

Application de gestion d'un club sportif



Réalisé par :

THABET BAHAEDDINE

DRISSI HOUCEM EDDINE

Groupe : 1 INFO E

Année Universitaire :

2020-2021

TABLE DES MATIÈRES

1	Analyse et Spécification des Besoins	4
1.1	Identification des acteurs	4
1.2	Identification des besoins	5
1.2.1	Identification des besoins fonctionnels	5
1.2.2	Identification des besoins non fonctionnels	7
1.3	Conclusion	8

INTRODUCTION GÉNÉRALE

La spécification des exigences logicielles est conçue pour documenter et décrire l'accord entre le client et le développeur concernant la spécification du produit logiciel demandé .

Son objectif principal est de fournir une « déclaration claire et descriptive des besoins des utilisateurs» qui peut être utilisée comme référence dans le développement ultérieur du système logiciel.

Ce document est divisé en un certain nombre de sections utilisées pour séparer logiquement les exigences logicielles en parties facilement référencées.

Tout au long de la description du système logiciel, la langue et la terminologie utilisées doivent être non ambiguës et cohérentes tout au long du document.

RÉSUMÉ

Le sujet de notre projet consistait à développer une « application de gestion d'un CLUB sportif ».

Ce projet se pose comme une initiative proposant l'étude, la conception ainsi que la réalisation d'une application contenant des fonctionnalités d'une application dynamique qui permet aux utilisateurs d'accéder a un club, joindre une équipe, visiter le club, faire des achats de matériels .. avec une bonne gestion.

Nous vous présenterons donc tout au long de ce rapport, les étapes que nous avons suivis ainsi que les outils que nous avons utilisés pour réaliser notre MINI projet.

OBJECTIF DU MINI-PROJET

Ce document est un cahier des charges pour le système d'une application de gestion d'un club sportif. Il a été conçu par l'admin , et de personnels d'accueil en vue de définir les besoins du client , et à sa prise en main par les employés du club .



CHAPITRE

1

ANALYSE ET SPÉCIFICATION DES BESOINS

Introduction

Ce chapitre sera consacré à l'identification des besoins, la présentation des prés requis matériels et logiciels qui sont utilisés pour la réalisation de cette application .

1.1 Identification des acteurs

Les acteurs sont les intervenants (humains, logiciels ou matériels) qui interagissent avec le système afin d'exécuter une ou plusieurs tâches. Les acteurs dans notre projet sont :

- ♣ **Admin** : Cet acteur est capable de faire la gestion des membres,activité-es,employées, matérielles,transactions,programme,finance et équipe.
- ♣ **Invite** : Cet acteur est capable de choisir un ou plusieurs programmes à atteindre .

1.2 Identification des besoins

La spécification des besoins est considérée comme une phase primordiale dans la planification d'un projet puisqu'elle permet de déterminer et de définir les exigences du client.

