# Cahier des Charges Application Digicodes

# de la maison des ligues de Lorraine

1. Contexte

La Maison des Ligues de Lorraines dispose de nombreuses salles disponibles pour beaucoup de ses adhérents. Mais la plupart de ces salles dispose d’un digicode qui ne peut pas être directement communiqué à tout le monde et surtout aux personnes non-adhérentes. Cela devient alors compliqué de transmettre ce code aux adhérents qui souhaitent accéder à ces salles. Une solution doit être trouvée pour améliorer l’utilisation de ces salles par les adhérents de la ligue.

1. Objectifs

L’application devra disposer de :

* Une fenêtre de connexion ou l’utilisateur rentre ses identifiants
* Une fenêtre où se trouve une liste de salles permettant à l’utilisateur de faire un choix entre les salles puis quand ce choix est fait d’afficher les informations de la salle.
  1. Cibles   
     L’application est destinée aux simples adhérents de la maison des ligues et ne devra pas disposer de droit spéciaux (type administrateur).
  2. Ressources  
     L’application permettra aux utilisateurs de s’identifier avec leur compte créé sur le site de la maison des ligues.  
     Elle affichera les informations de la salle : adresse, nom, étage, type et le digicode permettant l’accès à cette salle.
  3. Spécifités techniques  
     L’application devra être codée en Java donc orientée objet, elle devra aussi intégrer une base de données, déjà existante ????.
  4. Graphisme

Les fenêtres devront avoir un aspect graphique intuitif et facile à comprendre, les informations fournies devront être indiquées et ordonnées dans ce sens.

* 1. Contraintes

- Liste de salles comprenant toutes les salles de la maison des ligues

- L’utilisateur ne pourra voir qu’une salle par connexion

1. Description fonctionnelle

Ici nous allons décrire le fonctionnement de l’application :

1ere Etape : Connexion

En lançant l’application l’utilisateur arrive sur la page de connexion, il doit alors remplir deux zones de texte avec son pseudo et son mot de passe. Si les champs sont remplis on procède à l’identification sinon un message d’erreur apparaît. Si les identifiants sont corrects, la fenêtre se ferme et la suivante s’affiche sinon un message d’erreur apparaît.

2eme Etape : Choix de la salle et affichage de ses informations

Lorsque la connexion a réussi une nouvelle fenêtre s’affiche avec dessus une liste déroulante contenant le choix des salles et un bouton de validation. L’utilisateur choisi une salle et appuie sur le bouton de validation, s’affiche alors toutes les informations de la salle : nom, code, type de la salle, adresse, code postal, ville et étage.