur sportif regroupe de nombreux métiers différents : coach sportif, préparateur physique, entraîneur, coach fitness ou encore professeur de sport. Bien que ces activités aient chacune leurs spécificités, elles impliquent tous l'enseignement, l'animation et l'encadrement d'une activité physique ou sportive auprès de diverses personnes. Au quotidien, elles peuvent également nécessiter différentes tâches :

- Définir les objectifs du ou des pratiquants afin de lui proposer un programme d'entraînement adapté
- Réaliser des cours particuliers ou individuels pour perdre du poids, augmenter la masse musculaire, se renforcer dans le cadre d'une discipline sportive, pratiquer un sport spécifique ou encore réduire les douleurs articulaires et musculaires.
- Superviser les entraînements de sport des pratiquants, en les motivant et en leur donnant des conseils.

Proposer de très nombreuses disciplines (cardio, musculation, aérobic, cyclisme, etc...). Le coach sportif auto-entrepreneur peut intervenir auprès d'enfants, d'adultes ou même de sportifs professionnels. D'ailleurs, son activité pourra l'amener en divers lieux selon les besoins de ses clients et la nature exacte de ses prestations :

- À domicile : l'entraîneur sportif peut se déplacer chez ses clients afin de réaliser des séances individualisées, généralement sans matériel.
- En salle: le coach sportif ou fitness auto-entrepreneur peut également intervenir dans des salles de sport (publiques ou privées), des centres de remise en forme ou même au sein d'un club de sport (professionnel ou amateur).
- À distance : l'éducateur sportif peut aussi réaliser du coaching à distance, le plus souvent par visioconférence et en direct. Mais il est également possible d'enregistrer des vidéos, avant de les diffuser à ses clients ou à sa communauté.

# Mots clés

Auto-entrepreneur Coachs Accompagner Planifier Projeter

# Encadrant(e)

Line Jakubiec-Jamet

# Table des matières

Tab	ile des m	natières	3
Abr	éviations	S	3
		uction	
		n place de l'application	
		Structure de l'application	
		onctionnalités	
	2.2.1. Clients		
	2.2.2.	Programme	8
		Activités	
	2.2.4.	Planning	15
		Statistiques	
3.	Conclu	usion	23
Réf	érences		24

# Abréviations

# 1. Introduction

Le statut d'auto-entrepreneur (ou micro-entrepreneur) est un régime simplifié de l'entreprise individuelle. Il permet de créer plus facilement une société à but lucratif, en profitant de démarches administratives et de procédures fiscales et sociales simplifiées. Les champs d'activités des auto-entreprises sont divers et variés.

Parmi ces champs d'activité, le bien-être et la pratique sportive prennent de plus en plus d'importance. Ce marché porteur est ouvert aux coachs auto-entrepreneurs qui exercent en toute indépendance au domicile de leurs clients ou dans des centres de sport. Le coach sportif a pour mission d'accompagner individuellement ses clients pour atteindre des objectifs, qu'il s'agisse d'une préparation pour une compétition, d'une remise en forme ou d'un entraînement simple. Le coach sportif peut notamment être amené à travailler avec des sportifs de haut niveau, avec des personnes en situation de handicap, avec des enfants, avec des personnes désirant un programme de remise en forme, avec des clients voulant perdre du poids. Les clients ont tous des attentes et des capacités différentes : le coach doit s'y adapter pour faire ressortir le meilleur de leur potentiel. Il ne s'agit pas seulement de donner un cours, mais de proposer, à travers un programme pré-établi, un accompagnement adapté aux besoins de chacun.

Le but de ce projet est de mettre en place une application qui puisse gérer l'activité d'un coach sportif. Il va s'agir de développer essentiellement les parties suivantes :

- Gérer les différents types de clients et les activités du coach,
- Gérer les programmes des activités proposées sur une période donnée ou lors de stages plus spécifiques,
- Mettre en place des statistiques (durée moyenne des programmes et des stages, pourcentage des activités les plus ou les moins demandées, etc.,)

# 2. Mise en place de l'application

# 2.1. Structure de l'application

Pour réaliser les interfaces nous avons utilisé le logiciel GLUON, que nous avons intégré dans le projet. Il permet de créer des fichiers fxml à partir d'une interface graphique, ce qui simplifie la création des interfaces. Nous avons aussi importé la librairie de JavaFX.

Pour la liaison avec la base de données nous avons utilisé sur java le package util et la classe connexionUtil. Nous avons importé la librairie « mysql-connector-java » dans le projet. Nous avons installé XAMPP pour utiliser les serveurs apache et mysql qui permettent de se connecter à la base de données.

