# Décrire et énumérer les exigences du client

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Enumération des exigences | Exigences | Description |
| 1 | Encoder les informations des pilotes | Le gestionnaire enregistrera un nouveau pilote en renseignant son email, son nom, son prénom, son adresse, son numéro de GSM et le solde de son compte. |
| 2 | Enregistrer les données des vols effectués par les pilotes | Le gestionnaire enregistre les informations des vols qui sont effectués par les pilotes en renseignant le nom et le prénom du pilote, la durée du vol, le type de planeur utilisé |
| 3 | Mise à jour du solde du compte d’un pilote | Lorsqu’on enregistrera un nouveau vol, il faudra mettre à jour le solde du compte d’un pilote. |
| 4 | Cout du vol | Il existe deux types de coût : coût fixe et le coût variable. Le coût fixe est de 25euros. Le cout variable dépend de la durée du vol et du type de planeur |
| 5 | Modifier les informations d’un pilote | En cliquant sur un pilote de la liste, le gestionnaire pourra modifier les informations de ce pilote. |
| 6 | Consulter la liste des pilotes | Le gestionnaire pourra consulter la liste des pilotes, cette liste comportera tous les pilotes du club et elle sera triée par nom et prénom des pilotes |
| 7 | Consulter la liste des pilotes ayant un solde négatif | Le gestionnaire pourra consulter la liste des pilotes ayant un solde négatif. Cette liste sera triée sur les soldes du plus négatif au moins négatif |
| 8 | Consulter la liste des vols à une date précise | Le gestionnaire pourra consulter la liste des vols à une date précise. Cette liste sera triée sur les durées de vol, du plus long au moins long. |
| 9 | Créditer le compte d’un pilote | Une fois que le pilote aura effectué un virement sur le compte bancaire du club. Le gestionnaire pourra créditer le compte du pilote. |

# Décrire et énumérer les cas d'utilisation par itération

# Diagramme des cas d'utilisation

# Distribuer les rôles de chaque membre du groupe

# Présenter le modèle complet des cas d'utilisation

# Diagramme de classe

# Diagramme de composants décrivant l’architecture du système

# Schéma relationnel