

Cahier des charges - Programme de Gestion des Membre de Salle de Sport

I. Introduction:

1.1.Objectif du document:

Le présent document vise à définir les exigences et les paramètres du projet de gestion des Membres de salles de sport.

1.2.Présentation du cahier des charges:

Ce cahier des charges constitue le cadre de référence pour le développement du programme et fournit des directives claires pour l'équipe de projet.

1.3. Objectifs du programme de gestion des réservations de salles de sport :

Le programme a pour objectif principal assurer une gestion efficace des abonnements des membres d'une salle de sport et garantir la disponibilité des coaches en cas de demande lors des réservations, améliorer l'expérience des membres, centraliser les informations.

II. Contraintes

2.1.Contraintes techniques :

Développez une application Java de gestion de salle de sport à l'aide de NetBeans, intégrant une connexion à SQL Développer pour faciliter l'importation et l'exportation des données des membres et des employés. Cette application offre au gestionnaire la possibilité d'ajouter des membres, de modifier les types d'abonnements, et de gérer les employés de la salle de sport.

2.2. Contraintes temporelles :

Fin de projet avant la Semaine 14.

III. Contexte du Projet :

3.1. Description du projet intégré :

L'équipe de projet : - BOUZKRAWI Fatima Ezzahrae.

- BOULMAKOUL Abderrhmane.

- OU-ICHEN Rahma.

-HARCHERRAS Massine.

Justification du besoin du programme :

Expérience Membre Améliorée : Permettre aux membres de planifier et gérer leurs séances d'entraînement de manière efficace.

Centralisation des Informations : Rassembler les données des membres pour une gestion simplifiée au quotidien.

Gestion Efficace des Abonnements : Automatiser le suivi des abonnements et améliorer les processus de renouvellement.

En résumé, le programme répond à l'efficacité opérationnelle et à l'amélioration de l'expérience client.

3.2. Description générale du système :

Comment concevoir un système de gestion de membres de salle de sport qui garantit une gestion efficace des abonnements, des activités et des données personnelles

Ce système va différencier entre 2 types d'utilisateurs :

Membres de la Salle de Sport : Les individus membres de la salle peuvent suivre leurs abonnements.

Gestionnaires de Salle : Le personnel responsable de la gestion quotidienne des abonnements. Ils ont accès aux informations de tous les membres, et peuvent modifier ou ajouter des informations.

2.3. Les grandes lignes de la solution :

1) Page de Connexion :

- Créez une interface graphique pour la page de connexion.
- Utilisez des champs de saisie pour le nom d'utilisateur et le mot de passe.
- Établissez une connexion à la base de données en utilisant JDBC.

- Vérifiez les informations d'identification fournies par l'utilisateur avec celles de la base de données.
- Si les informations sont valides, redirigez l'utilisateur vers la page principale ; sinon, affichez un message d'erreur.

2) Page Principale :

- Affichez les options principales à l'utilisateur.
- Utilisez des boutons ou des liens pour chaque option.
- Chaque option doit rediriger l'utilisateur vers la page correspondante (clients, modification, suppression, paiement).

3) Page des Clients :

- Affichez les informations des clients à partir de la base de données.
- Utilisez des composants graphiques appropriés (tableau, liste, etc.).
- Permettez à l'utilisateur de naviguer entre les enregistrements.

4) Page de Modification ou Suppression :

- Permettez à l'utilisateur de sélectionner un client à partir de la liste.
- Affichez les détails du client.
- Proposez des champs de modification et des options de suppression.
- Appliquez les modifications à la base de données.

5) Page de Paiement :

- Affichez les informations nécessaires pour effectuer un paiement.
- Intégrez des champs de saisie pour les détails de paiement (montant, méthode, etc.).

6) Base de Données :

- Créez une base de données avec une table pour stocker les informations des clients.
- Assurez-vous que les pages d'interaction (connexion, clients, modification, paiement) utilisent des requêtes SQL appropriées pour interagir avec la base de données.