



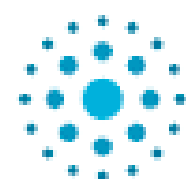
Projet JAVA

GB4

Présentation 2024



POLYTECH
NICE SOPHIA



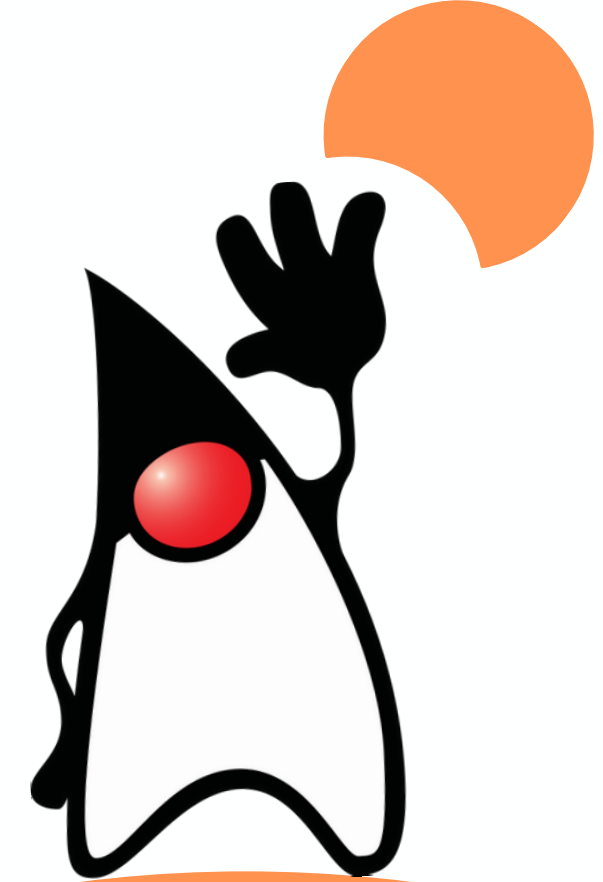
UNIVERSITÉ
CÔTE D'AZUR



Présenté par
Edmond BERNE

Sommaire

- 1.Présentation du projet et des dépendances
- 2.Structure et schéma de classe
- 3.Manipulation des données
- 4.Démonstration



