◦ Le rôle de chaque classe et chaque méthode (Un extrait de la Javadoc peut convenir)

◦ Les principales fonctionnalités applicatives et leur mode d’emploi.

◦ Un schéma de la base de données.

1. Rôles de chaque classe et de chaque méthode
   1. Package Contrôleurs

Tous les contrôleurs ont la méthode public void actionPerformed(ActionEvent e). Cette méthode permet d’attribuer des actions à certains évènements.

* + 1. Controleur\_AjoutModif
    2. Controleur\_Ajout\_Listes

public DocumentListener effectuerRecherche() : Méthode qui se déclenche lorsque l’on saisit du texte dans le JTextField recherche. Cette méthode effectue une recherche dans le tableau pour trouver les objets

public void actualiser() : Méthode qui actualise l'interface des listes de diffusion

public void trierTableau() : Méthode qui trie le tableau contenant les locataires avec différents critères ( Age / Date de naissance)

public ChangeListener changerNombre() : Méthode qui actualise le tableau lorsque l'on modifie le nombre

public PropertyChangeListener changerDate() : Méthode qui actualise le tableau lorsque l'on modifie la date

public TableModelListener cocherLesCases() : Méthode qui actualise la liste des id des cases cochés dans le modèle lorsque l'on clique sur une case

* + 1. Controleur\_Association

public void remplirComboBoxRetirer() : Méthode qui vide et remplie les ComboBox pour mettre les logements associés aux Locataires

* + 1. Controleur\_Connexion

public KeyListener toucheEntree() : Méthode de la classe abstraite KeyListener

public void seConnecter() : Méthode qui vérifie la saisie des champs et change l'interface à l'utilisateur

* + 1. Controleur\_Gestion

public DocumentListener effectuerRecherche() : Méthode qui effectue une recherche dans le tableau pour trouver les objets contenant une similitude avec la chaine saisie dans le label de la vue du controleur

public void mousePressed(MouseEvent e) : Méthode de la classe abstraite MouseListener

* + 1. Controleur\_Menu
    2. Controleur\_Statistique
    3. Controleur\_dialog\_locataire7
  1. Package DAO
     1. Connexion à la base de données

Classes : ConnectionBDD, Connector, Connexion

* + 1. DAO

Méthodes : create(T obj), delete(T obj), update(T obj), selectById(int id), getLastInsertId(), getAll(), getMyDate(Date d), getMyTime(Time t)

Classes qui implémentent DAO : Appartement\_DAO, Campagne\_DAO, ListeDeDiffusion\_DAO, Locataire\_DAO, Maison\_DAO, Utilisateurs\_DAO

* + 1. Autres classes

Habiter\_DAO, Recevoir\_DAO

* 1. Package Exceptions

5 Exceptions dérivées de Exception. Ces 5 classes disposent de la méthode afficherErreur() qui affaiche un message d’erreur(soit dans une popup, soit dans un JLabel)

* 1. Package Modeles
  2. Package Objets\_Locatis
  3. Package Popups
  4. Package Vues