1.2.1 Identification des besoins fonctionnels

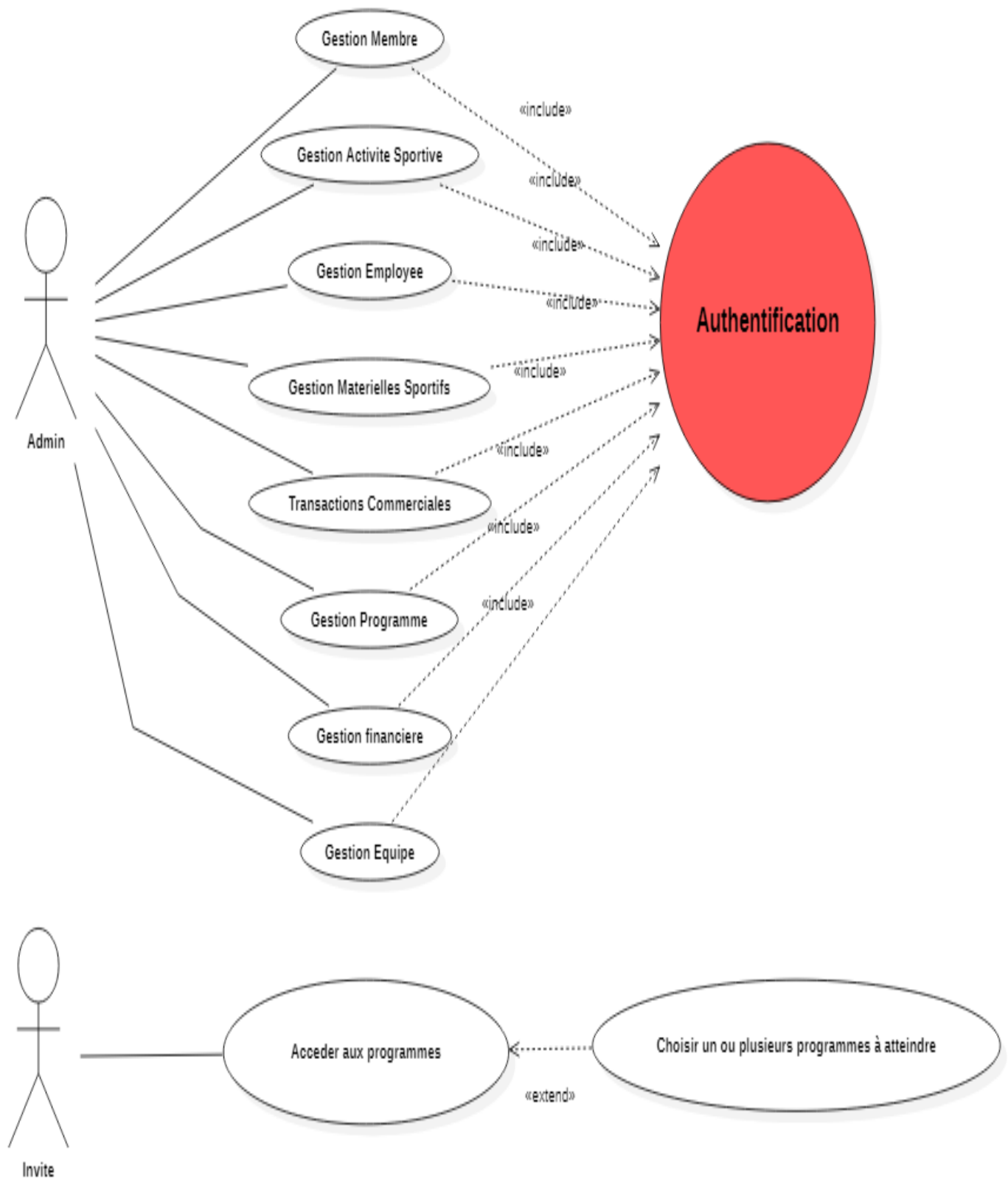
Les besoins fonctionnels expriment les services que doit fournir le système en réponse à une demande de l'utilisateur pour répondre à ses attentes. Notre système doit fournir les fonctionnalités suivantes :

