**Introduction :**

Application d’une association sportive accessible sur le web (application web), desktop (accessible sur le pc de l’utilisateur sans connexion internet).

L’application aura pour but une connexion sécurisée à son compte utilisateur ainsi que visualiser les cotisations de EASLille, chatter depuis l’application, créer des actualités, les animer et/ou y participer.

1. **Espace connexion**

L’application sera pourvue d’un espace connexion permettant d’entrer dans l’application suivant un rôle donné. La connexion se fait à l’aide d’une adresse mail et d’un mot de passe.

1. **Espace Inscription**

L’application permettra une inscription, cette inscription demandera de nombreuses informations :

* + - * + Nom
        + Prénom
        + Adresse Mail
        + Mot de passe
        + Confirmation du mot de passe
        + L’inscription sera validée par l’administrateur. La personne contact l'association par le biais du formulaire disponible sur le site.

1. **Une application moderne et accessible**

Interface facile d’utilisation et de compréhension, un design moderne

1. **Don**

Un don peut être fait par tous les membres (visiteurs ou utilisateurs) sans être forcément inscrit en tant qu’utilisateur. Les informations demandées seront son nom, prénom, libellé du don ainsi que le montant.

1. **Cotisation**

Elle est obligatoire pour tous les membres de l’association sauf dans le cas des personnes en difficultés (situation Professionnelle) ou celle-ci ne sera pas redevable avec l’accord de la direction au cas par cas. Ils auront accès à toutes les fonctions de l’application en tant qu’utilisateur.

1. **Adhésion**

Celle-ci permet le suivi de tous les utilisateurs en admettant qu’un utilisateur s’abonne pendant une période et quitte l’association avant de revenir à celle-ci. Pendant cette période d’intermittence les données de l’utilisateur seront gardées en base de données.

* **Interface Visiteur :**

1. **Accueil**

Visibilité de toutes les infos de l’association avec les différents services, faire un don, voir les activités sportives ainsi que les actualités.

1. **Nos services**

Outil permettant de proposer tous les services de l’associations, celle-ci sera disponible sans être connecté grâce à un compte utilisateur. Il pourra néanmoins voir les photos et vidéos de l’association.

1. **Soutenir**

Le visiteur aura la possibilité de faire un don sans connexion préalable, par contre au moment de faire son don on demandera au visiteur des informations tel que (nom, prénom, montant, libellé du don).

1. **Actualité**

On trouvera toutes les actualités de l’association ainsi que le fil d’actualité Facebook. Il pourra voir les différents évènements en cours.

1. **Activité sportive**

On trouvera toutes les actualités sportives de l’association. Il pourra voir les différents évènements sportifs ainsi que les résultats.

1. **Inscription**

Le visiteur aura la possibilité de remplir un formulaire d’inscription.il devra remplir des informations tel que (nom, prénom, email, mot de passe, situation professionnelle, numéro de téléphone) il aura à sa disposition la possibilité de laisser un message pour expliquer sa situation. L’accord de son inscription se fera par retour de message par l’administrateur.

**.** **Interface Utilisateur :**

1. **Accueil**

Visibilité de toutes les infos de l’association avec les différents services, faire un don, voir les activités sportives ainsi que les actualités.

1. **Nos services**

Outil permettant de proposer tous les services de l’associations, voir les photos et vidéos de l’association.

1. **Soutenir**

Le visiteur aura la possibilité de faire un don sans connexion préalable, cependant au moment de faire son don on demandera au visiteur des informations tel que (nom, prénom, montant, libellé du don).

1. **Actualité**

On trouvera toutes les actualités de l’association ainsi que le fil d’actualité Facebook. Il pourra voir les différents évènements en cours.

1. **Activité sportive**

On trouvera toutes les actualités sportives de l’association. Il pourra voir les différents évènements sportifs ainsi que les résultats.

1. **Cotisation**

Il pourra payer ses cotisations en direct et voir le résumer de toute ses cotisations.

1. **Chatter**

L’utilisateur pourra envoyer des messages en direct et en recevoir grâce à un tchat. Il pourra discuter avec les autres adhérents, poster des messages, voir des photos ainsi que suivre le fil d’actualité Facebook.

1. **Espace connexion**

Un espace connexion permettant d’entrer dans l’application suivant un rôle donné. La connexion se fait à l’aide d’une adresse mail et d’un mot de passe.

* **Interface Administrateur :**

**1.** **Accueil**

Visibilité de toutes les infos de l’association avec les différents services de gestions réservés à l’administrateur

**2. CRUD actualité**

L’administrateur peut modifier ajouter, afficher, supprimer les actualités. Il pourra aussi mettre des nouvelles images et vidéos.

**3. CRUD Adhérent**

L’administrateur peut ajouter modifier, afficher, supprimer les adhésions. Il pourra aussi gérer les nouvelles adhésions, leur envoyer un message.

**4. CRUD Cotisation**

L’administrateur peut ajouter modifier, afficher, supprimer les cotisations. Il pourra avoir un tableau de bord sur toutes les cotisations et ainsi gérer les retards de paiement. Néanmoins il est leur seul a offrir les cotisations aux personnes ayant un statut professionnel faible ou ceux qui ne travaille pas.

**5. CRUD Utilisateur**

L’administrateur peut ajouter modifier, afficher, supprimer les utilisateurs. Toutes les données des utilisateurs sont sauvegardées. Son profil sera soit activé ou désactivé, ainsi lors de son retour il pourra facilement se connecter