

DOCUMENTATION TECHNIQUE M2L

E5 : BTS Services Informatiques aux Organisations
Option Solutions Logiciel Application Métier

OTSALA NEDVAIDE

SESSION : 2024

<i>I.</i>	<i>INTRODUCTION</i>
<i>II.</i>	<i>CONTEXTE.....</i>
<i>III.</i>	<i>ARCHITECTURE TECHNIQUE</i>
<i>IV.</i>	<i>CONCLUSION....</i>

I. INTRODUCTION

Le projet de formation Maison de Ligue, vise à permettre aux utilisateur de pouvoir s'inscrire aux formations sportives proposées par la maison de ligues. Pour cela, nous avons développé une application qui permet aux utilisateurs de rechercher et s'inscrire à la formation depuis l'application. Cette documentation technique explique les principales fonctionnalités de l'application et les technologies utilisées pour sa mise en place.

II. CONTEXTE

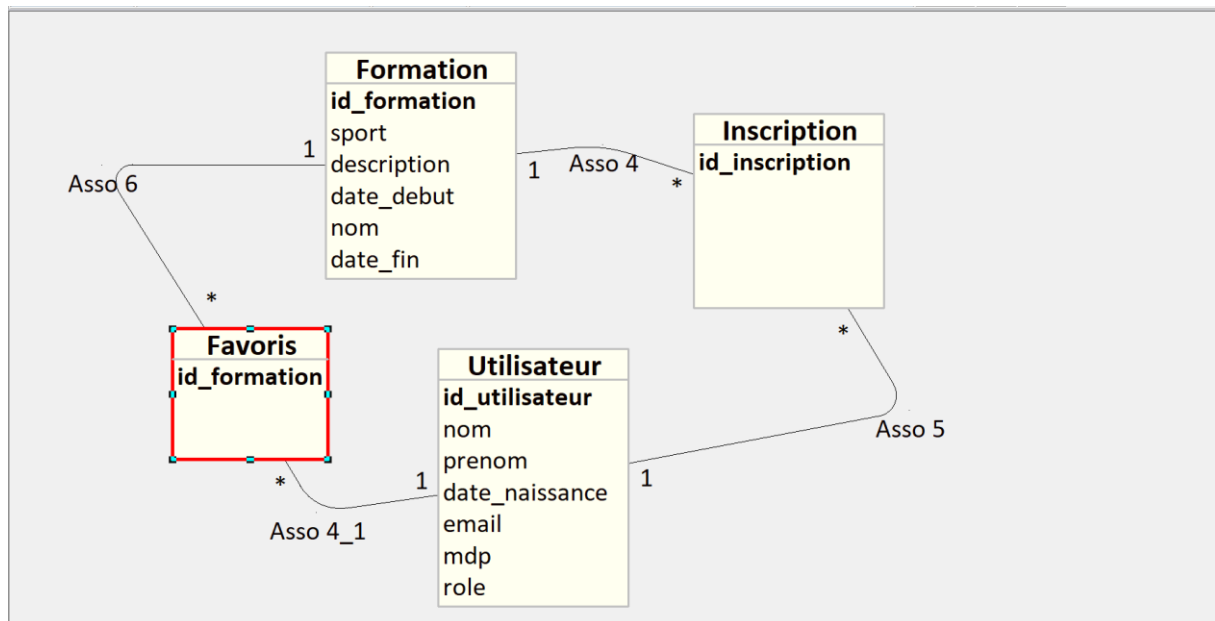
La situation proposée consiste a la création d'une application mobile pour la gestion des formations du personnel de la Maison des Ligues de Lorraine (M2L). Les employés de la Maison des Ligues ont besoin d'une application mobile pour proposer des formations à leurs salariés.

III. ARCHITECTURE TECHNIQUE

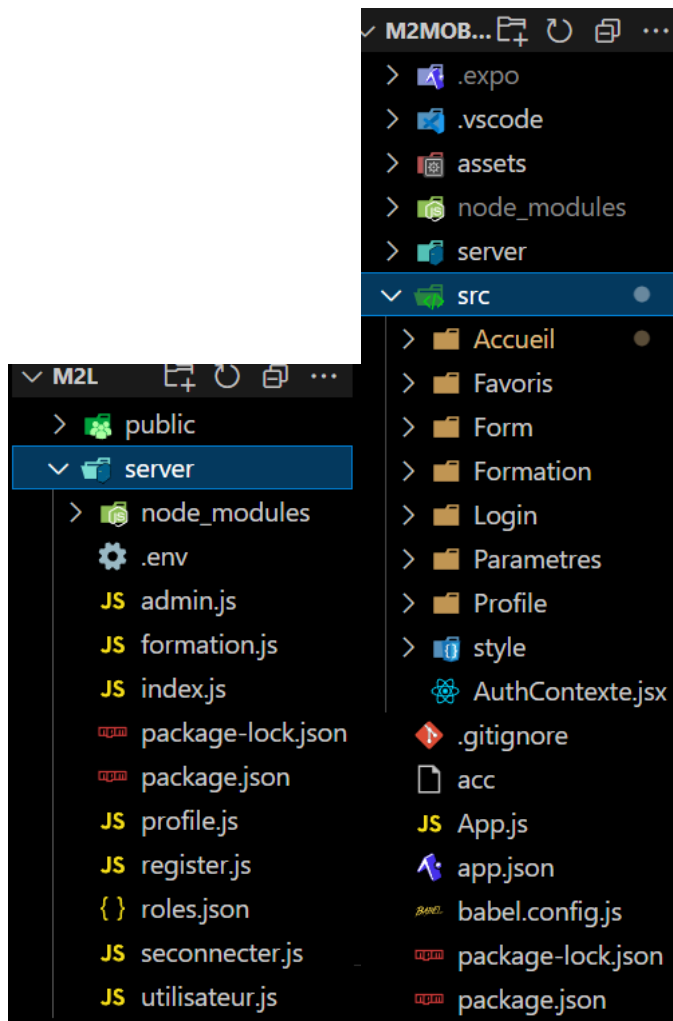
Langage utilisé : JAVASCRIPT, SQL

Framework : React Native, Nodejs, Mysql

- Réalisation diagramme de classe :



