

Rapport du devoir 2

Pour commencer, nous avons créé des classes distinctes pour réaliser ce projet : une classe Personne c'est la classe Mère qui contient toutes les informations personnelles sur la personne, classe Employé qui gère les employés qui gère (tous ce qui ajout des adhérents et gestion des emprunts) la classe Adhérents qui gère tous les adhérents des utilisateurs qui sont des sous classes de la classe personnel une classe Article qui gère tous les articles du club et deux sous classes jeux et films qu, Personne qui s'occupe de la gestion des personnels, Employee, Administrateur, Enveloppeur, Emprunts, frmRecetteDujouer, LectureEcriture Date et les classes qui gère les interfaces utilisateurs : frmArticle, frmEmploy frmLouer, login qui gère les sont des interfaces utilisateurs qui s'occupe de la saisie, de la modification, de la suppression des données au système

D'abord, nous avons défini dans la classe Adherent plusieurs variables essentielles à la conception de notre programme. Ces dernières sont :

- ❖ **Numero** : est de type entier, et elle désigne un numéro unique d'un adhérent qui se genre automatiquement
- ❖ **Nom** : est de type String, et elle spécifie le nom de l'adhérent.
- ❖ **prenom** : est de type String, et elle spécifie le nom de l'adhérent.
- ❖ **sex** : est de type string et specifie le sexe de l'adherent
- ❖ **age** : est de type entier et specifie l'age de l'adherent
- ❖ **nationalite** : est de type string et specifie la nationanalite de l'adherent
- ❖ **adresse** : est de type string et spécifie l'adresse de l'adherent
- ❖ **listFilm**: est de type ArrayList et specifie la liste des films empruntes par l'adherent
- ❖ **listJeu**: est de type ArrayList et specifie la liste des jeux empruntes par l'adherent
- ❖ **listAdherent**: est de type ArrayList et specifie la liste des adhernts empruntes par l'adherent
- ❖ Les contrsucerus qui font appel au constructeur `super()` de la classe Mère personne
- ❖ **Adeherent**(String sex, String nom, String prenom, **int** age,String nationalite, String adresse)
- ❖ **adh_NbEmprunts** : est de type entier également, et elle donne le nombre total d'emprunts effectués par un certain adhérent.

De plus, nous trouvons dans cette classe, toutes les méthodes nécessaires pour une bonne gestion des adhérents du club vidéo. Une des plus importantes est le constructeur de l'objet adhérent de la classe Adherent. Cette méthode prend comme paramètre le nom du nouvel adhérent et crée un nouvel objet Adherent. Nous déclarons cette méthode comme suit, `public Adherent (String name)`. Les autres méthodes de cette classe sont les suivantes :

- ▶ `public String getNom()`
- ▶ `public void setEmprunts(int Emprunts)`
- ▶ `public int getNombredEmprunts()`
- ▶ `public void setNombre(int)`
- ▶ `public static void setDerniernum(int)`
- ▶ `public void setNom(String)`
- ▶ `public static void supprimerAdeherent(int , Adeherent[])`
- ▶ `public static void AfficherListe1(Adeherent[])`
- ▶ `public void AfficherListe(Adeherent[])`
- ▶ `public static void addAdeherent(Adeherent)`
- ▶ `public static void modifierAdeherent(int, String)`
- ▶ `public static void supprimerAdeherent(int)`

Fait par : Chahid Nezha, El-Ariss Ahmad et Jean Emmanuel Charles

- ▶ public static void **afficherAdeherent()**
- ▶ public String **toString()**

Ensuite, nous avons créé une autre classe, **Article**, qui fait la gestion des différents articles disponibles dans le club vidéo. c'est la classe mère de la classe jeu et film Comme pour toutes classes, nous avons définie les attributs propres à cette classe. Voici les différentes variables de cette classe :

- ▶ private String **titre**
- ▶ private String **dateSortie**
- ▶ private boolean **enStock**
- ▶ private ArrayList<String> **langue**
- ▶ private ArrayList<Film> **listeCopies**
- ▶ public static ArrayList<Film> **film**
- ▶ private String **dateLocation**
- ▶ private String **dateRetour**

Constructeur : public **Article**(String Titre, String date, String location, String retour, boolean Stock)

Methodes

- ▶ public String getTitre()
- ▶ public java.lang.String getDateSortie()
- ▶ public void setDateSortie(java.lang.String)
- ▶ public boolean isEnStock()
- ▶ public void setEnStock(boolean)
- ▶ public java.util.ArrayList<java.lang.String>
- ▶ public void setLangue(java.util.ArrayList<java.lang.String>)
- ▶ public java.lang.String getDateLocation()
- ▶ public void setDateLocation(String)
- ▶ public static void setFilm(java.util.ArrayList<[Film](#)>)

Class Employe qui gère tous les employés (Ajout, modification, suppression)

Attributs

- ▶ public static int[] motPasse;
- ▶ private static int dernierNum
- ▶ private int EmpNum
- ▶ private int motDePasse;
- ▶ private double salaire;
- ▶ private String dateEmbauche
- ▶ public static ArrayList<Employe>

Constructeurs

public Employe(String,String, String, **int** ,String, String,**int**,**double**,String)

Les methodes

- ▶ public static boolean verifierPassword(int,int)
- ▶ public static int getDerniernum
- ▶ public int getEmpNum()
- ▶ public static void setDerniernum(int nombre)

Fait par : Chahid Nezha, El-Ariss Ahmad et Jean Emmanuel Charles

- public void setEmpNum(int empNum)
- public int getMotDePasse()
- public void setMotDePasse(int MotDePasse)
- public double getSalaire()
- public void setSalaire(double salaire)
- public static void addEmployer(Employe E)
- public static void supprimerEmployer(int adhnum)
- public static void modifierEmployer(int num, java.lang.String nom)
- public static void supprimerEmployer(int adhnum)
- public static void afficherEmployer()
- public java.lang.String toString()

