Documentation Technique

Application ASL

Version la plus actuelle (One Drive ) :

<https://1drv.ms/w/s!Agh0kdKkjackg0OZNq2ju1N7_Qmo?e=Aca6E8>

Table des matières

[Présentation de l’application 2](#_Toc72811797)

[I. Architecture et application 2](#_Toc72811798)

[II. Base de données 3](#_Toc72811799)

[III. C# DAO Main activity 4](#_Toc72811800)

[a) Ateliers 4](#_Toc72811801)

[b) Stand 4](#_Toc72811802)

[c) Inscription 4](#_Toc72811803)

[d) Liste 5](#_Toc72811804)

[e) Partenaire 5](#_Toc72811805)

[IV. C# Class 6](#_Toc72811806)

[g) Atelier 6](#_Toc72811807)

[h) Stand 6](#_Toc72811808)

[i) Participant 6](#_Toc72811809)

[j) Bénévoles 10](#_Toc72811810)

[V. Fonction C# DAO 11](#_Toc72811811)

[a) DAOAtelier 11](#_Toc72811812)

[b) DAOStand 11](#_Toc72811813)

[c) DAOParticipant 12](#_Toc72811814)

# Présentation de l’application

## Architecture et application

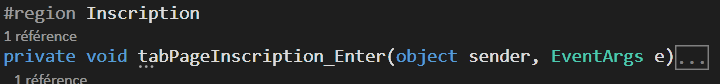
## Base de données

## C# DAO Main activity

### Ateliers

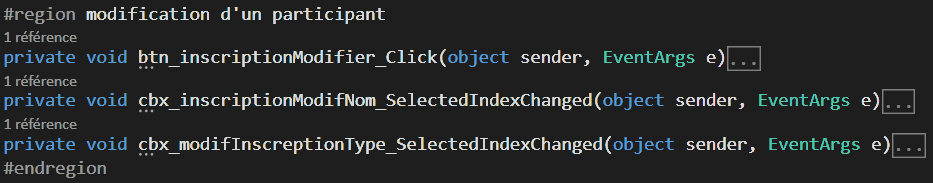
### Stand

### Inscription



tabPageInscription\_Enter(…) : s’active en entrant dans la page du formulaire.

Est utilisé pour insérer les données dans les différents selecte dès l’entrée dans la page.

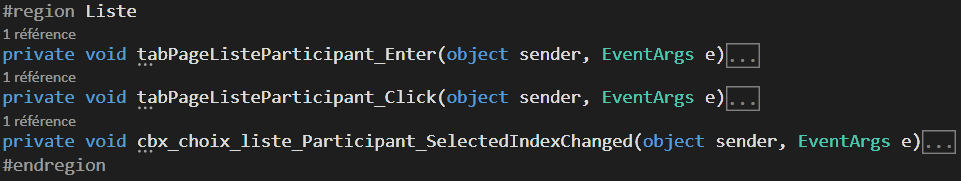


Btn\_inscriptionModifier\_Click( … ) : s’active aux cliques sur le bouton. Est utilisé pour crée où modifier un participant, bénévoles ou intervenant, en local et en BDD.

Cbx\_inscriptionModifNom\_SelectedIndexChanged(…) : s’active au changement d’indexe. Est utiliser pour savoir quel participant et sélectionné et renseigné c’est donné dans les champs du formulaire… ou permets de sélectionnée la création d’un nouveau participant si l’index 0 est sélectionné.

cbx\_modifInscreptionType\_SelectedIndexChanged(…) ; s’active au changement d’indexe. Est utilisé pour savoir si le type bénévole est sélectionné, auquel cas le formulaire ajoute un champ.

### Liste



tabPageListeParticipant\_Enter(…) : s’active en entrant dans la page du formulaire. Est utilisé pour insérer les données dans le sélect « cbx\_choix\_liste\_Participant » dès l’entrée dans la page.

tabPageListeParticipant\_Click(…) : est une erreur ( miss clique)

cbx\_choix\_liste\_Participant\_SelectedIndexChanged(…) : s’active au changement d’index. Est utilisé pour alimenter le Data Gris View (DGV\_ListeParticipant) en fonction de la liste sélectionnée.

