|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Cours : | Labo Java base | Rôle : | Réaliser |
| Sujet : | Gestion des inscriptions à un stage sportif | Formateur : | Yannick Boogaerts |

# Objectif

Produire une application mettant pratique les différents point de matière abordé pendant le cours de Java base.

## Liste des points de matières

* Pattern : modèle vue contrôleur.
* Utilisation de Git
* Utilisation de Classes

# Application

## Rôles :

* Participant : toute personne participant au stage ;
* Inscrit : participant inscrit à au moins une activité
* Organisateur : participant gérant les activités du stage
* Trésorier : participant responsable de la gestion du budget du stage.
* Secrétariat : participant gérant les inscriptions au stage

## User story

### Création d’un stage

En tant que : ’organisateur

Je veux : pouvoir créer un stage avec un nom une date et heure de début et une heure et date de fin.

Afin de : créer un espace qui permettra au participant du stage de collaborer à l’organisation du stage.

### Ajout d’une activité à un stage

En tant que : ’organisateur

Je veux : pouvoir ajouter une activité à un stage

Afin de : afin de pouvoir créer le planning

## Définition

#### Stage

Période de temps nommée qui regroupe les activités d’un stage

* Nom
* Date et heure de début
* Date et heure de fin

#### Activité

Activité auquel un participant pourra s’inscrire elle est définie par :

* Nom (unique pour l’activité)
* Date et heure de début
* Durée (en minutes)

La début et la durée doivent définir une période de temps comprise dans la durée du stage.