

# 1 Début du projet

## Classe Compte

Créez un nouveau projet, appelez le ProjetBank

Créez une nouvelle classe **Compte** qui respectera les contraintes suivantes :

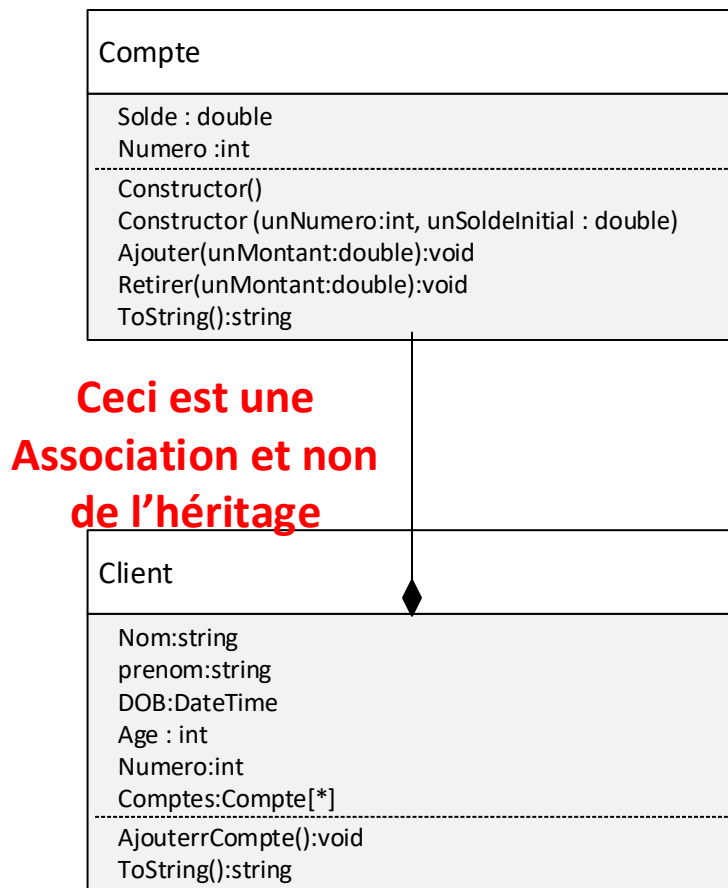
- Propriétés : numero de type entier, solde de type double
- Constructeurs : aux choix
- Méthodes (au moins) :
  - **public String toString()**
  - **public void ajouter(double unMontant)** : qui ajoute de l'argent au solde du compte
  - **public void retirer(double unMontant)** : qui retire de l'argent au solde du compte
  - Propriété sur les attributs
    - Faut-il laisser la propriété Solde en écriture en public ?
    - Faut-il laisser la propriété Numero en écriture en public ?

Compte
Solde : double Numero :int
Constructor() Constructor (unNumero:int, unSoldeInitial : double) Ajouter(unMontant:double):void Retirer(unMontant:double):void ToString():string

## Classe Client

Toujours dans le ProjetBank, créez une nouvelle classe **Client** qui respectera les contraintes suivantes :

- Propriétés : nom, prenom de type String, date de naissance, age déduit de la date de naissance, numero de type entier, comptes de type tableau Compte (maximum 5). Le numéro du client n'a aucun rapport avec le numéro du Compte.
- Constructeurs : aux choix
- Méthodes (au moins) :
  - **public String toString()**
  - **public void ajouterCompte(Compte unCompte)** : méthode qui regarde dans le tableau de compte et place le paramètre dans la première case vide (c.a.d null) du tableau. Dans le cas où il n'y a plus de case vide, afficher un message.
  - **public Compte getCompte(int numeroCompte )** : méthode qui parcourt le tableau des comptes et donne le premier compte qui a comme numéro la valeur du paramètre. Dans le cas où vous ne trouvez aucun compte qui a le bon numéro, affichez un message. Attention, n'oubliez pas que votre tableau contient des null par défaut.



## Test

Créez une classe **fr.Run** avec une méthode static main (cf exo00) et vérifiez que vos nouvelles classes et méthodes fonctionnent.

Instanciez un objet Client, instanciez plusieurs objets Compte et ajoutez-lui via la méthode *ajouterCompte*.

Ajoutez, retirez de l'argent sur ses comptes, vérifiez que tout fonctionne bien.