ENIGMAssurance

Tout d'abord, j’ai créé une classe Produit pour définir les caractéristiques communes aux actions et aux obligations, telles que le nom, le prix d'achat et le nombre de titres détenus. Ensuite, j’ai créé deux classes dérivées : Action et Obligation, pour représenter respectivement les actions et les obligations d'État.

Ensuite, j’ai créé une classe Portefeuille pour représenter un portefeuille contenant un ensemble d'actions et d'obligations. Cette classe dispose de méthodes pour ajouter des actions et des obligations, afficher le contenu du portefeuille, supprimer un élément du portefeuille et supprimer le portefeuille entier. Nous avons également créé une méthode pour calculer la valeur totale du portefeuille en fonction du cours actuel des titres.

Enfin, j’ai créé une classe principale Main qui contient la méthode main. Cette méthode permet à l'utilisateur d'interagir avec le programme à travers un menu affiché dans la console. L'utilisateur peut ajouter des actions et des obligations, afficher le contenu du portefeuille, supprimer un élément ou le portefeuille entier, ou quitter le programme.

Main

* menu()
* creerAction()
* creerObligation()
* afficherPortefeuille()
* supprimerElement()
* supprimerPortefeuille()
* quitter()

Portefeuille

* actions: List<Action>
* obligations: List<Obligation>
* ajouterAction(action:Action)
* ajouterObligation(obligation:Obligation)
* afficherContenu()
* supprimerElement(nom:String)
* supprimerPortefeuille()
* calculerValeur()

Obligation

* getDuree()
* getTauxInteret()
* calculerValeur()
* toString()
* Nom : String
* Prix : double
* Nombre : int

Action

* getEntreprise()
* getDividende()
* calculerValeur()
* toString()
* Nom : String
* Prix : double
* Nombre : int

Produit

* getNom()
* getPrix()
* getQuantite()
* setQuantite(int quantite)
* calculerValeur()
* toString()
* Nom : String
* Prix : double
* Quantite = int