## Maison des ligues



Application de gestion de Club, d'adhérents et d'évènements (Lourde, C#)

# <u>Spécifications</u> fonctionnelles

## Table des matières

Introduction	3
Maquettes	_
Cas d'utilisations	
Arborescence de l'application	۶

### Introduction

Le but de la solution applicative réalisée est de permettre la gestion de Club, d'adhérents et d'événement par un administrateur de la maison des ligues.

Il sera possible depuis l'application d'accéder à la liste des Adhérents, des Clubs et des Evénements relatifs au contexte de la maison des ligues.

La création, modification et suppression d'adhérents est possible. L'affectation d'un adhérent à un club est aussi possible après la création d'un adhérent.

La création et la modification d'un club est possible. Le nombre d'adhérents attachés à un club est aussi disponible ainsi que le nombre d'évènements créés par le club.

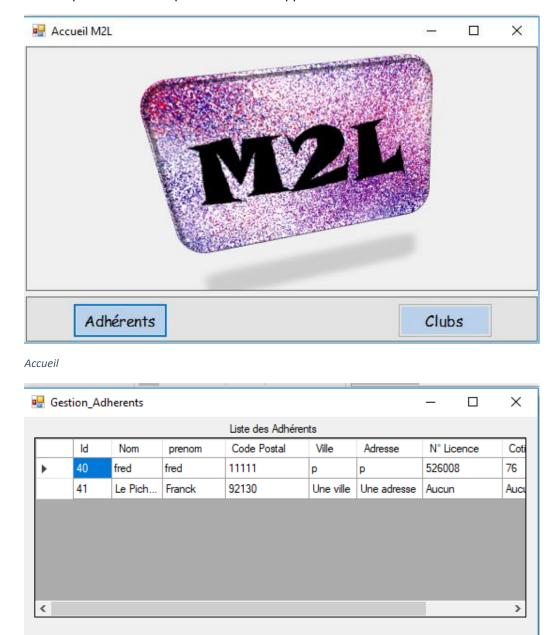
La création, modification et suppression d'événements liés à un club est possible.

Une fois un adhérent attaché à un club, il lui est attribué un numéro de licence et une cotisation à verser (en fonction du club auquel il est attaché).

Un adhérent ne peut s'inscrire qu'à un seul club en même temps.

## Maquettes

Les maquettes présentées ont été produite pour donner une structure à l'application à produire. Elle ne sont pas forcément représentative de l'application finale.

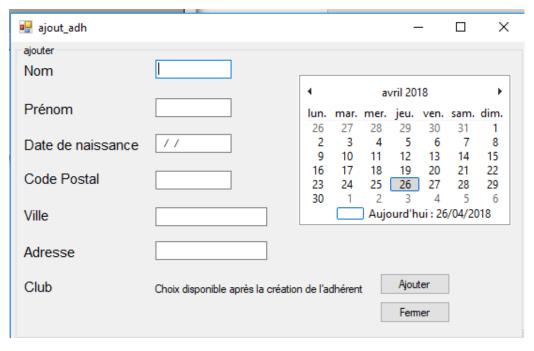


button1

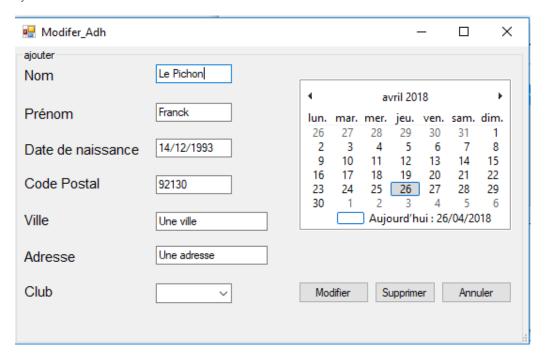
fermer

Gestion des Adhérents

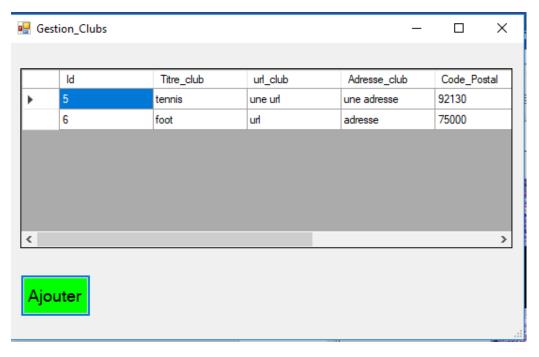
Ajouter



Ajout d'un adhérent



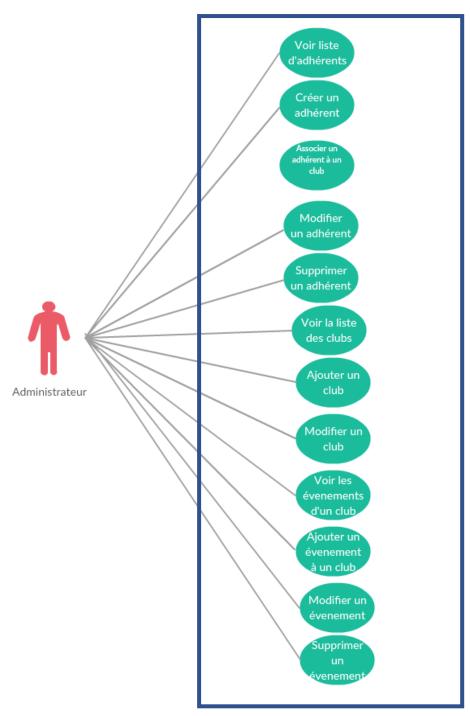
Modification d'un adhérent



Gestion des clubs

## Cas d'utilisations

### Application



## Arborescence de l'application