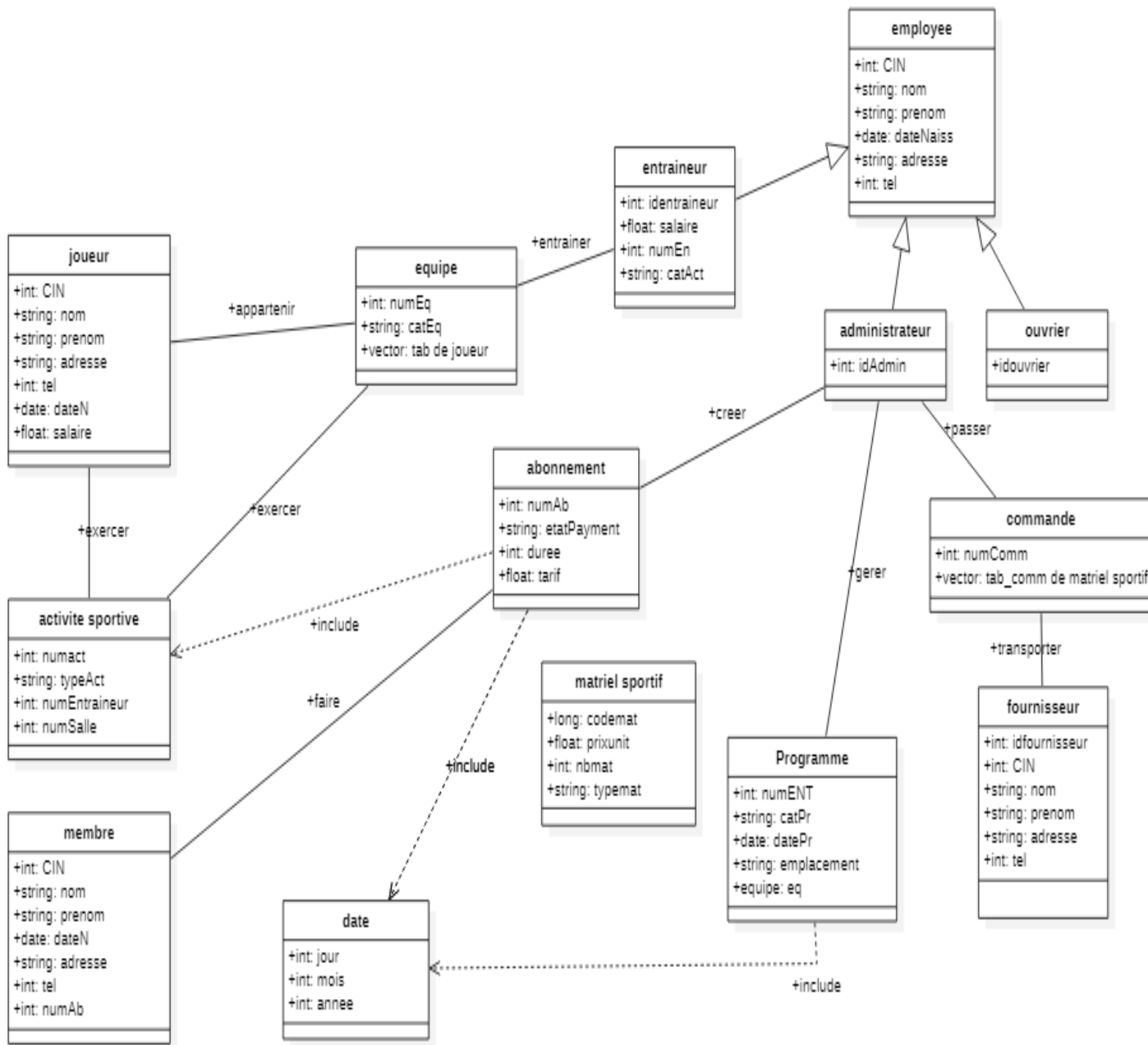
-Invite :peut effectuer les fonctions suivantes :

- ▷ Accéder à la liste des programmes
- ▷ Choisir un / plusieurs programmes à atteindre

-Admin commande :peut effectuer les fonctions suivantes :

- ▷ Gestion des membres
- ▷ Gestion Activité Sportive
- ▷ Gestion Employée
- ▷ Gestion Matérielles Sportifs
- ▷ Transactions Commerciales
- ▷ Gestion Programme
- ▷ Gestion financière
- ▷ Gestion Equipe





1.2.2 Identification des besoins non fonctionnels

Les besoins non fonctionnels présentent les exigences internes qui ne concernent pas spécifiquement le comportement du système vis-à-vis de l'utilisateur, qui doivent avoir des valeurs quantitatives et qui sont cachées aux utilisateurs. Les besoins non fonctionnels de notre plate-forme web s'appuient principalement sur :

- **L'ergonomie** : doit être agréable et facile à utiliser et les interfaces doivent être homogènes et cohérentes pour les utilisateurs afin de les aider à formuler des requêtes correctes.
- **L'extensibilité** : L'architecture de l'application permettra l'évolution et la maintenance (ajout ou suppression ou mise à jour) au niveau de ses différents modules d'une manière flexible.
- **La maintenabilité** : Le code doit être compréhensible et modulaire pour des raisons de réutilisation et de

modification.

La clé principale de la réussite d'un projet est un bon planning. En effet, le planning aide à bien subdiviser le travail et séparer les tâches à réaliser, il offre une meilleure estimation et gestion de temps nécessaire pour chaque tâche. De plus, il donne assez de visibilité permettant d'estimer approximativement la date d'achèvement de chaque tâche. Dans mon projet, j'ai estimé de réaliser mon application dans une durée approximative d'un mois.

1.3 Conclusion

Ce travail, pourrait être amélioré par d'autres fonctionnalités, en effet, l'application que nous avons développés toujours ouverte à des améliorations. Nous espérons que l'application développée sera d'une utilité réelle .