

# SPECIFICATIONS TECHNIQUES

## TABLE DES MATIERES

Presentation.....	0
Partie Base de Données.....	0
Environnement de travail.....	1
Architecture logicielle .....	2
Architecture reseau .....	2

## PRESENTATION

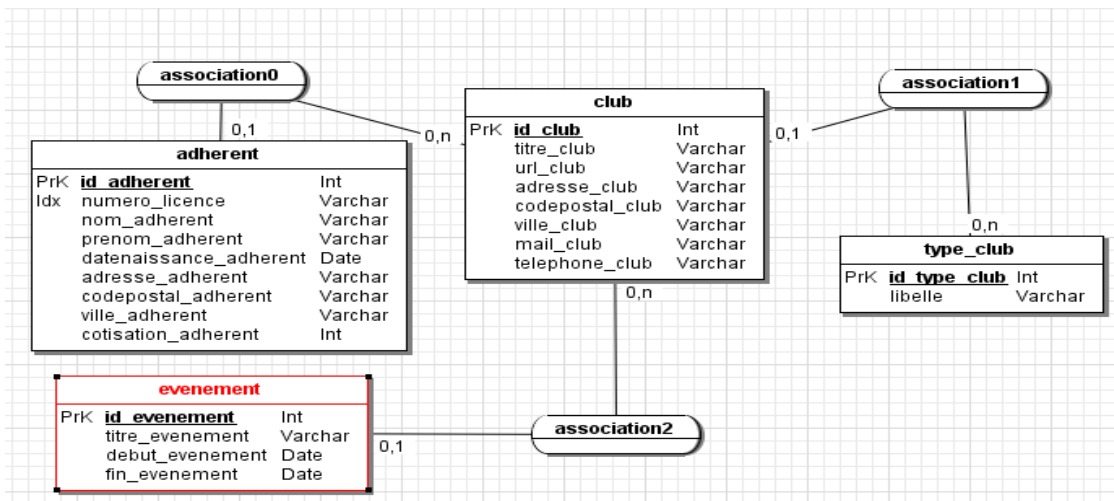
Ce document a pour but de recenser les spécifications techniques inhérentes au projet applicatif de la maison des ligues. Ce dernier a pour but de gérer des adhérents au sein de clubs et d'évènements. Les utilisateurs de ce logiciel sont des salariés du département de gestion et pourront donc accéder à toute l'application sans distinction. Le projet est réalisé en local, ainsi que la réalisation et l'exécution des tests. La mise en production se fait lors de l'approbation du chef de projet afin de ne pas altérer l'application sur le serveur.

Vous retrouverez donc dans ce document une partie consacrée à la base de données du projet, puis une partie concernant l'environnement de travail, suivie de l'architecture logicielle et enfin de l'architecture réseau.