- Architecture du projet en MVC
- REACT Native & NODEJS

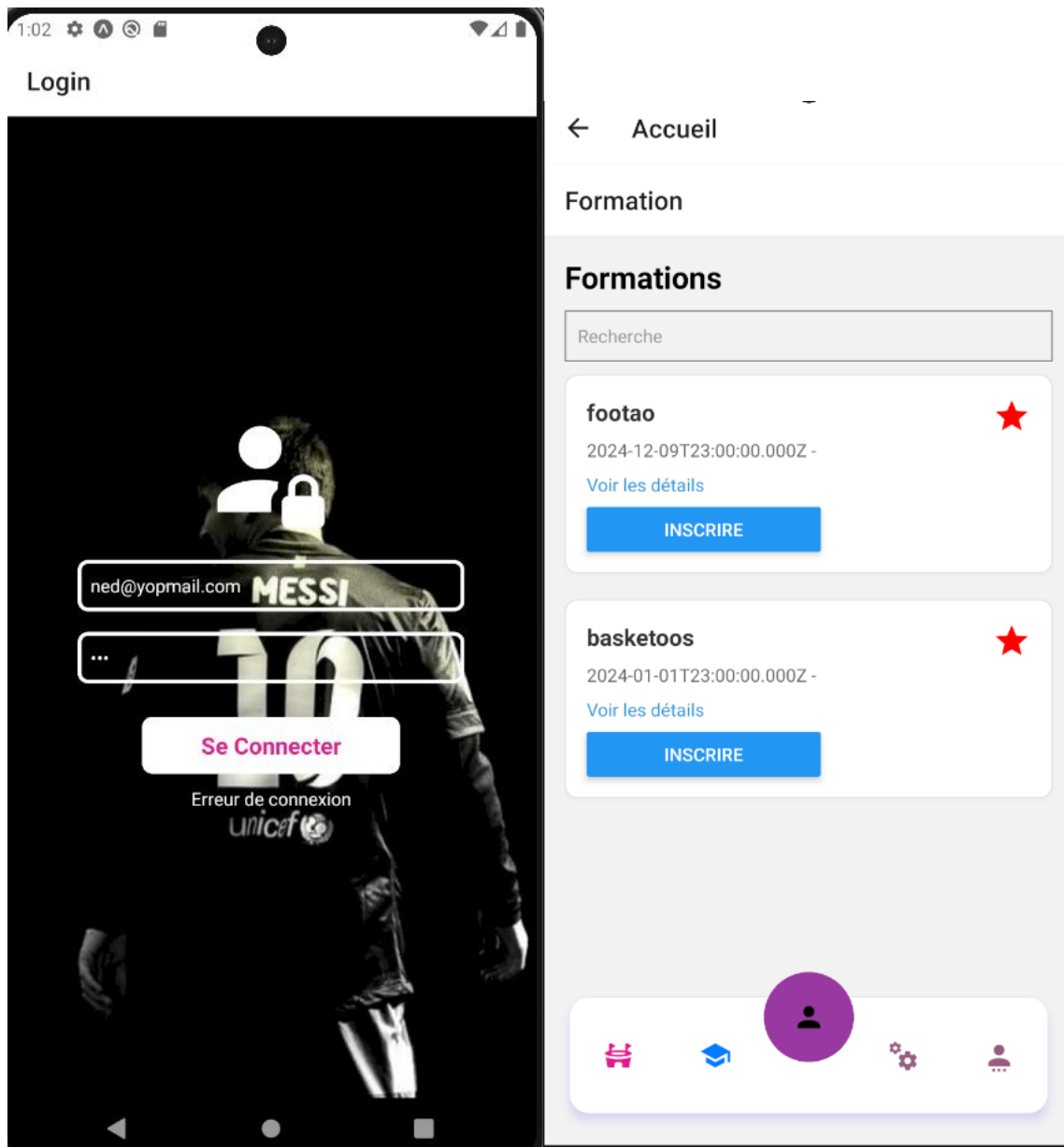


Fonctionnalités principales :

- Inscription et connexion à l'application : les utilisateurs peuvent créer un compte depuis l'application mobile, l'utilisateur peut se connecter à son compte.
- Après s'être connecté, l'utilisateur peut s'inscrire formations disponible et il aura accès aux formations inscrites depuis son profil.

- Application avec espace utilisateur, formations

Parie Login permettant de d'accéder à ces espaces



IV. CONCLUSION

: Le projet de formation Maison de ligues est une solution pratique pour les pratiquants sportifs qui cherchent une formation. Avec une architecture technique solide et des techniques de sécurité avancées, l'application est en bonne voie pour être lancée