

Programmation orientée objets

TP3 : Manipulation des classes en JAVA Partie 2

Exercice:

Nous souhaitons développer une application JAVA (en mode console) pour la gestion des comptes bancaires des clients. Cette application assure l'exécution des opérations bancaires suivantes :

- Consultation du solde ;
- Retrait d'argent en espèce ;
- Transfert de l'argent vers d'autres comptes bancaires.

Cette application gère un seul profil d'utilisateur qui a les privilèges suivants :

Profile	Fonctions
Administrateur	Créer un compte bancaire
	Supprimer un compte bancaire
	 Consulter tous les comptes bancaires
	Consultation du solde d'un seul compte
	Retrait d'argent
	Virement vers un autre client

Classes

- La classe banque est caractérisée par son « idB », « nomB », tableau de comptes bancaires « tblCmp ».
- La classe compte bancaire est caractérisée par « idC », « nomClient » « soldeC ».

Méthodes

- 1. Créez la classe banque et la classe compte bancaire.
- 2. Créez une méthode qui permet de créer un compte bancaire.
- 3. Créez une méthode pour afficher tous les comptes bancaires.
- 4. Créez une méthode pour faire un virement entre deux comptes bancaires.
- 5. Créez une méthode pour faire un retrait d'argent à partir d'un compte bancaire.

Partie 2

- 1. Créez une méthode pour donner la main à l'utilisateur de supprimer un compte bancaire.
- 2. Proposez à l'utilisateur un Menu pour utiliser les fonctions implémentées.
- 3. L'accès au menu est protégé par un login (Admin) et mot de passe (1234). Limitez le nombre de tentatives d'authentification à trois.

Exemple de Menu