#### 2.2. Fonctionnalités

#### 2.2.1. Clients

Il est important de rappeler que lorsque nous parlons de clients, nous parlons des clients que gère le coach. Ainsi lorsque le coach doit pouvoir accéder à une série d'actions pour gérer sa clientèle :

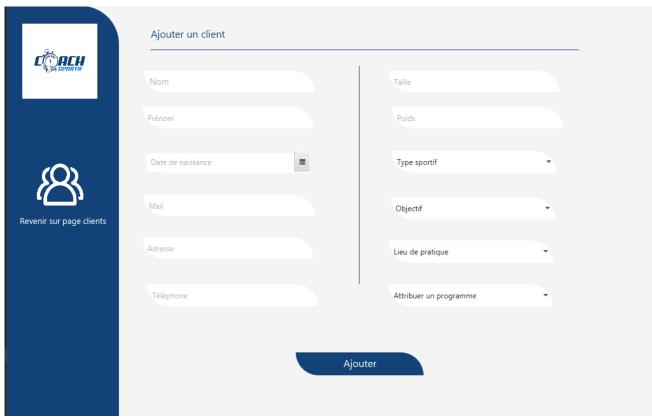
- Créer un client : Cette fonctionnalité permet au coach d'ajouter un client dans la base de données du logiciel. Il peut ainsi renseigner un nom, un prénom, un âge, une adresse, un numéro de téléphone, un mail, son poids, sa taille, son objectif, un lieu de pratique et son profil sportif.
- Affecter ou retirer un programme sportif à un client : Cette fonctionnalité affecte ou retire un programme déjà existant à un client ciblé.
- Consulter et modifier un client : Cette fonctionnalité permet au coach de visualiser les informations d'un client et d'éventuellement les modifier si une information est amenée à changer.
- **Supprimer un client :** Cette fonctionnalité permet de supprimer un client et de ne garder que les utilisateurs actifs.

# 2.2.2.1. Méthodologie

Pour ces interfaces nous avons utilisé des objets de JavaFX tels que textField, comboBox, button, et datePicker.

#### Créer un client / Affecter ou retirer un programme sportif :

Sur la fenêtre « gestion des clients » nous avons, en haut, un bouton "Ajouter un nouveau client". En appuyant sur ce bouton, une nouvelle fenêtre s'affiche contenant un formulaire avec des champs permettant d'entrer les informations personnelles du nouveau client, ainsi que la possibilité de lui associer un objectif, un lieu de pratique et de lui attribuer un programme.



C1. Interface d'ajout de clients

En ajoutant ce nouveau client, si un des champs n'est pas rempli un message d'erreur va s'afficher indiquant quel est le champ vide. Si une valeur entrée n'est pas au bon format sur certains champs comme : le numéro de téléphone, la taille ou le poids. Un message d'erreur va s'afficher indiquant quel est le champ erroné.



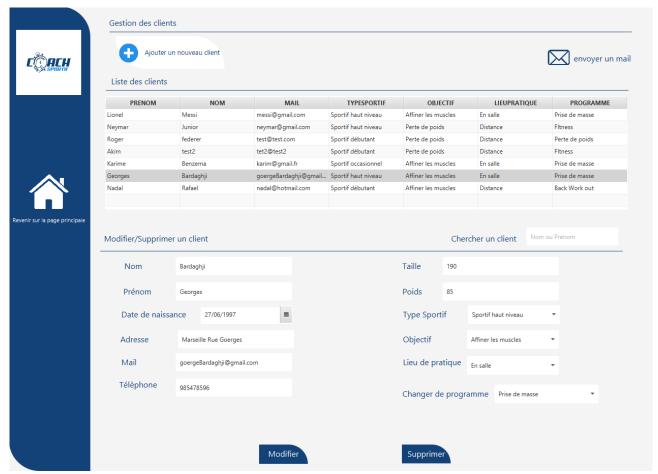
C2. Message d'information

Quand les champs remplis sont validés, un message de validation s'affiche pour confirmer que le client a bien été ajouté, puis le coach peut revenir sur la page des clients en cliquant sur le bouton « revenir sur la page client ».

#### Consulter et modifier un client :

Sur la page « gestion des clients », nous avons un tableau qui affiche quelques informations sur les clients présents dans la base de données. Sur ce tableau nous affichons le nom, le prénom, le mail, le type sportif, l'objectif, le lieu de pratique et le programme attribué. Il est possible de chercher un client par son nom ou son prénom grâce à la barre de recherche

en-dessous du tableau. En sélectionnant un client sur le tableau, la totalité de ses informations sont affichées en dessous, dans le formulaire qui se trouve dans la section « Modifier/supprimer un client ».



