

# Création d'un logiciel Java (Client lourd)

## Contexte & Cahier des charges

### 1. Introduction

**Objectif :** Définir les besoins et les exigences pour la création d'une application client lourd Java pour l'auto-école.

**Contexte :** Améliorer la gestion des leçons, des inscriptions et des réservations via une application client lourd Java.

### 2. Description du Projet

**Conception du Site Web :** L'application sera conçue pour être conviviale et interactive, permettant une gestion efficace des plannings, des élèves et des leçons.

**Contenu :** L'application devra inclure les éléments suivants :

- Interface d'accueil avec informations sur l'entreprise
- Gestion des cours de conduite
- Gestion des moniteurs
- Gestion des candidats
- Calendrier intégré pour la réservation des leçons
- Gestion de planning

- Gestion des examens
- Gestion des véhicules

#### **Fonctionnalités :**

- Système de réservation en ligne avec possibilité de choisir le moniteur les horaires.
- Intégration des réseaux sociaux.
- la gestion de toute l'activité de l'auto-école

## 3. Design et Apparence

**Design :** Le site web devra avoir un design professionnel, moderne et cohérent avec l'image de l'entreprise.

**Logo :** Utilisation du logo de l'entreprise dans la conception du site.

## 4. Développement Technique

**Technologie :** L'application sera développée en Java, avec une interface utilisateur graphique (GUI) utilisant JavaFX ou Swing.

**Sécurité :** L'application devra être sécurisé contre les vulnérabilités et les attaques en ligne.

## 5. Gestion du Contenu

**Mises à Jour :** L'application doit permettre à l'auto-école de mettre à jour facilement le contenu, y compris les horaires des cours.

## 6. Budget

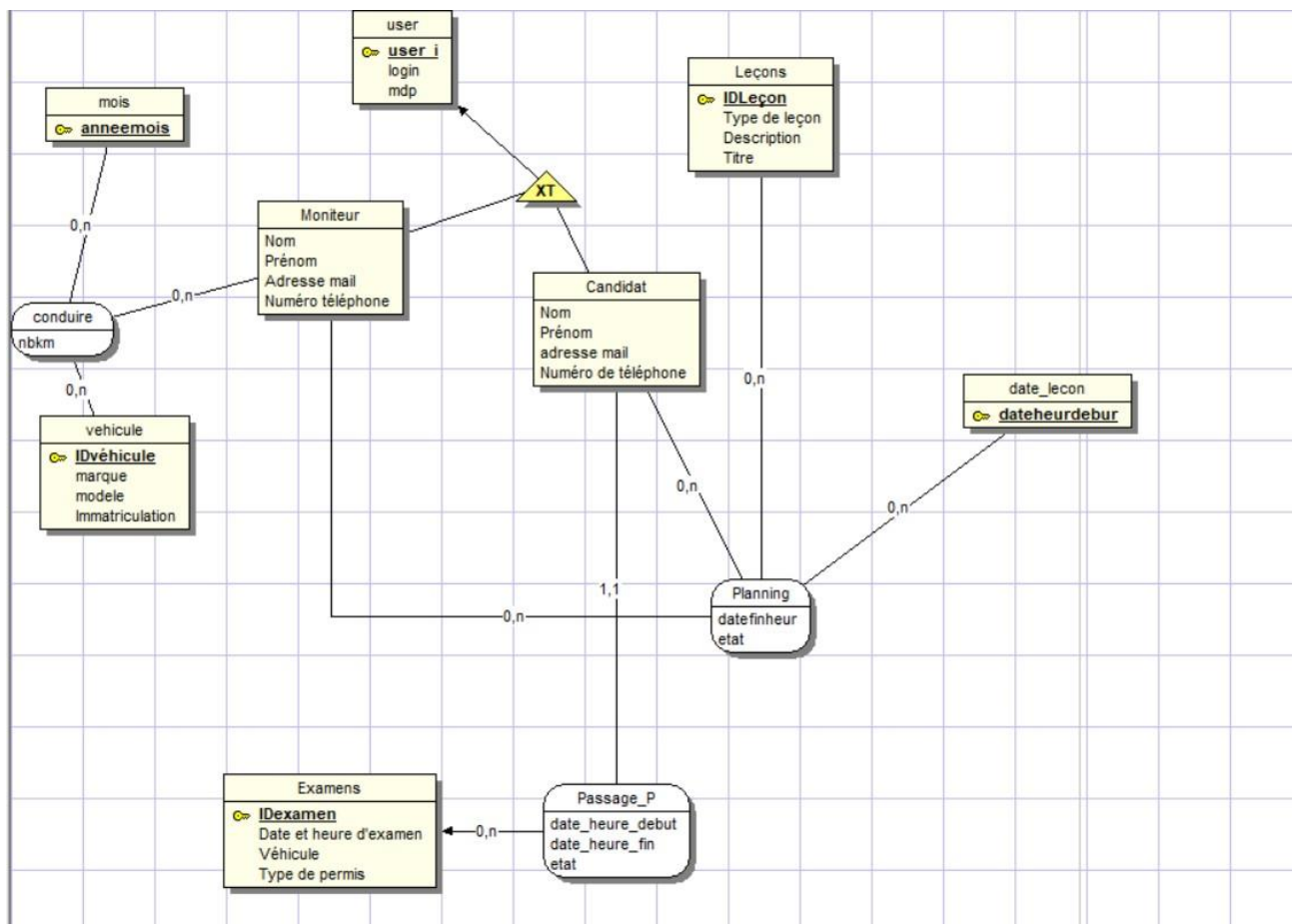
Budget : 2000 euros.

## 7. Base de données

**Base de données :** Création d'une base de données avec une table pour :

- le planning
- Les leçons
- Les examens
- Les utilisateurs
- Les véhicules
- Etat du planning (annulé, reporté, validé)

## 8. Modèle conceptuel de données



9. Diagramme de cas d'utilisation