Class Developpeur : c'est une sous classe de la classe Personne

Attributs : **private** String []

Constructeur **public** Developpeur(String, String , String, int,String ,String) qui fait appel au constructeur de la class mère super(sex, nom, prenom, age, nationalite, adresse);

Classe Realisateur : c'est une sous classe de la calsse Personne

Attributs : private ArrayList<String>

Constructeur **public** Realisateur(String, String, String, **int**,String, String)

Methodes

- public ArrayList<String>
- public void setListeFilmRealiser(ArrayList<String>)

class Film Sous classe de la classe Article

Attributs

- private String realisateur;
- private String categorie;
- private int numero;
- static double prixdelocation = 9.99;
- private static int derniernumero = 0;
- private ArrayList<String> listeActeurs;
- private ArrayList<String> sousTitres;
- public static ArrayList<Film> film;

Constructeur

public Film(String, String, String, String ,**boolean**, String, String)

Methodes

- public static void setDerniernum(int nombre)
- public static void countCass_Num()
- public String getRealisateur()
- public void setRealisateur(String realisateur)
- public String getCategorie()
- public void setCategorie(String)
- public int getNumero()
- public void setNumero(int)
- public ArrayList<String>
- public void setListeActeurs(ArrayList<String>)
- public ArrayList<String> getSousTitres()
- public void setSousTitres(ArrayList<String>)
- public static void addFilm(Film)

- public static void modifierFilm(int, String)
- public static int getDerniernumero()
- public static void setDerniernumero(int)
- public static void supprimerFilm(int num)
- public static void afficherFilm()
- public String toString()

Classe Jeu : c'est la classe des jeux du club c'est une sous classe de la classe Article

Attributs

- private String editeur;
- private String developpeur;
- private String categorie;
- private static int dernierNumero = 0;
- public static ArrayList<Jeu> jeu;
- private int numero;

Constructeur

public Jeu(String, String, String, String, **boolean**, String, String, String)

Methodes

- public String getEditeur()
- public void setEditeur(String editeur)
- public String getDeveloppeur()
- public void setDeveloppeur(String developpeur)
- public String getCategorie()
- public void setCategorie(String categorie)
- public static void countCass_Num()
- public static void addJeu(Jeu E)
- public static void modifierFilm(int num, String nom)
- public static int getDerniernumero()
- public static void setDerniernumero(int derniernumero)
- public static void supprimerFilm(int num)
- public static void afficherFilm()
- public String toString()

classe LectureEcriture : qui s'occupe de la lecture et de l'écriture dans la base de donne

Methodes

- public static void Recherche1(String nomfichier,String nom)
- public static void Recherche(String nomfichier,String nom)
- public static void lect1(String derniernum,String fichier1)
- public static int Getderniernum(String NomdeFichier)
- public static void Getline(String nomfichier)
- public static boolean deleteLine(String fileName, int lineNumber)
- public static boolean readReplace(String, String, **String**, **int**)
- public static void lect0()
- public static void lect(String NomdeFichier,String fichier1)

classe MainPrincipal : C'est la classe principale : cest la classe qui contient main

public class login : c'est la classe qui s'occupe de la connection au systeme : elle demande un user et un mot de passe lue a partir d'un fichier text

Attributs

public static String *nom*;

Fait par : Chahid Nezha, El-Ariss Ahmad et Jean Emmanuel Charles

```
public static String motpasse;
```

Methodes

- ▶ public login()
- ▶ public static String getNom()
- ▶ public static String getpass()
- ▶ Classe Louer : qui s'occupe des emprunts des articles fiats par l'adherent
- ▶ Methodes
- ▶ public louer()

Lors de l'exécution de ce programme, l'utilisateur aura une interface où il devra entrer le login et le mot de passe, il peut faire la gestion des films, des jeux, des adhérents, des employés et des emprunts. En choisissant la gestion des adhérents, celui-ci verra d'autres options spécifiques pour ajouter, modifier ou supprimer des adhérents. Aussi, il pourra voir une liste complète des adhérents inscrits au club vidéo. En choisissant la gestion des articles, il pourra ajouter de nouveaux titres avec les noms des réalisateurs, modifier et supprimer des articles existantes, et avoir une liste des articles disponibles. En choisissant la gestion des emprunts, l'utilisateur aura la possibilité d'emprunter ou de rendre un article, il pourra voir une liste des articles empruntées et les numéros des adhérents qui les ont louées, et d'autres options encore plus intéressantes.

Lors de la réalisation de ce programme, nous avons commencé par une base de donnée avec PhpmyAdmin, on a construit les tables et on a réussi aussi à se connecter à la base de donnée par eclipse et faire des requêtes SQL en java mais vu la contrainte du temps de projet on a utilisé les fichiers textes comme base de donnée.

Bilan qualitatif du travail, difficultés, critiques et suggestions :

- 1) Le devoir était compliqué à cause des interfaces graphiques qu'on ne maîtrisait pas assez.
- 2) On a consacré BEAUCOUP du temps pour finaliser le devoir.
- 3) On conseille de donner, dans la future, un devoir moins compliqué et qui convient avec ce qu'on a vu durant le cours; il ne faut pas dépasser nos limites de connaissances.
- 4) À cause du temps, on n'a pas pu utiliser les bases de données. Si on avait eu le temps, ça sera plus facile pour nous.
- 5) Si nous avions connu le principe de l'interface graphique un peu plus tôt, nous aurions pu réaliser un bien meilleur programme visuel où nous aurions pu distinguer toutes nos classes de façon plus concrète.