C3. Interface de gestion des clients

Ce formulaire se remplit avec les informations du client sélectionné. Nous pouvons donc les consulter et les modifier. Par exemple nous pouvons changer le programme attribué, son poids, etc.... Tout comme le formulaire d'ajout, si une valeur entrée n'est pas au bon format la modification ne sera pas effectuée et un message d'erreur va s'afficher indiquant le champ concerné. Par exemple si le champ du numéro de téléphone ne contient pas 10 chiffres, le client ne sera pas modifié. A noter que nous considérons que deux utilisateurs peuvent tout à fait avoir le nom et le prénom car les homonymes peuvent exister même s'ils ne sont pas fréquents.

#### Supprimer un client :

Il est possible de supprimer le client sélectionné en appuyant sur le bouton « supprimer » ainsi le client sera effacé du tableau et de la base de données.

#### **Envoyer un mail:**

Nous disposons aussi d'un bouton au-dessus du tableau permettant d'envoyer un mail à un client. Il suffit de choisir ce client en le sélectionnant dans le tableau, puis de cliquer sur le bouton « envoyer un mail ». Une nouvelle fenêtre va s'afficher avec un champ contenant

l'adresse électronique du client ainsi qu'un champ textArea qui permet d'écrire le contenu du mail.



C4. Interface d'envoi de mail

Ensuite, le bouton « envoyer » permet de valider l'envoi du mail et de retourner à la page « gestion des clients ». Si aucun client n'est sélectionné lorsque qu'on appuie sur le bouton « envoyer un mail » un message d'erreur va s'afficher indiquant qu'il faut sélectionner un client.

#### 2.2.1.2. Améliorations

Pour améliorer la communication entre le coach et ses clients il serait plus simple d'utiliser un forum. Il serait également préférable de vérifier la validité des mails entrés dans la base.

## 2.2.2. Programme

Les programmes sont destinés à être affectés à un client dans le cadre de son entraînement personnel et lors d'une session en compagnie du coach. Outre une description du programme ainsi qu'un nom, un programme doit pouvoir contenir une liste d'activités à remplir. Ainsi, une liste de fonctionnalités à satisfaire ressemblerait à :

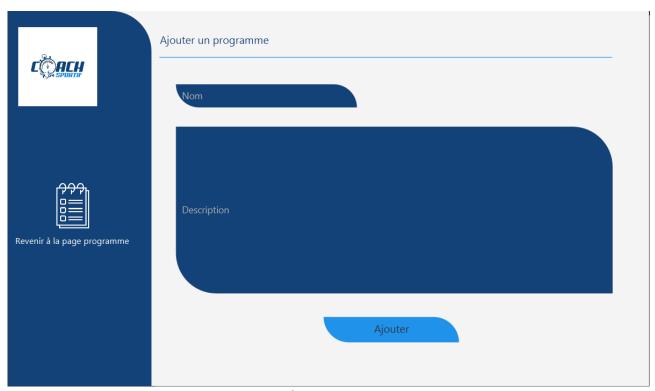
- Créer un programme : Cette fonctionnalités permet au coach d'ajouter un programme dans la base de données du logiciel. Il peut ainsi renseigner le nom et la description du programme.
- Consulter et modifier un programme : Cette fonctionnalité permet au coach de visualiser les informations d'un programme et éventuellement les modifier si une information est amenée à changer.

- Supprimer un programme : Cette fonctionnalité permet de supprimer un programme.
- Affecter ou retirer une activité à un programme : Cette fonctionnalité affecte ou retire une activité déjà existant à un programme ciblé.

#### 2.2.2.1. Méthodologie

Les fonctionnalités « créer un programme », « consulter et modifier un programme », « supprimer un programme » et « affecter ou retirer une activité à un programme » sont regroupées sur trois interfaces.

Pour ces interfaces nous avons utilisé des objets de JavaFX tels que textField, comboBox et TableView.



PR1. Interface d'ajout d'un programme

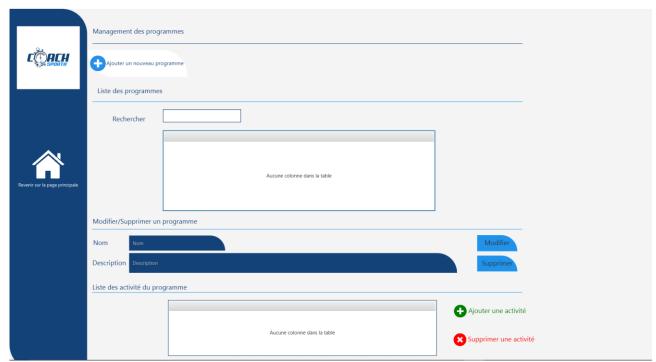
Si le coach laisse un champ vide alors il ne pourra pas valider l'ajout du programme et un message s'apparaitra pour l'informer qu'au moins un des champs n'est pas remplis.

