

Cours :

Labo Java base

Rôle :

Réaliser

Sujet :

Gestion des inscriptions à un stage sportif

Formateur :

Yannick Boogaerts

Objectif

Produire une application mettant pratique les différents point de matière abordé pendant le cours de Java base.

Liste des points de matières

- Pattern : modèle vue contrôleur.
- Utilisation de Git
- Utilisation de Classes

Application

Rôles :

- Participant : toute personne participant au stage ;
- Inscrit : participant inscrit à au moins une activité
- Organisateur : participant gérant les activités du stage
- Trésorier : participant responsable de la gestion du budget du stage.
- Secrétariat : participant gérant les inscriptions au stage

User story

1. Création d'un stage

En tant que : 'organisateur

Je veux : pouvoir créer un stage avec un nom une date et heure de début et une heure et date de fin.

Afin de : créer un espace qui permettra au participant du stage de collaborer à l'organisation du stage.

2. Ajout d'une activité à un stage

En tant que : 'organisateur

Je veux : pouvoir ajouter une activité à un stage

Afin de : afin de pouvoir créer le planning

Définition

Stage

Période de temps nommée qui regroupe les activités d'un stage

- Nom
- Date et heure de début
- Date et heure de fin

Activité

Activité auquel un participant pourra s'inscrire elle est définie par :

- Nom (unique pour l'activité)
- Date et heure de début
- Durée (en minutes)

La début et la durée doivent définir une période de temps comprise dans la durée du stage.