

Documentation utilisateur

L'application, Gestion du Personnel des Ligues, consiste à avoir une plateforme, simple d'utilisation, nous permettant de gérer les employés des ligues, en option multi-utilisateur.

Pour cela nous avons optimisé au mieux l'interface de l'application afin qu'elle soit accessible et adapter à tout type d'utilisateurs.



En premier lieu, une fois l'application mise en route, l'utilisateur doit s'identifier. Une fois connecté, ses informations seront automatiquement stockées dans la base de données, afin qu'il soit reconnu.

A screenshot of a user login screen with a bright yellow background. In the top left corner, there is a dark grey rounded rectangle with a white left-pointing triangle and the word "Retour" in white. In the center, the text "Identifiez-vous" is displayed in a bold, black, sans-serif font. Below this, there are two white rectangular input fields. The first field contains the text "Identifiant :" in a grey font. The second field contains the text "Mot de passe :" in a grey font. At the bottom center, there is a dark grey rounded rectangle containing the text "Se connecter" in a white, italicized, sans-serif font.

Étant authentifié, l'utilisateur accède au premier menu lui permettant de gérer son compte, de directement accéder à la gestion des ligues ou de quitter l'application.



Si l'utilisateur sélectionne la gestion de son compte, une redirection, vers une fiche listant ses informations, est effectué.

Il a alors la possibilité de modifier ses infos ou de retourner au menu précédent.



S'il choisit de modifier son compte, un formulaire lui est proposé lui permettant de mettre à jour sa fiche root. La modification pourra ensuite être observé sur sa fiche ainsi que dans la base.

Modifier le Root

Nom :

Prénom :

Mail :

Mot de passe :

Date d'arrivée :

Date de départ :

Retour

Si sur le premier menu, l'utilisateur choisit la gestion des ligues, il est redirigé sur une page listant les ligues déjà enregistrées. Il a alors la possibilité d'en sélectionner une en cliquant dessus, d'en ajouter une ou de retourner au menu précédent.

Gérer les ligues

ID	NOM
1	LigueOne
2	LigueTwo

Ajouter une ligue

Retour

La sélection d'une ligue, permet de pouvoir gérer les employés qui lui sont affiliés, de renommer la ligue ou de supprimer la ligue. L'administrateur à toujours la possibilité de retourner au menu précédent.

Sélection ligue

ID	NOM
1	LigueOne

Gérer les employés

Supprimer

Renommer

Retour

Un formulaire nous permet d'entrer le nom de la ligue que nous souhaitons ajouter.

Ajouter une ligue

Nom :

Retour

Comme expliqué précédemment, pour chaque ligue choisit, la gestion des employés est proposée. Nous pouvons alors sélectionner un employé en cliquant dessus, ajouté un employé, ou retourner au menu précédent.

Gérer les employés

ID	NOM	PRENOM	MAIL
1	Bob	Marley	bob.marley@outlook.com
2	Tom	Jason	tom.jason@yahoo.com

[Ajouter un employé](#)

[Retour](#)

La sélection d'un employé nous présente la fiche listant l'ensemble de ses informations. En tant que super-administrateur, nous avons alors le choix de pouvoir le nommer administrateur de la ligue à laquelle appartient l'employé, nous pouvons modifier ses informations, supprimer l'employé ou retourné au menu précédant.

Sélection employé

ID	NOM	PRENOM	MAIL	MOT DE PASSE	DATE ARRIV.	DATE DEPA.
1	Bob	Marley	bob.marley@outlook.com	bhdg	01/02/21	01/03/21

[Nommer Admin](#) [Supprimer l'employé](#)

[Modifier Employé](#) [Retour](#)

La gestion des employés nous laisse aussi la possibilité d’accéder à un formulaire nous permettant d’ajouter de nouveaux employés dans la ligue choisit en premier lieu.

Ajouter un employé

Nom :

Prénom :

Mail :

Mot de passe :

Date d'arrivée :

Date de départ :

Retour

Nous pouvons aussi accéder à la modification des informations de l’employé sélectionné. Cette mise à jour pourra alors être observé sur la fiche de l’employé, mais aussi directement dans la base de données.

Modifier l'employé

Nom :

Prénom :

Mail :

Mot de passe :

Date d'arrivée :

Date de départ :

Retour

Arrivé à ce stade, l'utilisateur a pu découvrir toutes les fonctionnalités de gestion et modifications de l'application. Il a alors le choix de quitter en enregistrant tout ce qu'il a pu effectuer, de quitter sans enregistrer ou de retourner au menu précédent.

Quitter

Sélectionner une option :

Quitter et enregistrer

Quitter sans enregistrer

Retour