Veuillez remplir toutes les informations

PR2. Message d'erreur

Une fois le programme ajouté dans la base de données, il apparaitra sur l'interface de gestion des programmes ci-dessous.

A partir de cette interface, il peut rechercher un précisément un programme, voir les activités d'un programme, il peut également consulter, rechercher, modifier ou supprimer un programme en le sélectionnant dans la liste.



PR3. Interface de gestion des programmes

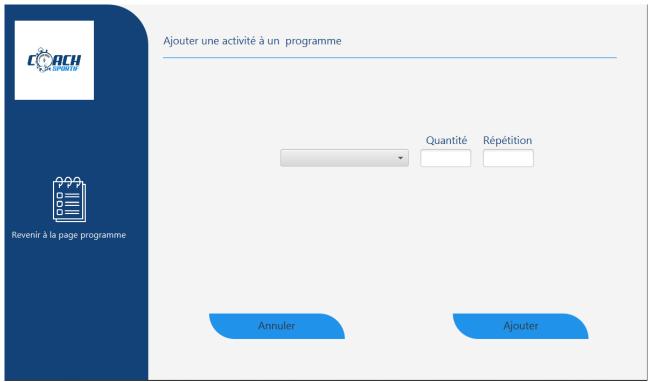
Une fois un programme sélectionné, on peut supprimer une activité en le sélectionnant puis en cliquant sur « Supprimer une activité », si le coach clique sur « Supprimer une activité » sans avoir sélectionné une activité, le message d'erreur « Veuillez sélectionner un programme » apparait.

On peut également ajouter une activité à un programme en sélectionnant un programme puis en cliquant sur « Ajouter une activité », de là, une interface apparait, on peut sélectionner une activité, mettre le nombre de répétition et de quantité puis l'ajouter au programme.

Si l'on sélectionne une activité qui est déjà dans le programme, si l'on ne remplit pas tos les champs ou si l'on ne met pas de nombre dans les champs « Quantité » ou « Répétition », un message d'erreur apparait.

Ce programme contient déjà cet activité

PR4. Message d'erreur



PR5. Interface d'ajout d'une activité à un programme

#### 2.2.2.2 Améliorations

Comme amélioration possible, il y a le fait de pouvoir modifier les activités assignées à un programme. Pour l'instant, on peut seulement ajouter, supprimer et voir le nombre de répétitions. On aurait pu ajouter également des images d'illustrations ou des vidéos de démonstration.

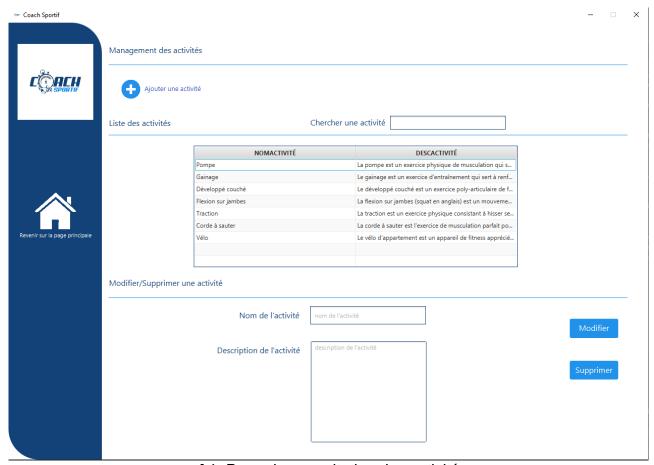
#### 2.2.3. Activités

Une activité est une donnée simple composée d'un nom et d'une description. Elle doit pouvoir s'ajouter dans un programme et il faut pouvoir spécifier en fonction du programme, le nombre de répétitions et le nombre de séries à effectuer. Une liste de fonctionnalités à satisfaire ressemblerait à :

- Créer une activité: Cette fonction permet à l'utilisateur (le coach) de créer une activité. Cela se fait sur une page dédié 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.
- Consulter et modifier 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.
- 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.

## 2.2.3.1. Méthodologie

Les fonctionnalités « créer une activité », « consulter et modifier une activité » et « supprimer une activité » et « chercher une activité » sont regroupées sur deux interfaces. Pour ces interfaces nous avons utilisé des objets de JavaFX tels que textField, Button et TableView.



