DOSSIER BDD GAUCHOTTE-MORELIERE

MODULE BDD S3 PROJET

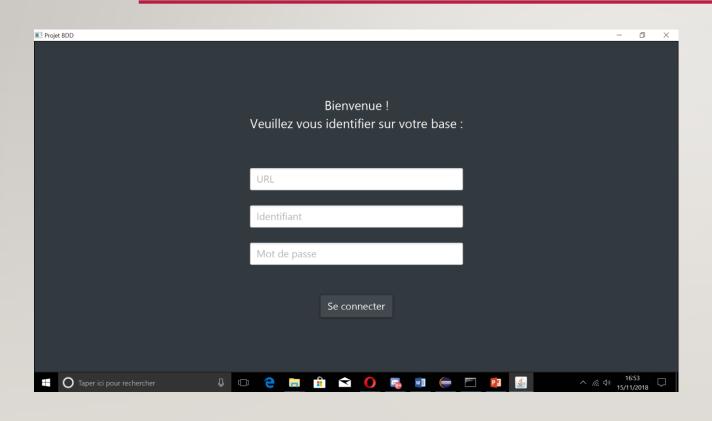
SOMMAIRE

- Informations importantes
- Identification à la BDD
- Question I
- Question 2
- Question 3
- Question 4
- Question 5
- Question 6a
- Question 6b

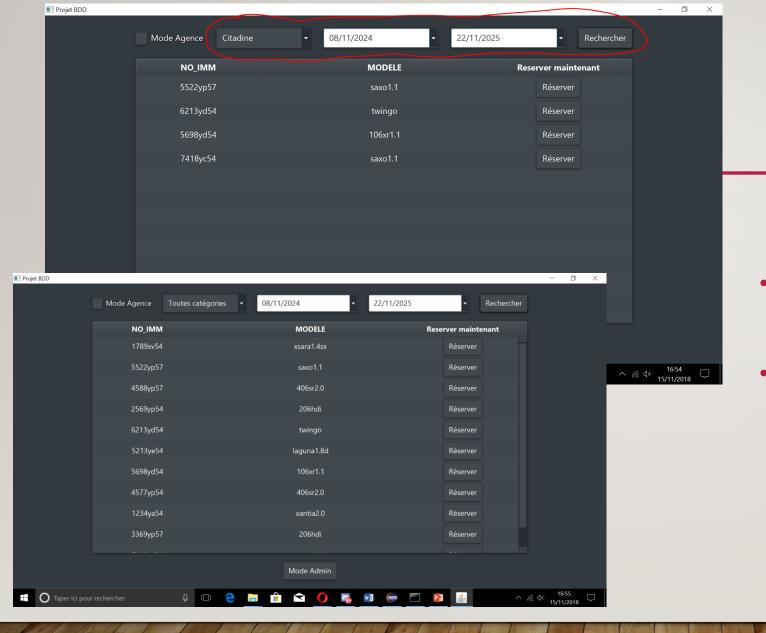
- En lançant le main de principale.java on peut choisir entre les deux versions de notre application => une graphique, ou une console.
- Les deux répondent aux questions du sujet, et le mode graphique est détaillé dans les diapo ci-dessous avec des captures d'écrans.
- IMPORTANT: pour des raisons pratiques nous avons défini que si un véhicule n'avait pas de ligne dans calendrier pour une date x, il était libre. Cela n'affecte pas les requête mais est plus cohérent. Pour la base de donnée et l'interaction avec un utilisateur.

INFORMATIONS IMPORTANTES

IDENTIFICATION À LA BASE DE DONNÉE



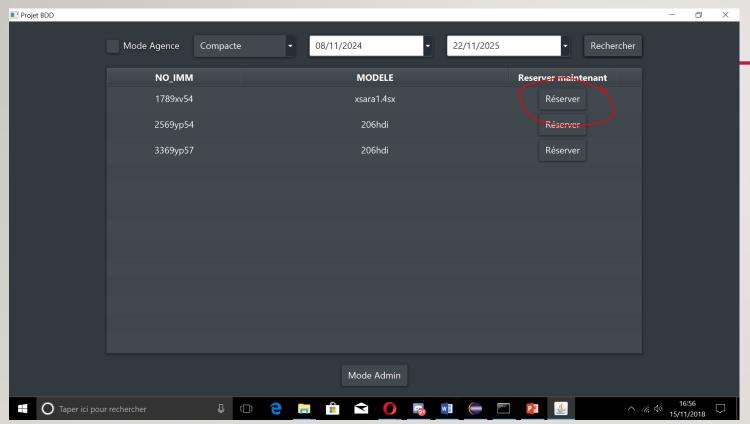
 L'identification se fait par l'utilisateur directement soit dans la console si il est en mode console soit dans l'interface



QUESTION 1:

