MANUEL D'UTILISATION

Application de gestion de membres et d'évènements

Christophe Garcia

Léo Couedor

Alexia Sorin

Manon Goasguen

Mathis Meric-Pons



Sommaire

I - Page d'accueil (Page Membre)	3
II - Page d'ajout d'un membre	4
III - Manipulation de la liste des membres	5
IV - Page d'accueil (Page Evenement)	6
<u>V - Page d'ajout d'un événement</u>	7
VI - Manipulation de la liste des évènements	8

I - Page d'accueil (Page Membre)

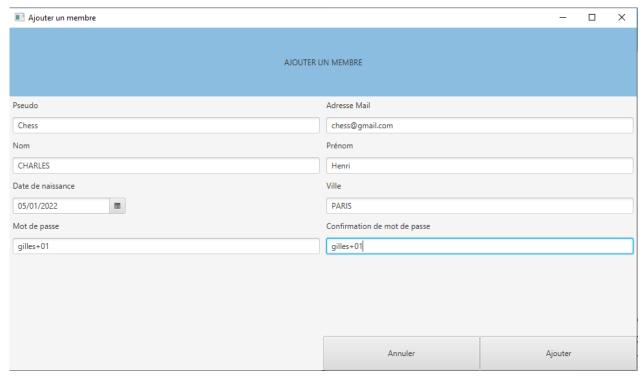
MEMBRES	EVENEMENTS
<u></u>	

Lorsque l'utilisateur ouvre le .jar, il obtient le visuel ci-dessus, sur la partie à gauche du trait noir central, il retrouve la liste des membres qu'il a déjà créée. Pour l'instant, cette zone est vide.

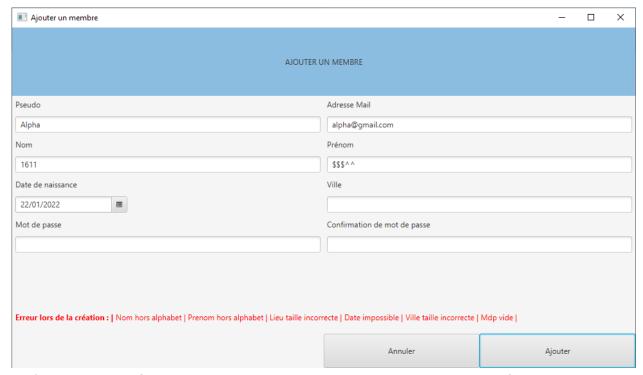
Le bouton à gauche lui permet d'ajouter un nouveau membre à sa liste.

Il lui est également possible d'accéder à une interface quasiment similaire en cliquant sur "EVENEMENTS", qui sera présentée plus tard dans ce manuel.

II - Page d'ajout d'un membre

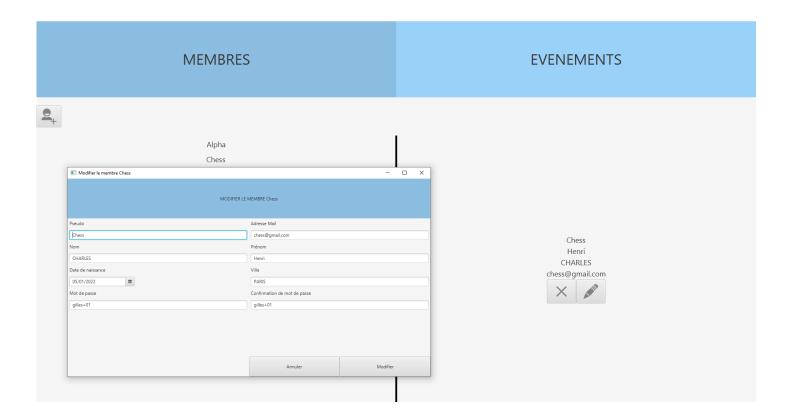


Si l'utilisateur choisit d'ajouter un membre sur la page précédente, une fenêtre s'ouvre et l'utilisateur peut alors renseigner les informations du membre.