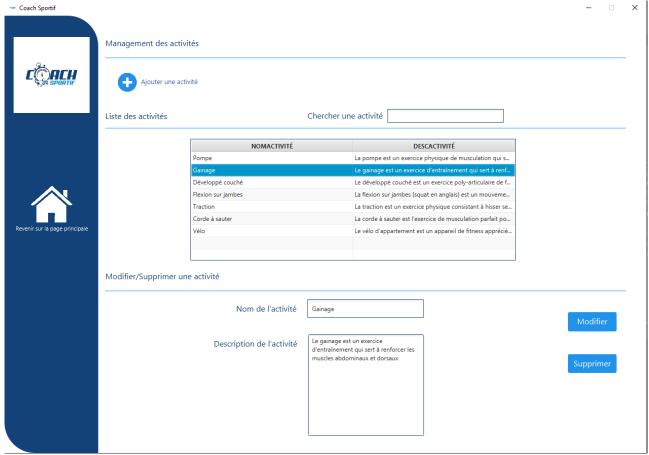
A1. Page de consultation des activités

En cliquant sur le bouton « Ajouter une activité », l'utilisateur arrive sur la page de création des activités.



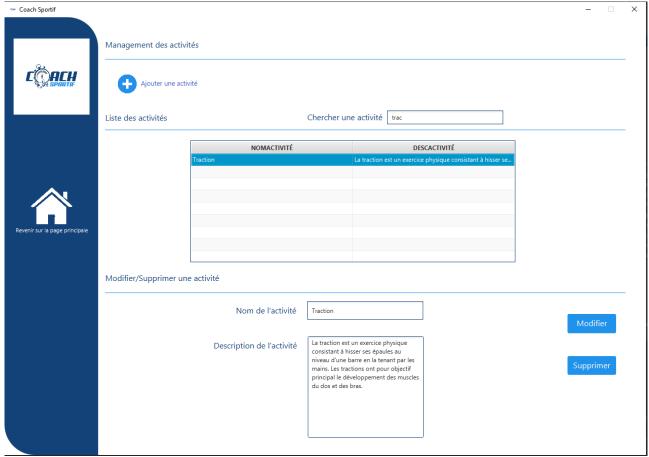
A2. Page de création des activités

En cliquant sur le bouton créer ou annuler, l'utilisateur retourne sur la page de consultation et peut choisir de modifier ou de supprimer un client.



A3. Modifier ou supprimer des activités

La barre de recherche permet à l'utilisateur de rechercher une activité dans le tableau.



A4. Rechercher des activités

### 2.2.4. Planning

Pour permettre une clarté de l'information concernant les sessions que doit honorer le coach, un planning doit être mis en place. Ce dernier doit en effet regrouper les cours qu'il doit dispenser dans la semaine ou à minima, ceux du jour actuel. Mais pour pouvoir consulter ces fameuses sessions, il doit impérativement pouvoir en ajouter. De même, s'il est en mesure d'ajouter des sessions dans le planning, il est nécessaire que le coach puisse les modifier si besoin, voire les supprimer. Ainsi, nous pouvons regrouper comme suivant, les fonctionnalités à implémenter :

- Afficher les sessions d'un jour ou d'une semaine donnée : Cette fonction doit pouvoir afficher à l'écran les sessions que doit honorer le coach, un jour donnée.
- Affecter une session à un client dans une tranche horaire: Cette fonction doit pouvoir ajouter dans la base de données une session, tout en vérifiant qu'elle respecte un format imposé.
- Modifier une session déjà définie ayant lieu un jour donné: Cette fonctionnalité doit inclure une modification potentielle du jour et de la tranche horaire de la session.
  De même, un changement de programme assigné, du client ou même du lieu doit être songé.

 Supprimer une session déjà créée: Comme toutes les autres, cette fonctionnalité doit être incluse dans l'onglet planning. A sa suppression, il est attendu que ladite session n'apparaisse plus sur l'interface homme-machine.

## 2.2.4.1. Méthodologie

D'un point de vue données, une session est une donnée centrale nécessitant notamment une liste de clients, une liste de programmes et une liste de lieux. En plus, elle doit également contenir la date de la session ainsi que sa tranche horaire, c'est-à-dire l'heure à laquelle elle commence et l'heure à laquelle elle s'achève. Le nombre d'informations que peut contenir un planning et sa table parait donc assez élevé. Néanmoins avec la mise en place au préalable des tables "client", "programme" (et même "lieupratique"), nous pouvons créer une table "planning" sans redondance des données. Dans cette table, le client, le programme et le lieu de pratique sont simplement indiqués grâce à leur identifiant faisant office de clef étrangère ici. Pour les données temporelles que sont la date de la session et sa tranche horaire, nous les avons répartis en deux champs "dateDebut" et "dateFin. Il a été choisi de les définir comme des DATETIME car nous pouvons grâce à ce choix, avoir accès à des fonctions SQL extrêmement utiles pour traiter des données temporelles, telles que WEEK() ou DAYOFWEEK().