### Partenaire

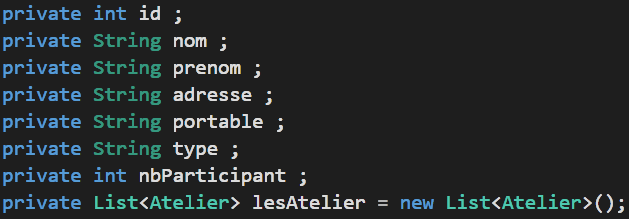
## C# Class

### Atelier

### Stand

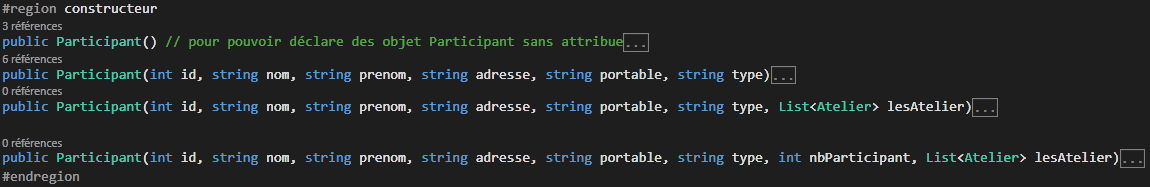
### Participant

Attribue :

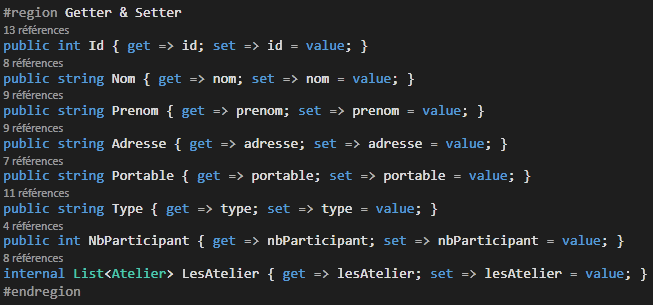


Constructeur :

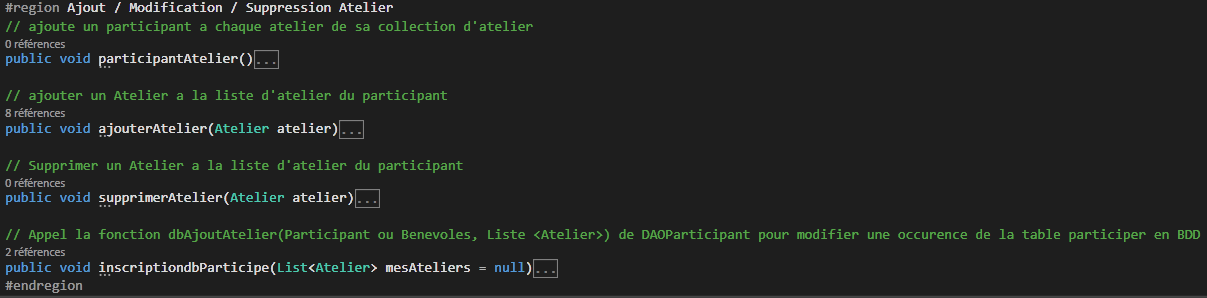
Il existe sous 4 formes (redéfinition) pour faire du polymorphisme en fonction du nombre d’attribue donnée



Actuellement la dernière redéfinition est inutile, car nbParticipant n’est pas utilisé.



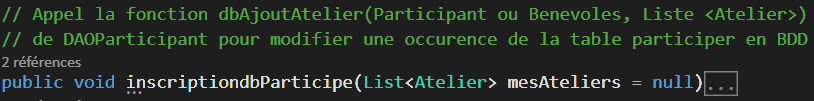
Permet de lire ou écrire les données des attributs.