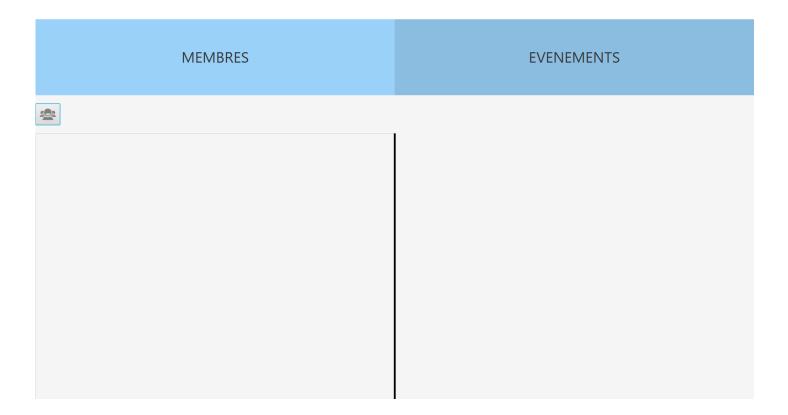
Si l'utilisateur fait des erreurs lors de la saisie des informations, des messages apparaissent en rouge et lui communiquent ces erreurs. Ainsi, il peut les corriger.

III - Manipulation de la liste des membres



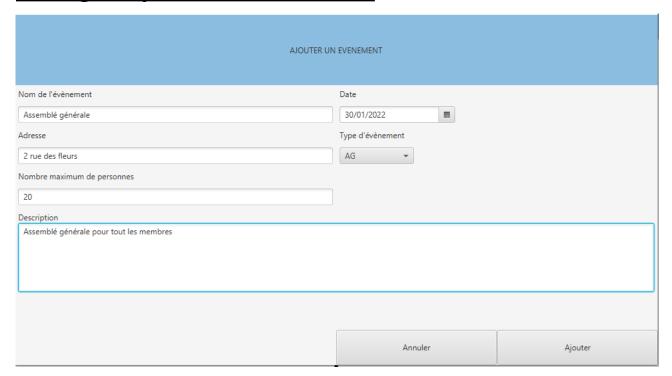
Une fois les membres ajoutés, l'utilisateur peut les modifier en cliquant sur le bouton "crayon" ou bien supprimer le membre sélectionné en cliquant sur la croix.

IV - Page d'accueil (Page Evenement)

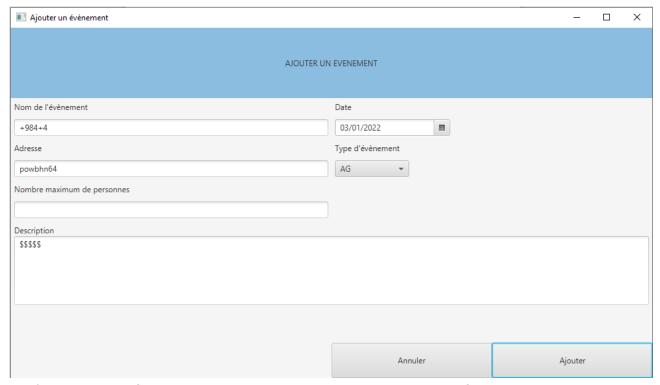


Sur cette page, on retrouve un bouton permettant l'ajout d'un évènement ainsi que la liste des évènements qui est pour le moment vide.

V - Page d'ajout d'un événement

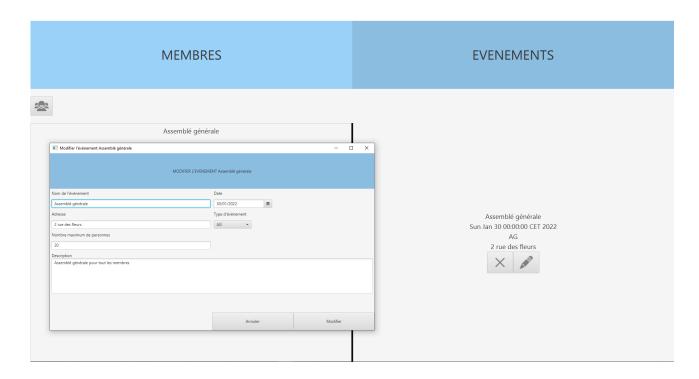


Si l'utilisateur choisit d'ajouter un événement sur la page précédente, une fenêtre s'ouvre et l'utilisateur peut alors renseigner les informations de l'événement.



Si l'utilisateur fait des erreurs lors de la saisie des informations, il ne peut pas ajouter l'évènement tant que les champs ne sont pas correctement remplis.

VI - Manipulation de la liste des événements



Une fois les événements ajoutés, l'utilisateur peut les modifier en cliquant sur le bouton "crayon" ou bien supprimer l'événement sélectionné en cliquant sur la croix.