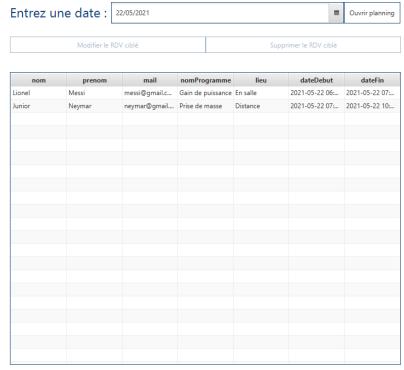
idPlanning	idClient	idProgramme	idLieu	dateDebut	dateFin
2	23	4	2	2021-05-22 06:00:00	2021-05-22 07:00:00

PL1. Exemple de données attendues dans la table "Planning"

D'un point de vue graphique, le coach a tout de suite une vision complète de son planning quotidien. Ce planning se compose tout d'abord d'un tableau (une TableView en JavaFX) où sont stockés les sessions que le coach doit honorer aujourd'hui. Une ligne correspond à une session. Dans chaque colonne est renseigné le nom, le prénom et le mail du client, le programme assigné, le lieu assigné et la tranche horaire. De cette façon, le coach a déjà un premier aperçu des données du client et pourra les approfondir dans la page "client" pour se préparer efficacement.



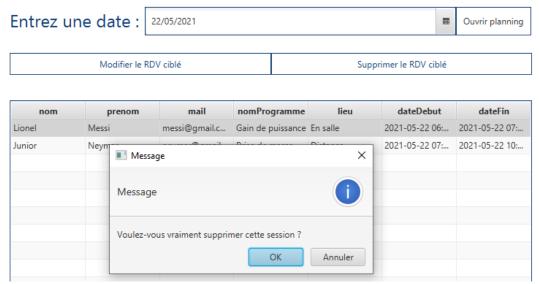
# Planning du samedi 22 mai 2021



**PL2.** Affichage de la page planning avec le planning journalier (à droite)

En cliquant sur une ligne du tableau, un évènement JavaFX donne la possibilité au coach de modifier ou supprimer cette session en débloquant deux boutons. Pour toute tentative de suppression, une demande de confirmation sera évidemment effectuée. Après suppression, le tableau est mis à jour.

# Planning du samedi 22 mai 2021



**PL3.** Tentative de suppression de la ligne sélectionnée après avoir cliqué sur "Supprimer le RDV ciblé"

Au-dessus du tableau, un DatePicker permet de changer la date des sessions affichées. Il pourra de cette façon afficher en quelques clicks, les sessions qu'il peut avoir pour un jour donné. Nous avons également décidé d'intégrer une fonctionnalité permettant au coach de visualiser son planning hebdomadaire et d'avoir une vue d'ensemble du travail qui l'attend dans la semaine. Pour ce faire, il faut cliquer sur le bouton situé à côté du DatePicker. Une seconde page va alors s'ouvrir et il aura accès à un Accordion de sept volets, un pour chaque jour de la semaine. Dans chaque volet se cache un tableau (une TableView) fonctionnant de la même façon que le tableau présent dans la première page. Il va afficher au coach pour un jour donnée, les sessions qui y sont affectées. Deux boutons sont disponibles au-dessus de ce tableau pour avoir un aperçu des sessions à honorer durant les semaines antérieures ou postérieures à celle actuelles. A noter qu'aucune fonctionnalité d'ajout, de modification ou de suppression de sessions n'est disponible sur cette seconde page. C'est une page purement visuelle et informative.

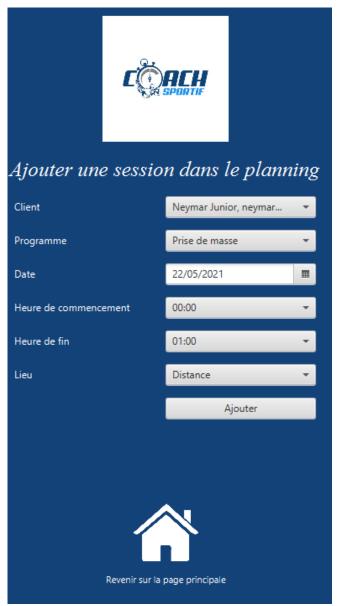
····				>>>>			
lundi 2	24 mai 2021						
mardi	25 mai 202	1					
nom	prenom	mail	nomProgramme	lieu	dateDebut	dateFin	
Junior	Neymar	neymar@gmail.com	Prise de masse	Distance	2021-05-25 10:00:00.0	2021-05-25 13:00:00.0	
▶ jeudi 2 ▶ vendre	edi 26 mai 2 27 mai 2021 edi 28 mai 2 li 29 mai 20	021					

