



Application : gestion et prêt du matériel.

1. Présentation d'ensemble du projet

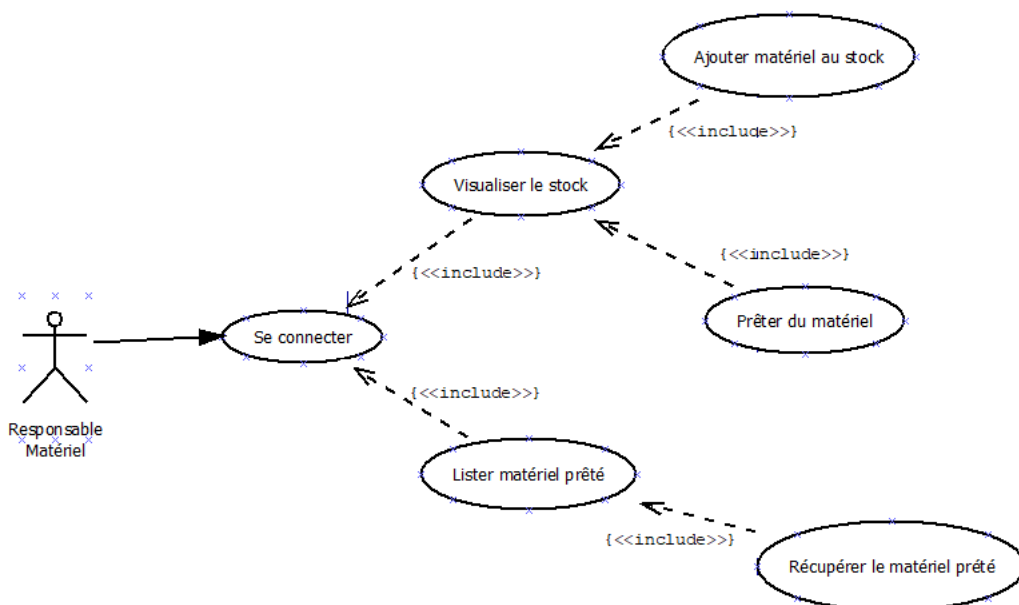
Définition du besoin :

Une application permettant de gérer le matériel du club doit être développée par les personnes du back-office. Elle est utilisée par le(s) responsable(s) matériel. Cette application permet d'entrer du matériel en stock, de faire sortir du matériel du stock, de prêter du matériel à des adhérents.

Elle permet également de « tracer » le matériel c'est-à-dire pour un matériel, connaître toutes les personnes à qui il a été prêté. Ceci permet de retrouver la personne responsable en cas de détérioration du matériel.

Les objectifs de l'application « Gestion matériel » :

Ils sont résumés par le « use case » suivant :



La cible adressée par l'application :

- Le(s) responsable(s) du matériel, et uniquement eux.

2. Description fonctionnelle et technique

2.1 Informations relatives aux contenus :

Les règles de gestion concernant cette application figurent dans le document « règles de gestion » déposé sur Teams. Toutes les informations à mémoriser figurent sur ce document.

2.3 Contraintes techniques :

Le site est développé en **C# selon le modèle en couche, et comprend la création des classes métiers (modèles) ainsi que la classe de connexion à la base et la classe DBInterface.**

Les formulaires seront construits selon le principe du « flat design ».

3. Prestations attendues.

3.1 *Planning :*

La livraison finale du projet devra se faire le **29 Mai 2023**.

3.2 *Dossier technique.*

- Il sera à rendre à la même date, il contient le code C# des classes métiers, de la classe DBInterface et Connexion, accompagné **des modes opératoires et les tests unitaires et fonctionnels**.