# Activité Pratique-POO-Java- BI&A-2022/2023

# Rapport du Projet : la gestion des comptes bancaires

Réalisée par : Amin Benali

#### **Introduction:**

La Bank est généralement un système informatique qui permet de gérer les comptes, les opérations et les soldes. Elle permet également de créer différents types de comptes, tels que les comptes d'épargne et les comptes courants, qui ont des droits différents. Les utilisateurs peuvent effectuer diverses opérations, comme déposer de l'argent dans un compte spécifique, retirer de l'argent et transférer des fonds entre différents comptes.

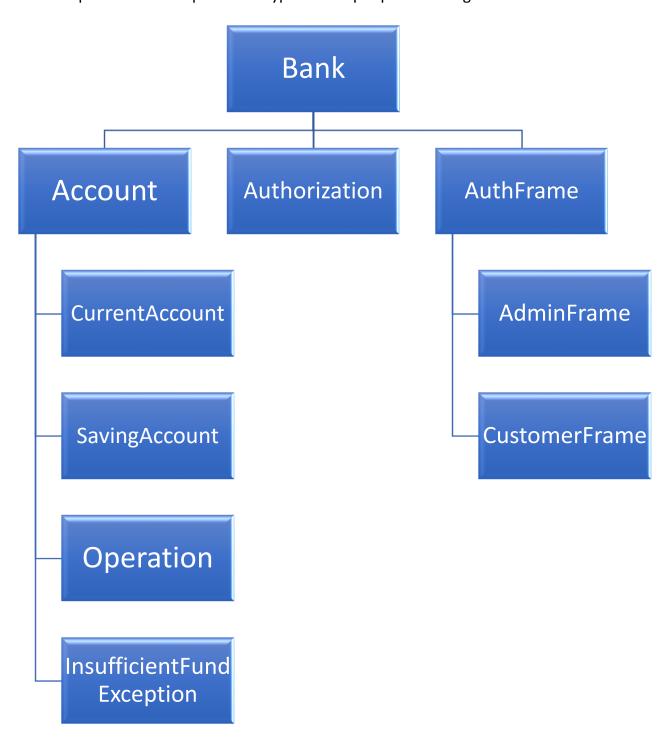
Ce projet vise à simuler ces fonctionnalités élémentaires et essentielles de la Banque en utilisant la programmation orientée objet en Java. De plus, pour assurer une bonne expérience utilisateur, on va ajouter la bibliothèque graphique Swing dans ce projet.

#### **Analyse et conception :**

Pour définir le fonctionnement de base, on a besoin d'implémenter des classes qui regroupent des fonctionnalités élémentaires :

- Bank : c'est la classe principale à partir de laquelle le programme commence, elle permet d'exécuter une simulation qui crée des comptes et les associe des opérations, et de sauvegarder ces données en appliquant le principe de sérialisation.
- La classe Authorization : permet de faire l'authentification
- Une classe AuthFrame: qui s'étend de la Classe JFrame, c'est la première fenêtre qu'un utilisateur va rencontrer, elle prend en charge l'authentification, elle accepte comme nom de l'utilisateur et password une seule combinaison: admin/123.
- AdminFrame: aussi s'étend de la Classe JFrame, elle apparait juste après l'authentification, elle prend en argument une instance de la Bank, et permet de visualiser tous les comptes et ajouter ou supprimer un compte.

- CostumorFrame : aussi s'étend de la Classe JFrame, elle apparait juste après l'authentification, elle prend en argument une instance de la Bank, et permet d'afficher les données d'un compte définit par un numéro unique IBAN.
- La classe Opération : elle permet de spécifier l'opération, de l'effectuer, et de la sauvegarder dans le relevé du compte bancaire.
- La classe InsufficientFundException : une exception pour le cas du retrait d'un montant plus grand que le solde.
- La classe Account : pour la création des comptes dans la Bank.
- 2 sous-classes de la classe Account : CurrentAccount et SavingAccount. Elles permettent de spécifier le type du compte pris en charge.



 Remarque: j'ai essayé de travailler avec JDBC, j'ai créé une classe qui permet la gestion de base de données, mais plusieurs bugs et problèmes ont apparu au cours de développement, la structure avec laquelle on a construit ce programme ne permet pas d'une intégration simple de JDBC.

