

Mission 1 : Projet « gestion des adhérents »

Propriétés	Description
Intitulé	Gestion des adhérents
Présentation Rapide	La mission consiste à développer une application du bureau qui permettra de gérer les adhérents d'un club sportif.
Positionnement	Semestre 1 Semestre 2 Semestre 3 Semestre 4 >>>>
Durée estimée en heures	4 séances d'AP
Compétences mobilisées en priorité	B1.1 Gérer le patrimoine informatique B1.4 Travailler en mode projet B2.1 SLAM Concevoir et développer une solution applicative B2.3 SLAM Gérer les données
Documents joints	• Description contexte M2L.pdf : présentation du contexte • http://igm.univ-mlv.fr/~chilowi/lectures/content/java/cours/storage/serialization.std.html : lien vers un cours sur la sérialisation qui peut être très utile. • categorie.xml : fichier xml contenant les catégories des adhérents en escrime en 2023. • Club.xml : fichier xml contenant les clubs d'escrime de la ligue lorraine • tarifs_CER_2022-2023.pdf : tarifications des adhésions • CER_formulaire_inscription_2022-2023 : exemple de formulaire d'adhésion
Équipes	Par équipe de ... ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4
Sources	http:// Accueil Réseau Certa (reseaucerta.org) http://escrime-rouen.fr/escrime/categories-age http://www.escrime-lorraine.com

Présentation du contexte

La Maison des Ligues de Lorraine (M2L) a pour mission de fournir des espaces et des services aux différentes ligues sportives régionales et à d'autres structures hébergées.

Elle souhaite notamment proposer un ensemble de logiciels à tous les clubs sportifs de la région Lorraine pour améliorer leur gestion au quotidien. Elle a reçu une demande d'un des clubs d'escrime de la ligue qui souhaiterait utiliser un logiciel pour gérer ses adhérents et dans un second temps ses intervenants.

La Maison des Ligues a décidé de développer une application de bureau permettant la gestion des adhérents de ce club. Elle souhaiterait à terme pouvoir étendre son utilisation à l'ensemble des clubs d'escrime de la région.

Description fonctionnelle du projet

- **Gestion des adhérents**

Le logiciel doit permettre la gestion des adhérents. On pourra créer un nouvel adhérent, rechercher et lister un adhérent particulier, modifier les données d'un adhérent existant ou encore supprimer un adhérent.

Chaque adhérent doit payer un droit d'adhésion annuel à l'association d'escrime. Le tarif dépend de la catégorie de l'adhérent. Les catégories des adhérents en escrime sont à importer d'un fichier XML fourni. Un formulaire d'inscription prérempli pourrait éventuellement être généré sous format pdf. Dans un souci de simplification, les modalités de paiement ne sont pas à prendre en compte dans cette mission.

L'utilisateur de l'application doit pouvoir obtenir un rapport récapitulatif regroupant le montant des adhésions pour chaque catégorie ainsi que le montant total des adhésions.

- **Visualisation de l'ensemble des clubs de la région**

Afin de permettre la mutualisation du matériel d'escrime et faciliter le contact entre les différents clubs de la région, un annuaire des différentes associations sera consultable (et imprimable) via l'application.

- **Extensions possibles**

- Créer un système de connexion
- Gérer l'achat collectif / la location de matériels spécifiques
- Gérer les différents intervenants (visualisation des informations, gestion des contrats...)
- Obtenir un planning des entraînements/compétitions
- Etc.

Remarques :

- Il est préconisé d'utiliser un langage de programmation orientée objet.
- L'équipe doit réfléchir au modèle de l'application (classes, attributs et méthodes à développer), à l'interface graphique (maquettes) et au choix de sérialisation à effectuer.
- Prévoir un planning prévisionnel avec une définition précise des tâches de chaque étudiant (et éventuellement envisager un découpage des fonctionnalités « gestion de clubs » / « gestion des adhérents »)
- Une Documentation Technique des fonctionnalités spécifiques sera à fournir.

- L'utilisation d'outils de travail collaboratif et/ou de gestion de versions est vivement conseillée (trello, github...)