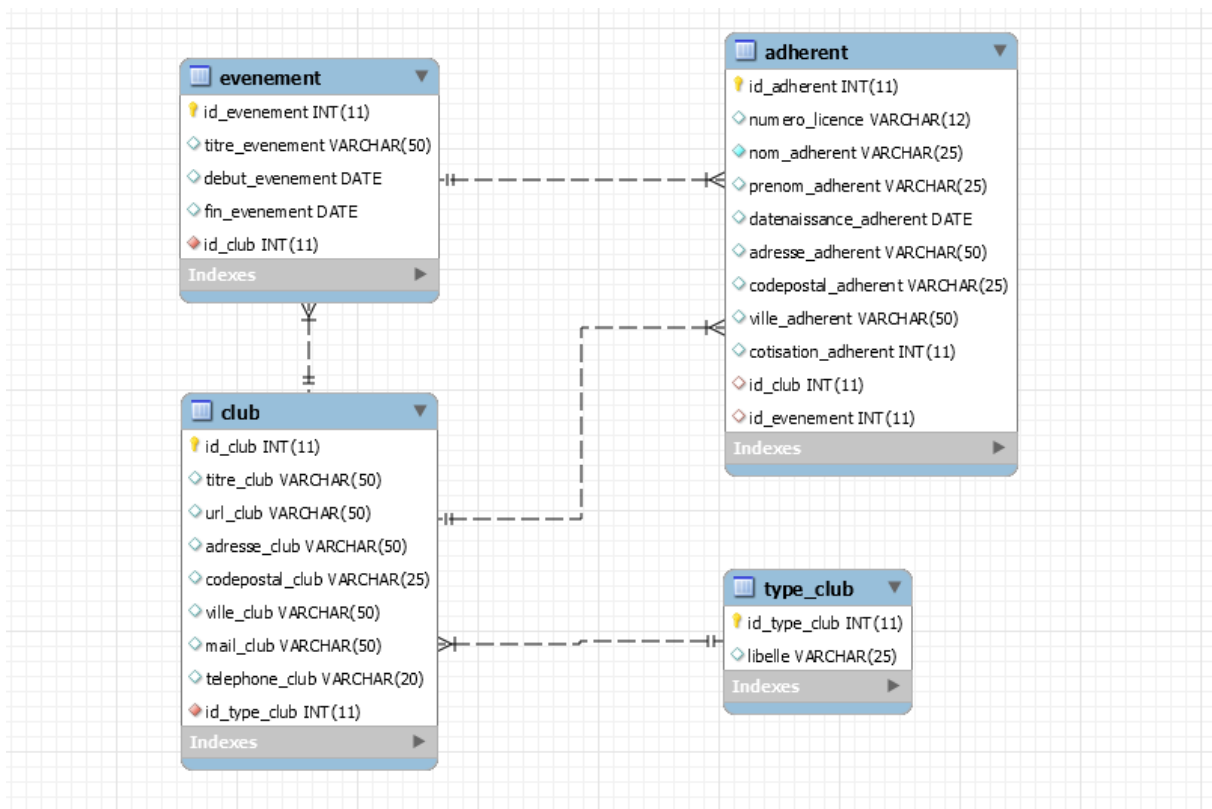
## PARTIE BASE DE DONNEES

Dans cette partie je vous présenterai la base de données dans son ensemble. Il y aura donc une modélisation de la base de données via JMerise, puis le schéma relationnel via MySQL Workbench.

Nous avons donc en premier la modélisation via JMerise :



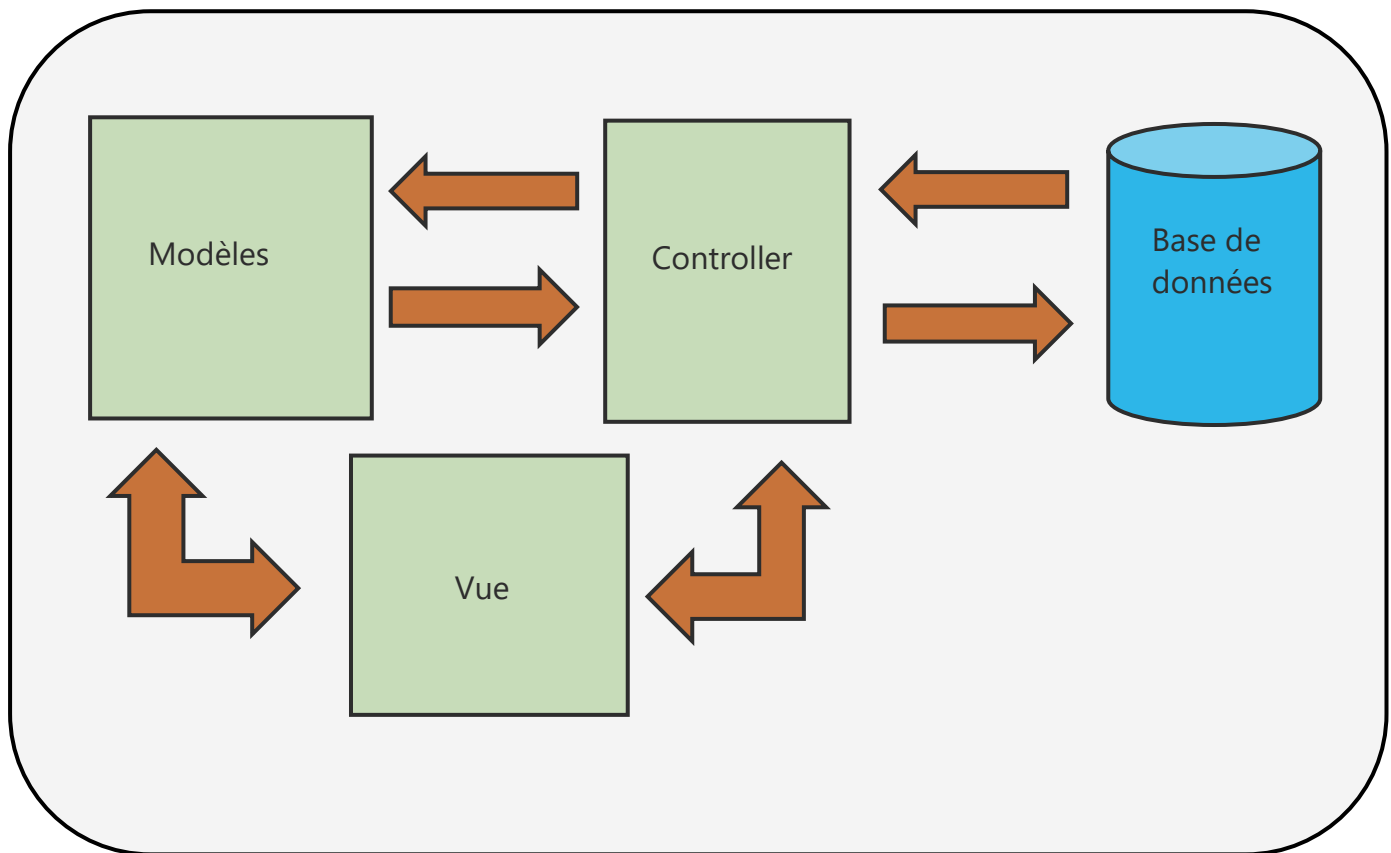
Puis le schéma relationnel du projet :



## ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

Framework	.NET
Langages	PHP, SQL et Javascript
Logiciel de gestion de version	Github
Logiciel de gestion d'incidents	Github
IDE	Visual Studio Code

## ARCHITECTURE LOGICIELLE



## ARCHITECTURE RESEAU