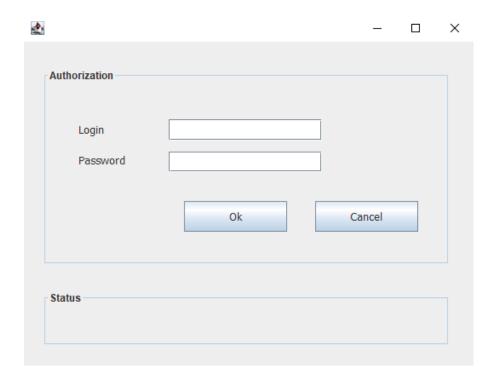
### Réalisation en Java:

La réalisation de ce programme a eu besoin d'importer des packages qui facilite l'implémentation, voilà les packages utilisées :

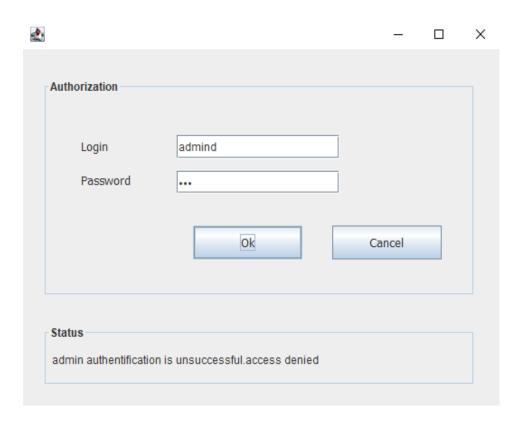
- java.io.FileOutputStream; : pour créer un fichier de sortie et écrire des données.
- java.time.LocalDate; : Fournit des classes pour gérer les dates et les heures.
- java.util.ArrayList; : Fournit une implémentation de la structure de données de liste basée sur un tableau dynamique.
- java.util.List; : Interface pour les collections de données ordonnées et indexées.
- java.util.Random; : Génère des nombres aléatoires.
- java.util.concurrent.ThreadLocalRandom; : Fournit des fonctionnalités pour générer des nombres aléatoires dans des threads.
- java.io.BufferedOutputStream; : Ajoute un tampon à un flux de sortie pour améliorer les performances.
- java.io.IOException; : Permet de gérer les erreurs d'entrée/sortie.
- java.io.ObjectOutputStream; : Permet d'écrire des objets Java sérialisables dans un flux de sortie.
- java.io.OutputStream; : Classe abstraite pour les flux de sortie.
- java.io.FileInputStream; : Permet de lire des données à partir d'un fichier.
- java.io.ObjectInputStream; : Permet de lire des objets Java sérialisables à partir d'un flux d'entrée.
- javax.swing :fournit des composants graphiques pour la création d'interfaces utilisateur (UI) en Java.

## **Exécution:**

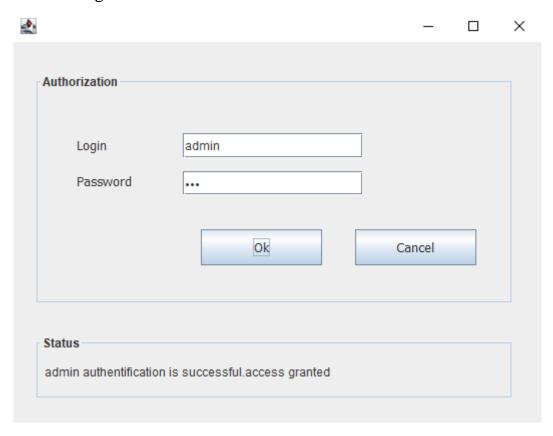
➤ À l'exécution, la fenêtre d'authentification apparait :



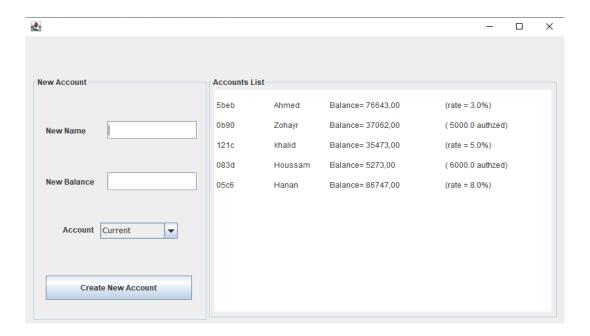
➤ Le cas de fournir des données incorrecte renvoie un status de « Access denied » :



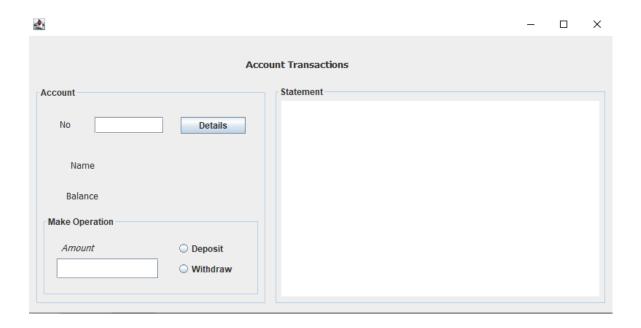
Dans le cas de fournir les correctes informations, le status renvois« Access granted » :



