



LE PROJET

Le Crédit Auvergne – Site bancaire

Module de référence : Majeure JavaEE

Durée estimée de la mission : 20 heures

1. Mission

Nous allons voir le fonctionnement de Java EE sur un projet d'entreprise concernant le secteur bancaire, que ce soit gestion des utilisateurs ou bien de leur assets.

2. Enjeux Objectifs

Via ce projet, vous allez appliquer le concept d'objets dans le cadre d'un projet de Java EE en travaillant sur une application que vous pourriez avoir à concevoir dans le cadre d'une mission dans le secteur bancaire. Avec ce projet, vous vous familiariserez avec les notions d'héritage, de design pattern (DAO, Factory) mais aussi avec le traitement des vues.

3. Règles du jeu

A) Représentation des Utilisateurs

Pour la première version de votre application web, le projet doit être composé seulement de :

- Client : un utilisateur standard de l'application
- Conseiller : un utilisateur sans compte mais gérant des utilisateurs
- Administrateur : fourni adulte dont le but est de protéger et nourrir la fourmilière

Toutes les utilisateurs doivent avoir :

- un email qui est unique
- un mot de passe
- un nom
- un prénom
- toutes informations qui vous semblent nécessaires

Les clients doivent avoir :

- un compte courant
- un livret A
- (la possibilité d'acheter des actions « Pomme »)

B) Représentation des Comptes

Un compte représente une partie des assets de l'utilisateur. L'utilisateur doit avoir au minimum deux comptes différents :

- Un compte courant
- un livret A

Chaque compte doit avoir différentes données :

- un identifiant unique
- un possesseur (client)
- une date d'ouverture
- un solde

C) Action des utilisateurs

L'utilisateur doit pouvoir effectuer différentes opérations depuis les comptes qu'il possède.

Sur son profil, l'utilisateur doit pouvoir :

- éditer l'ensemble de ses données personnelles
- consulter le solde de ses comptes
- consulter l'historique de chaque compte
- envoyer de l'argent d'un compte qu'il possède à un autre compte
- (depuis un livret A, acheter des actions « Pommes »)

D) Actions des Utilisateurs spéciaux

Un conseiller est un utilisateur un peu différent :

- il a les mêmes attributs basiques qu'un utilisateur
- mais il n'a pas de comptes
- il peut néanmoins consulter les comptes des clients qu'il gère
- mais ne peut pas effectuer d'opérations

Un administrateur est :

- créé au lancement de l'application
- n'a pas de compte
- bénéficie du même accès qu'un conseiller
- permet d'associer un client à un conseiller

4. Livrables

Le code source devra être rendu dans un dossier ZIP ou tar ! En cas de rendu dans un autre type d'archive, le formateur se réserve le droit de ne pas accepter le rendu.

La date de rendu est fixée au 9 Mars à 23h59 Heure de Paris dernier délai. Après cette date, tout projet ne sera pas corrigé et se verra attribué la note de 0/20.

5. Évaluation

Tout code copié d'internet ou d'un autre étudiant, ainsi que tout « cheat » d'une quelconque manière est complètement INTERDIT.

En cas de problème relatif à de la copie, la note de 0/20 sera immédiatement mise.

La notation sera effectuée comme telle :

- Représentation des Utilisateur
 - 5 points
- Représentation des Comptes
 - 3 points
- Login / Logout
 - 2 points
- Actions des comptes
 - 5 points
- Design
 - 2 points
- Convention et qualité du code
 - 3 points
- BONUS
 - 2 points

6. Ressources en lignes pour aller plus loin !

Faisons les liens habituels que vous devriez connaître :

- <http://bit.ly/1vY0CFn>
- <http://bit.ly/18SuUzI>
- <http://bit.ly/2lqX1zC>

7. Ouverture d'esprit

Source d'inspiration

Une petite video pour vous mettre dans l'ambiance du système bancaire ainsi que la gestion des banques. <https://www.youtube.com/watch?v=fy5ewMwLvMc>

Challenge personnel

L'argent ne fait pas le bonheur. Mais coder si;)

Trucs et astuces :

Pour la qualité du code, vous n'avez qu'une chose à retenir :

« *Always code as if the guys who ends up maintaining your code will be a violent psychopath who knows where you live* » - **Martin Golding**