

Projet

Programmation Orientée Objet

Gestion agence de location immobilière

Résoudre la problématique de l'agence immobilière suivante en utilisant les concepts d'objet et traduisez-le dans un nouveau projet Java nommé Agence_Imobiliere.

Problématique :

Une agence de location de biens souhaite avoir un logiciel qui lui permet de gérer et suivre ses locations. Le logiciel doit pouvoir ajouter des biens, des clients, et faire le suivi des différentes locations (une location c'est quand un client a loué le bien).

Un bien est caractérisé par une référence, adresse, tarif mensuel, surface totale, en location et la date début de location. Un bien peut-être :

- Un appartement (meublé et non meublé, nombre de chambres, numéro étage, surface totale, avec balcon ou sans ...)
- Une maison (nombre d'étages, avec jardin ou sans, surface par étage, nombre d'étage ...)
- Garage (surface, numéro emplacement ...)

Consigne :

Vous devez fournir un logiciel (votre programme en java avec toutes les classes). Ce programme est destiné à être utilisé par un simple agent immobilier, et qui permet de :

1. Créer, modifier et supprimer un client.
2. Créer, modifier et supprimer un bien.
3. Ajouter une location *i.e.*, : liée un bien avec client.
4. Faire une recherche pour trouver un bien par rapport à sa surface totale.
5. Afficher tous les clients par ordre alphabétique.
6. Afficher les biens loués avec leur date début d'une location.
7. Afficher les biens non loués.
8. Supprimer une location.
9. Avoir un menu qui propose les fonctionnalités précédentes.
10. Avoir une interface graphique (C'est un bonus de 3 pts).



Rendu : Il faut fournir, en plus du **code source en java**, un **rapport** soigné qui détaille la répartition des tâches dans un binôme et des captures d'écran avec descriptif de la structure utilisé pour chacune des fonctionnalités réalisées.

Remarques :

- Ce **document peut être modifié** au fur et à mesure afin d'apporter des détails et des clarifications. Les modifications seront en rouge.
- Toutes initiatives de votre part ne seront pas en vain et seront récompensées.
- Ce projet va compter pour **30% de la note finale** du module.
- Ce projet est à faire en **binôme**.