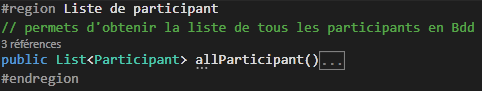


participantAtelier() : le participant sélectionné est ajouté à chaque atelier de sa liste d’ateliers.

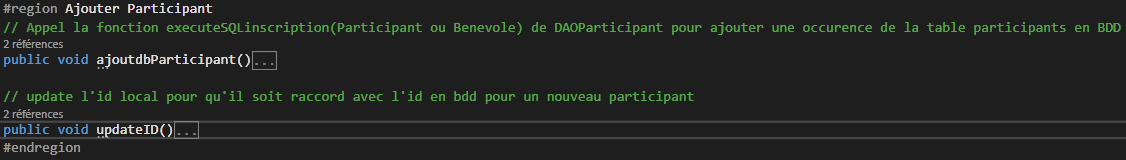
ajouterAtelier() : on ajoute un atelier à la collection « lesAtelier ».

supprimerAtelier() : on supprime un atelier de la collection « lesAtelier ».



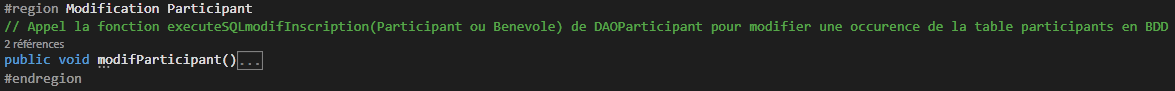


allParticipant() : récupère la collection de tous les participants existant en bdd.

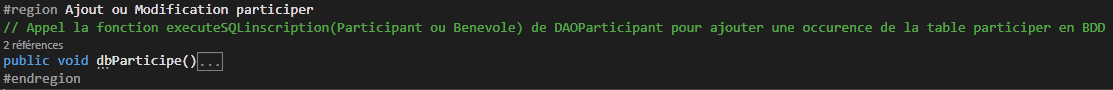


ajoutdbParticipant() : appel une fonction de DAOParticipant pour ajouter une occurrence a la table participants ( le participant, intervenant ou bénévole qui appelle la fonction)

updateID() : update l’id local du dernier inscrit pour qu’il correspondant a l’id en bdd.



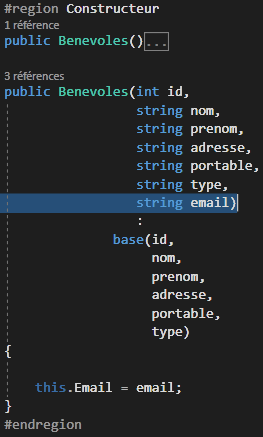
modifParticipant() : appelle une fonction de DAOParticipant pour modifier (update) une occurrence d’un participant ( ou benevole ou intervenant) en bdd (table participants).



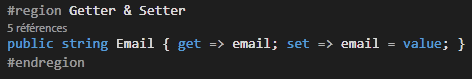
dbParticipe() : appel une fonction de DAOParticipant pour modifier, supprimé ou crée une ou plusieurs occurrences dans la table participer.

### Bénévoles





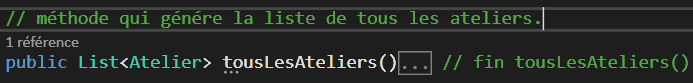
2 constructeurs, pour initier un bénévole vide (pour des besoins, pratique dans les fonctions liées avec participant) ou avec toutes les informations de base nécessaire a la construction d’un participant (constructeur le moins complet, omis le constructeur sans attribue) + l’attribue unique des bénévoles

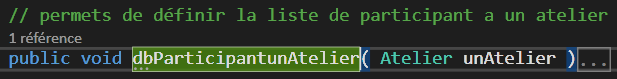


Pour valoriser ou observer la valeur de « email ».

## Fonction C# DAO

### DAOAtelier





### DAOStand

### DAOParticipant