**PL4.** Planning hebdomadaire s'affichant sur une nouvelle page.

L'accès à la page "planning" ne donne pas uniquement vue sur le formulaire d'ajout. En effet, il a égalementté décidé d'afficher dès l'accès à la page de planning, un formulaire d'ajout de sessions. Pour stocker tous les clients, programmes et lieux de pratiques différents, nous avons opté pour des combobox. Nous avons ainsi trois combobox dans lesquels sont chargés respectivement la liste de tous les clients, la liste de tous les programmes et la liste de tous les lieux de pratique possibles. Chacun de ces combobox nécessite un appel à la base de données pour être remplie.

Nous avons ensuite fait le choix de proposer dans ce formulaire, trois autres champs à compléter. Le premier est représenté sous la forme d'un DatePicker permettra au coach

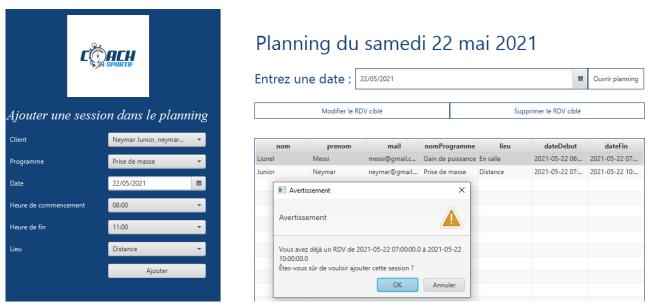
d'indiquer la date de la session. Les deux autres sont des combobox et préciseront l'heure à laquelle commence la session et l'heure à laquelle elle se terminent. Aucun de ces trois ne nécessitent un appel à la base de données à l'initialisation de la page. Néanmoins, il est important de les initialiser en vérifiant que la date sélectionnée soit au moins celle du jour actuel et qu'on ne puisse en sélectionner une plus petite. Également, il faut vérifier que l'heure de commencement soit toujours inférieure à l'heure de fin de session. Ces cas sont gérés dans des Event indépendants de toute phase d'ajout (ou de modification) de session dans la base de données.



PL5. Formulaire d'ajout de session dans le planning

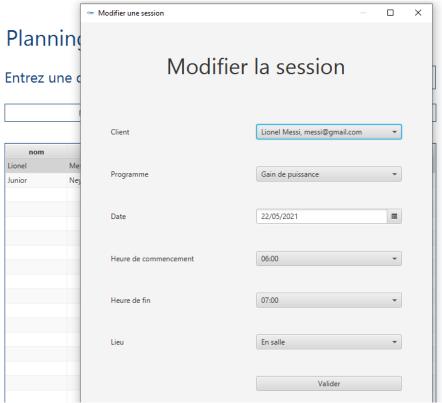
Pour ajouter une session, il faut cliquer sur le bouton "ajouter" à la fin du formulaire. Deux issues sont alors possibles. Soit, l'ajout s'est correctement fait et le coach sera instantanément notifié d'une alerte de confirmation. Soit, un autre message d'alerte préviendra le coach pour lui dire que la session qu'il essaie d'ajouter pose un problème au niveau de la tranche horaire mentionnée. En effet, à la soumission du formulaire, le programme vérifie qu'à la date donnée, il n'y ait pas un enjambement de tranches horaires

avec d'autres sessions. Nous faisons d'ailleurs le choix de simplement notifier le coach dans un message d'alerte. En aucun cas, nous n'annulons la procédure d'ajout. Elle est simplement stoppée. Nous donnons la possibilité au coach de choisir si oui ou non il veut la poursuivre. En effet, nous estimons que le coach peut tout à fait souhaiter gérer plusieurs clients à la fois lors d'une tranche horaire donnée, d'où ce choix.



**PL6.** Tentative d'ajout avec avertissement de chevauchement potentiel avec d'autres sessions

Le formulaire de modification de session est composé strictement de la même façon que le formulaire d'ajout. Simplement, pour y accéder, il faut au préalable sélectionner une session dans le tableau d'affichage afin de charger ces données dans le formulaire de modification (qui s'ouvre d'ailleurs sur une nouvelle page après avoir cliqué sur le bouton adéquat). Lors de la soumission du formulaire, les données de ce formulaire sont sujettes au même procédé de vérification que celui du formulaire d'ajout de session.



PL7. Formulaire de modification de session

#### 2.2.4.2. Améliorations

Le planning peut être sujet à des améliorations futures. En termes d'améliorations minimes, l'ajout d'un booléen dans la table "planning" pourrait être intéressant. Il indiquerait si la session a été correctement honorée. D'un point de vue statistique, cette fonctionnalité serait intéressante, mais elle donnerait beaucoup moins d'utilité à la fonctionnalité de suppression de session déjà implémentée plus tôt.

