

## Cahier des charges :

- Analyser, conceptualiser, programmer un logiciel au client
- Réaliser un document d'analyse
- Réaliser un document de conception
- Prototyper une application de location type Airbnb
- Réaliser les schémas UML
- Réaliser des tests unitaires
- Gestion des types de compte sur l'application

## Méthodes utilisées :

Java



IDE NetBeans



Umllet



## Compétences développées :

- Travail en duo
- Réalisation de test unitaires
- Répartition des tâches à effectuer
- Utilisation de umlet pour des schémas UML

## Résultat :

```
-----  
Welcome to the app  
-----
```

1. Connection
2. Account creation
3. Quit

```
Your choice? [1 - 3]
```

```
1
```

```
What do you want to do ?
```

1. Disconnect
  2. Quit
  3. Modify my account
  4. Deposit in wallet
  5. Withdraw from wallet
  6. Check my wallet
  7. List of properties by month
  8. List of my completed auctions
- TODO :
9. Make a bid
  8. Display all of my reservations description

```
Your choice? [1 - 8]
```