



# USER STORY V2D-C#

Désinscrire une équipe à un hackathon

## Résumé

Ce document décrit les besoins de désinscription d'une équipe à un hackathon dans l'application C#

## DESCRIPTION

**En tant que :** Administrateur

**Je veux :** désinscrire une équipe à un hackathon

**Afin de :** qu'elle ne participe plus à cet hackathon

## RÈGLES MÉTIER

1. L'accès à l'application et à la fonctionnalité de désinscription ne sera possible qu'après authentification administrateur.
2. La désinscription d'une équipe peut se faire sur le sous-menu « Liste des Hackathons » lors de l'affichage des équipes associées à un hackathon.
3. Désinscrire à un Hackathon doit être confirmé par l'administrateur.
4. Ne pas supprimer en base la donnée, mais enregistrer une date de désinscription.

## TESTS D'ACCEPTANCE

### DESINSCRIRE UNE ÉQUIPE A UN HACKATHON-1

**Étant donné que :** L'équipe ne souhaite plus participer ou les administrateurs ne souhaitent plus qu'une équipe participe

**Lorsque :** l'administrateur clique sur l'action « désinscrire l'équipe ».

**Alors :** une confirmation doit être proposée à l'administrateur avant de réaliser l'action.

### DESINSCRIRE UNE ÉQUIPE A UN HACKATHON-2

**Étant donné que :** L'équipe ne souhaite plus participer ou les administrateurs ne souhaitent plus qu'une équipe participe

**Lorsque :** l'administrateur clique sur l'action « désinscrire l'équipe » et confirme

**Alors :** L'équipe ne doit plus participer à l'hackathon, en base la date heure du jour doit être enregistrée.

### DESINSCRIRE UNE ÉQUIPE A UN HACKATHON-3

**Étant donné que :** L'équipe ne souhaite plus participer ou les administrateurs ne souhaitent plus qu'une équipe participe

**Lorsque :** l'administrateur clique sur l'action « désinscrire l'équipe » et confirme

**Alors :** L'équipe ne doit plus apparaître dans la liste des équipes de l'hackathon.