**Documentation Utilisateur**

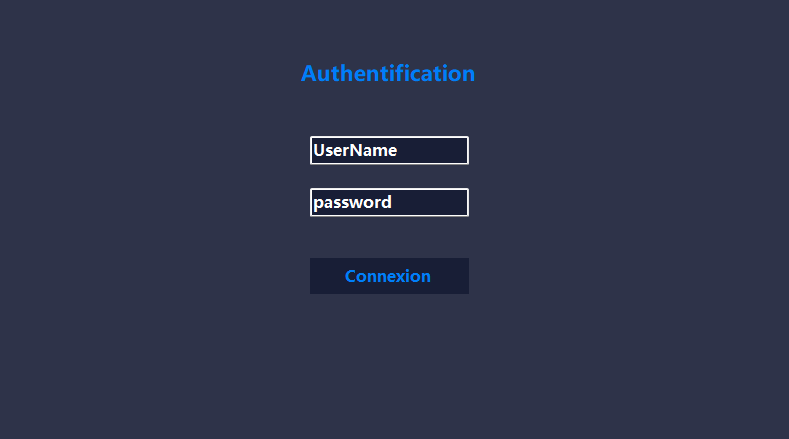
**Le contexte de notre application est de permettant aux responsables du matériels de gérer le matériel du club, cette application doit être développée en C#.**

**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, connaitre toutes les**

**Personnes à qui il a été prêté. Ceci permet de retrouver la personne responsable en cas de détérioration du matériel.**

**Pour cela nous avons créé un exécutable que nous lançons pour arriver a notre page de connexion.**



L’utilisateur se connecte grâce à un user et mot de passe préalablement configuré.

| Identifiant        | Mot de passe      |

|--------------------|-------------------|

| opif               | password          |

L’utilisateur accède à la page d’accueil de notre application, ici l’utilisateur peut Voir les prêts en cliquant sur le bouton, ajouter du stock, prêter du matériel, visualiser son stock



En cliquant sur le bouton voir prêt l’utilisateur pourra voir le matériel prêté, récupérer le matériel prêter.