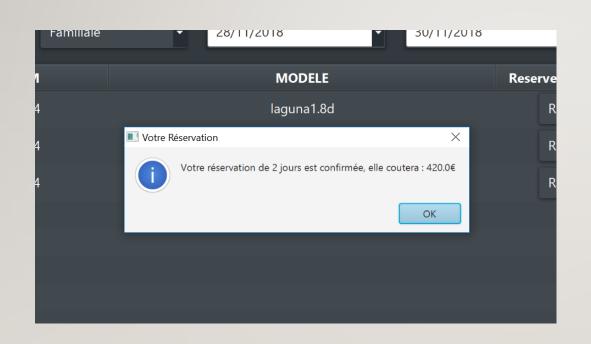
- Le code complet peut être trouvé dans QuestionConsole/Question I
- Avec le mode console on entre la catégorie et la date de début et de fin de la réservation voulue

QUESTION 2:



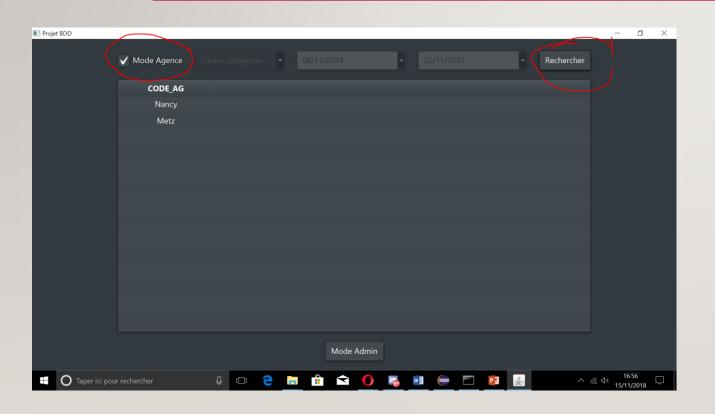
- Le code complet peut être trouvé dans QuestionConsole/Question2
- Avec le mode console on entre la plaque de la voiture qu'on veut réserver par rapport à celles disponible listé dans la question I.
 Cela va mettre à jour la table

QUESTION 3:



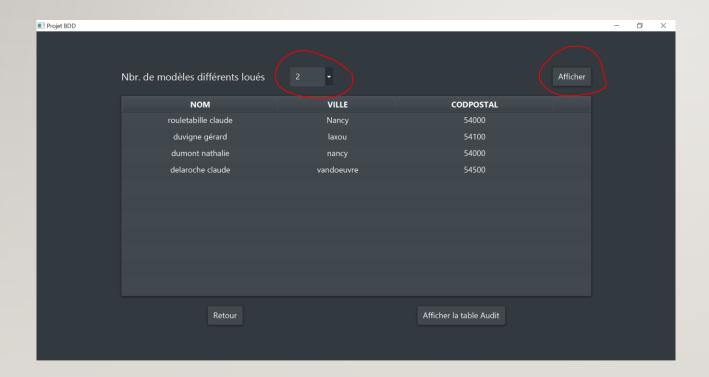
- Le code complet peut être trouvé dans QuestionConsole/Question3
- Avec le mode console on est notifié du prix qu'on paieras pour la réservation sélectionné suite à la question 2

QUESTION 4:



- Le code complet peut être trouvé dans QuestionConsole/Question4
- Avec le mode console on retrouvera de la même façon la liste de toutes les agences possédant toutes les catégories de véhicules

QUESTION 5:



- Le code complet peut être trouvé dans QuestionConsole/Question5.
- Avec le mode console on retrouvera de la même façon la liste des clients ayant réalisé plus de 2 résévations.

QUESTION 6A

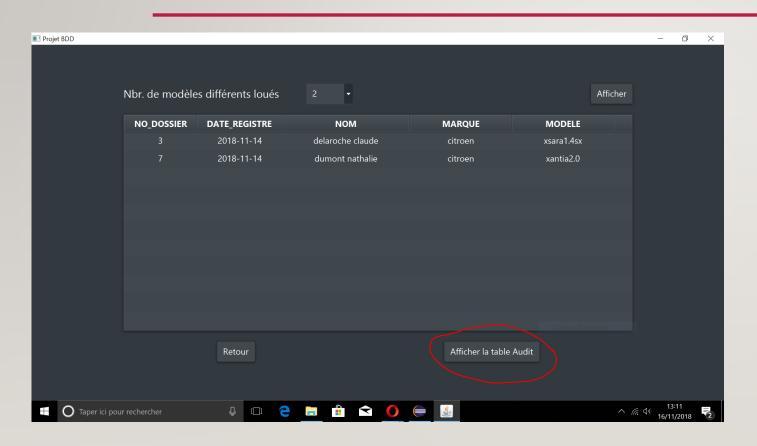
01

Vous pouvez trouver le code du trigger dans le fichier trigger.txt

02

En mode console vous pouvez vérifier son bon fonctionnement.

QUESTION 6B



- Vous pouvez trouver le code du trigger dans le fichier trigger.txt
- En mode console vous pouvez vérifier son bon fonctionnement.