Rendu développement mobile L1-NEC

1. Le contexte de votre application

Il était plus pratique de faire une application pour manipuler un petit nombre d’élève avec une application qui est également petite donc plus adaptée au cahier des charges, l’application permet donc la gestion de classes d’élèves saisis a la main (il serait normalement possible d’ajouter un fichier Excel pour pouvoir charger tout les élèves en même temps) pour chaque élève.

1. Les captures d'écran de votre application ainsi que des fichiers contenus dans votre projet
2. Le code de toutes classes utilisées

4) Une capture du Main.storyboard et le code des différents viewcontroller.