Une amélioration plus lourde serait à l'avenir de songer à supprimer le planning journalier et à le remplacer par le planning hebdomadaire s'affichant lui sur une seconde page. Néanmoins, la gestion d'ajouts, de modification et de suppressions sur sept tableaux différents peut rendre cette "migration" délicate.

# 2.2.5. Statistiques

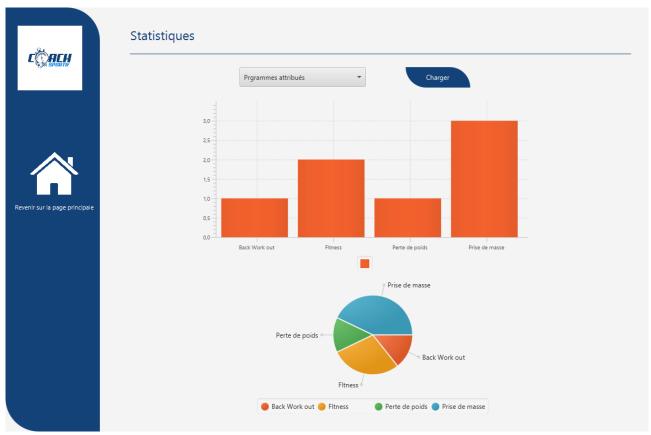
Les statistiques sont un repère visuel important pour permettre au coach d'améliorer les services qu'il propose à sa clientèle. Un effort doit donc être fait sur leur affichage. Ainsi, la principale fonctionnalité à remplir est :

**Visualiser des statistiques :** Cette fonctionnalité doit aider le coach à avoir une idée plus claire de sa clientèle avec par exemple, les programmes plébiscités par cette dernière.

## 2.2.5.1. Méthodologie

Pour cette interface nous avons utilisé des objets de JavaFX tels que barChart ou pieChart.

Il est possible de sélectionner une statistique à afficher grâce à un comboBox.Lorsque les statistiques sont sélectionnés elles sont récupérées dans la base de données puis affichées sur deux diagrammes, un diagramme circulaire et un diagramme à bâtons. Les diagrammes s'actualisent automatiquement en fonction des données que l'on y ajoute. Lorsque les statistiques sont sélectionnés ils sont récupérés dans la base de données puis sont affichés sur deux diagrammes, un diagramme circulaire et un diagramme à bâtons.



**\$1.** Interface de visualisation des statistiques

Si des données sont ajoutées après que les statistiques ont été affichées, il faut actualiser les graphiques en cliquant à nouveau sur le bouton « charger ».

#### 2.2.5.2. Améliorations

Ajouter des statistiques intéressantes en plus de celles qui sont présentes permettrait au coach de mieux suivre l'évolution de ses services.

# 3. Conclusion

Malgré la totalité du travail effectuée à distance, nous estimons que ce projet s'est bien passé dans l'ensemble. Même s'il est vrai que nous ne nous connaissions pas pour la plupart et que nous ne nous sommes même pas rencontrés avant la présentation orale, nous avons su nous entendre pour mener à bien ce projet. Nous avons de ce fait appris à travailler ensemble sans se connaître en essayant chacun d'apporter notre touche à ce projet. Ce projet reste bénéfique dans son ensemble, puis qu'il a permis à l'un d'entre nous d'utiliser JavaFX pour la première fois. Tout le monde a également pu apprendre à utiliser un Scene Builder pour créer efficacement des vues en JavaFX.

Néanmoins, avec plus de temps, nous aurions apprécié développer ce forum afin que les clients puissent interagir avec le coach. Ils auraient en plus pu consulter les programmes que proposent le coach, voire soumettre des demandes de réservation à ce dernier.

Pour finir, nous tenons à remercier notre encadrante Mme Jakubiec-Jamet pour nous avoir aiguillés tout au long de ce TER ainsi que le personnel enseignant nous ayant supporté cette année.

# 4. Références

### 4.1. Informations

https://www.myhexfit.com/fr-fr/

https://www.vagaro.com

https://www.inithy.com

https://app.diagrams.net

# 4.2. Programmation

https://gluonhq.com/products/javafx/

https://stackoverflow.com

https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/

https://intellij-support.jetbrains.com/

https://www.youtube.com/

https://sql.sh/cours/

https://www.baeldung.com

https://devstory.net/11081/javafx-combobox

https://www.apachefriends.org/fr/index.html

Le cours d'ID dispensé cette année nous a également été très utile.