

## 1 SimpleBank

Il s'agit de programmer l'architecture d'un logiciel à partir d'un diagramme de classes UML.

Une fois votre travail terminé, faites dans l'ordre (c'est important!) les opérations suivantes:

1. Sauvegardez vos dernières modifications dans l'IDE.
2. Fermez l'IDE.
3. Ajoutez votre nom de famille comme préfixe du répertoire de votre solution.

Exemple: `Hurni-SimpleBank`

4. Compressez en ZIP ce répertoire
5. Transmettez cette archive au surveillant selon ses indications

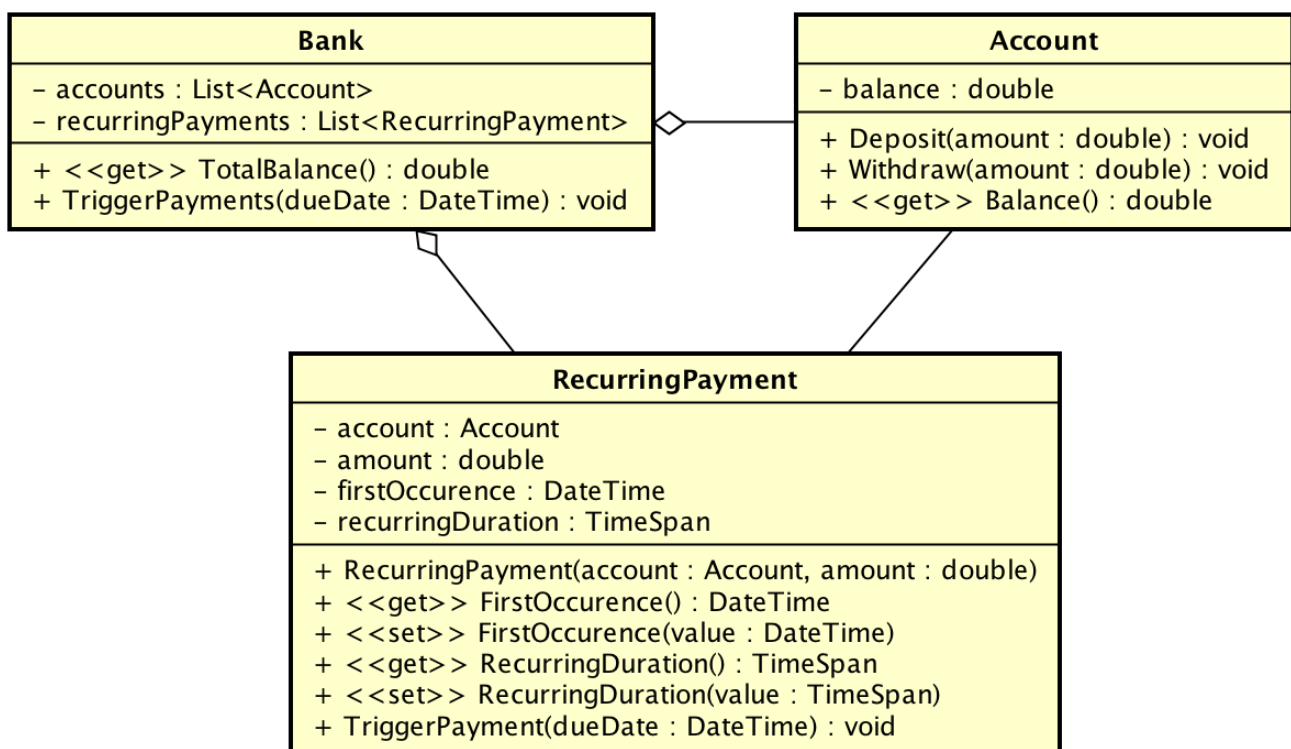
## 2 Exigences

### 2.1 Création du projet dans VisualStudio

Créez le projet adéquat en faisant attention que le `namespace` soit: `SimpleBank`

### 2.2 Création des classes

Traduisez le diagramme de classes suivant dans ce projet:



**Figure 1:** SimpleBank Classes

**ATTENTION:** Le contenu des méthodes et constructeurs sera “vide” mais il est impératif que le projet passe la compilation sans erreurs.

### 2.3 BONUS

Des points de bonus seront accordés si vous ajoutez du code “correct” (qui a du sens dans le contexte) dans les méthodes et constructeurs. Cette partie ne sera corrigée (et comptée) que si le code a du sens, inutile donc de mettre n’importe quoi!

**ATTENTION:** Le projet doit toujours passer la compilation.