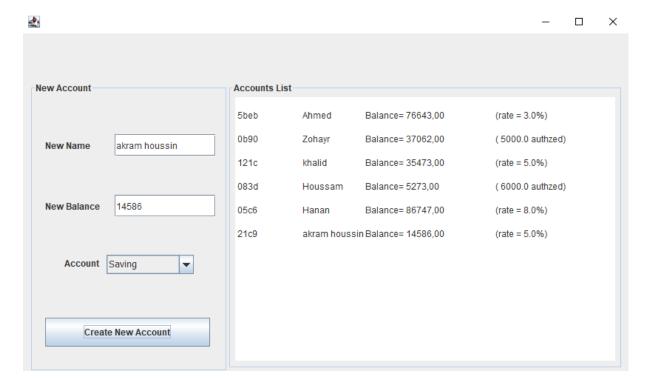
- > Après l'authentification, les deux fenêtres suivantes apparient :
- ➤ AdminFrame :



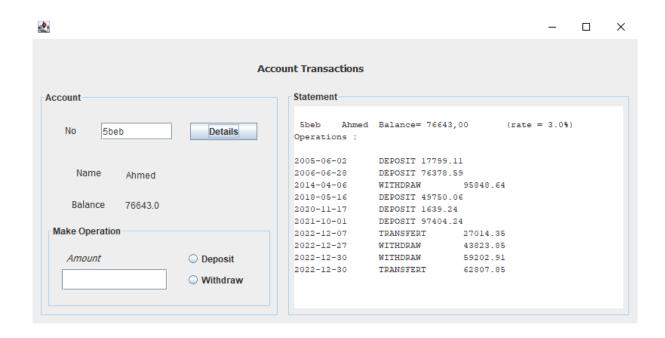
#### > CostumerFrame :



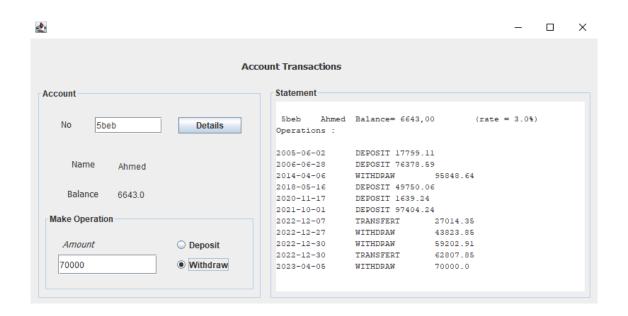
AdminFrame Affiche tous les comptes de la banque et permet d'ajouter d'autres en spécifiant le nom, la balance et le type de compte :



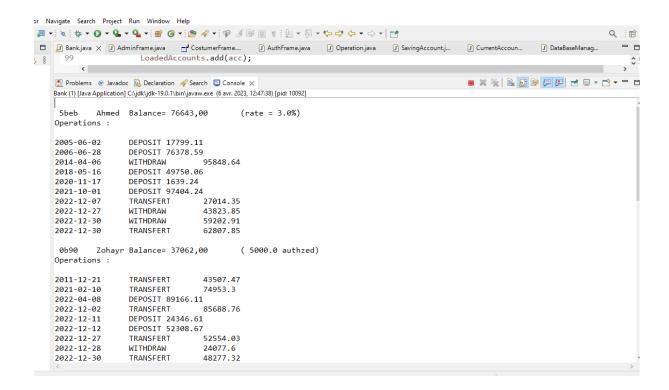
CustomerFrame permet de donner plus de detailles sur un compte dont le numero est afficher dans la liste de la fenetre AdminFrame :



> Aussi elle permet de faire des operations deposer/retirer en acctualisant le relevé bancaire :



Le programme fonctionne avec le mécanisme de sérialisation, il enregistre les donnes dans un fichier "bank.dta" et puis il peut lire c'est donné :



(Les fichiers sources du code comprend une classe supplémentaire DataBaseManager, c'est ma tentation d'intégrer le JDBC avant abandonner à cause de ce qu'elle demande de changement complexe dans le programme.)

# **Conclusion:**

Ce projet est une opportunité pour la compréhension et l'application des différentes concepts de la programmation oriente objet (POO), il m'a permis de construire une application qui simule la gestion des comptes bancaires par les admins des agences bancaire, et aussi les services que ces agences proposent aux clients.