Présentation du projet

Programme qui crée
une interface
utilisateur simulant un
réseau social

Programme testé et
compilé avec le JDK 19

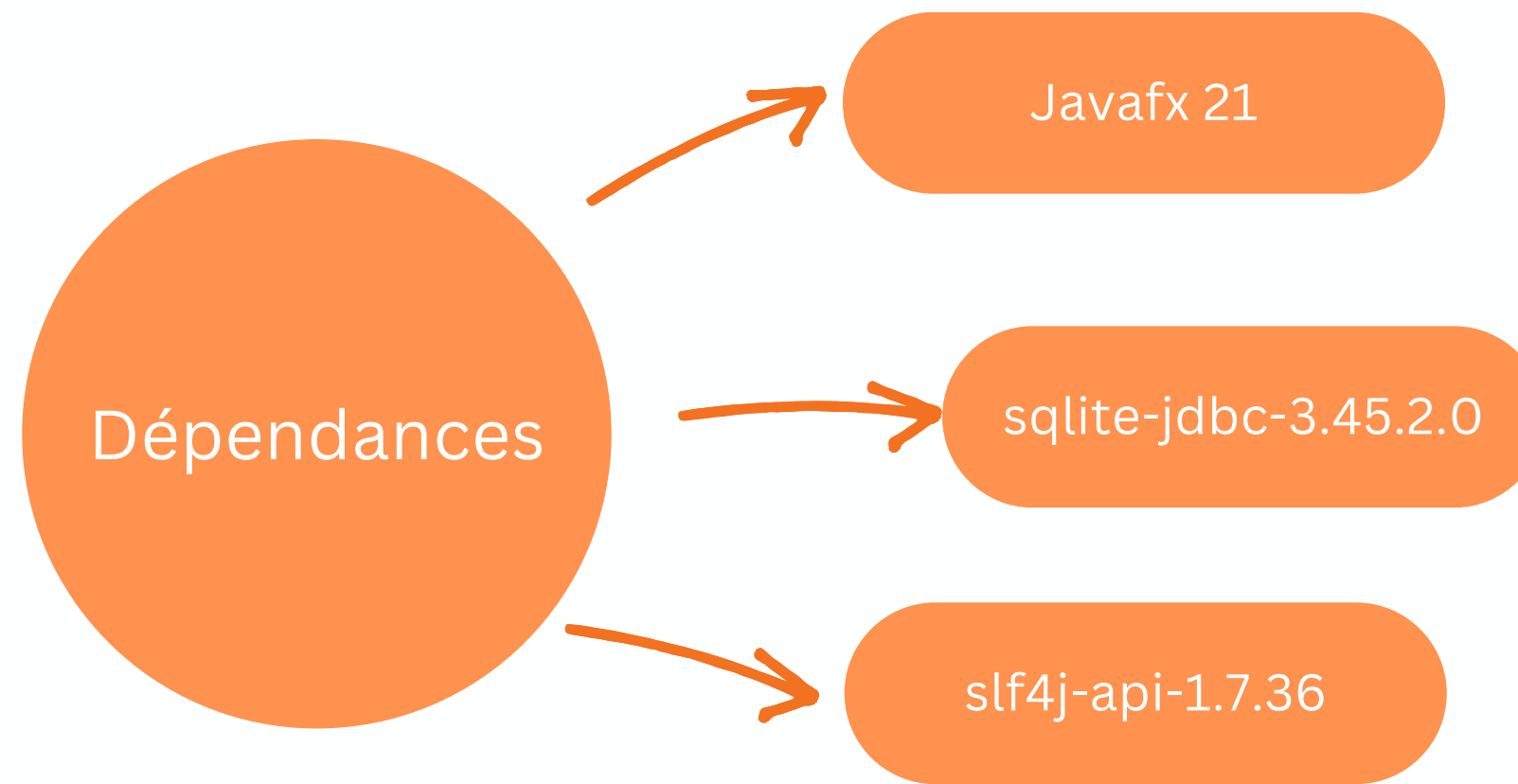

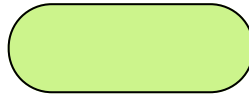

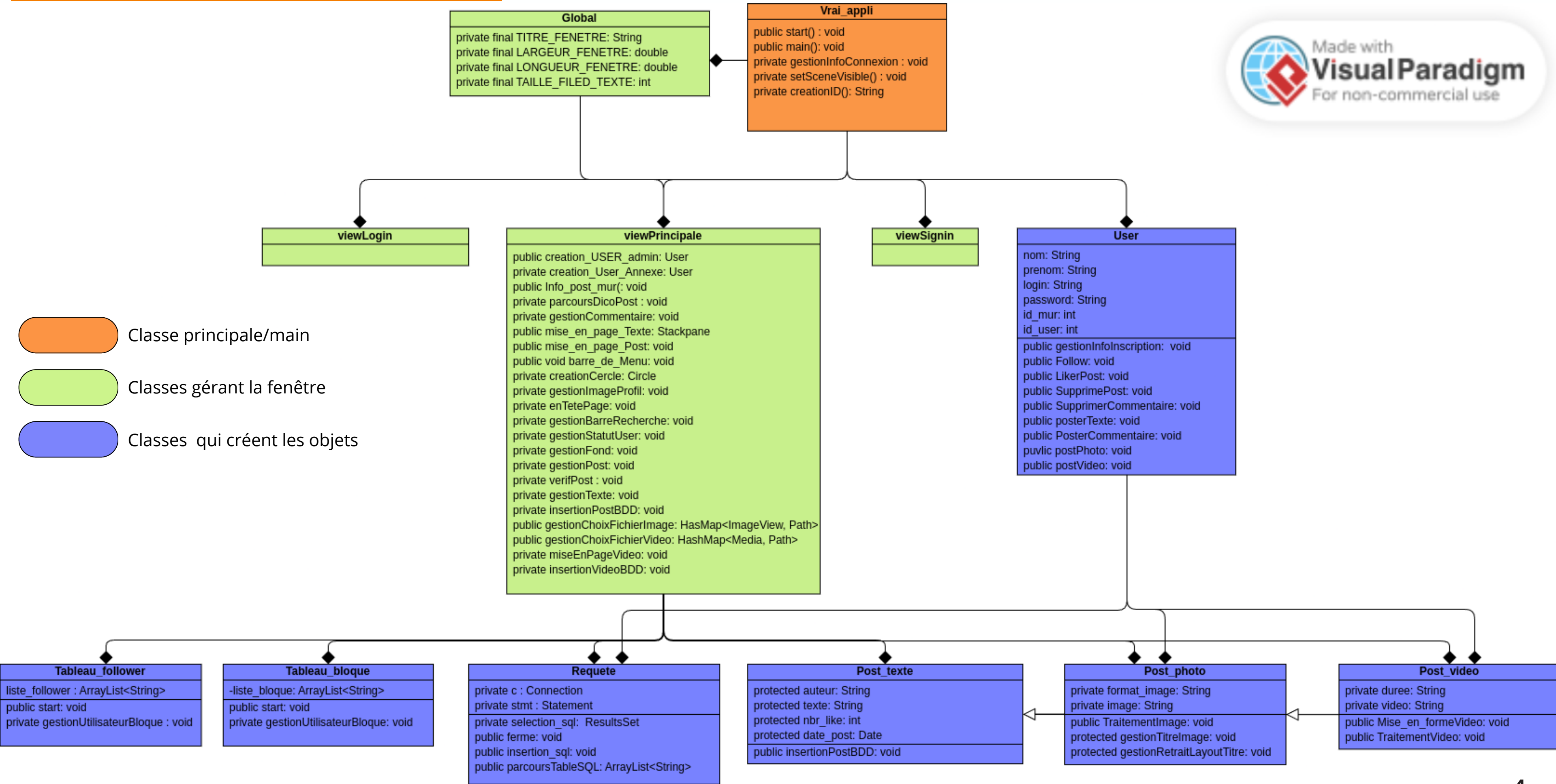


Image de lancement du projet

Schéma de classe

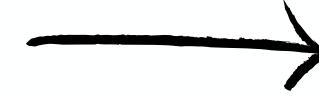
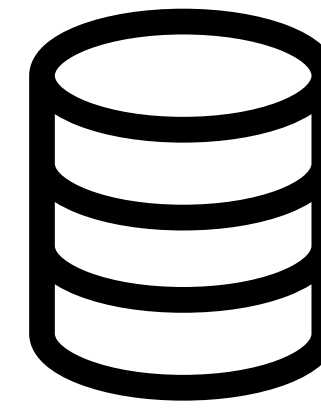
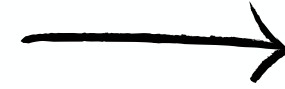


-  Classe principale/main
-  Classes gérant la fenêtre
-  Classes qui créent les objets



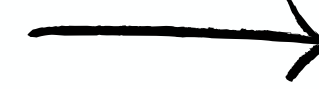
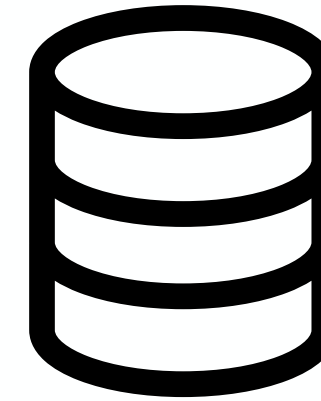
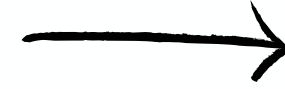
Manipulation des données

Création d'un User
lors de la connexion



Affectation des
attributs grâce à la
BDD

Action du User (poster,
commenter...)



Stockage
dans la BDD

Respect de l'encapsulation avec les
variables private/protected



Utilisation des attributs de l'objet User
dans ses méthodes



**PLACE À LA
DÉMONSTRATION**