

Conception et développement d'application de gestion d'enchères

Résultat de la mission

Cahier des charges

Développer une application pour la gestion d'enchères pour des locations touristiques

Analyser le sujet donnée

Faire un diagramme de classe détaillé (UML)

Implémentation des fonctionnalités

Faire une interface utilisateur

Trois utilisateurs

Possède chacun leurs fonctionnalités
Administrateurs
Propriétaires
Locataires

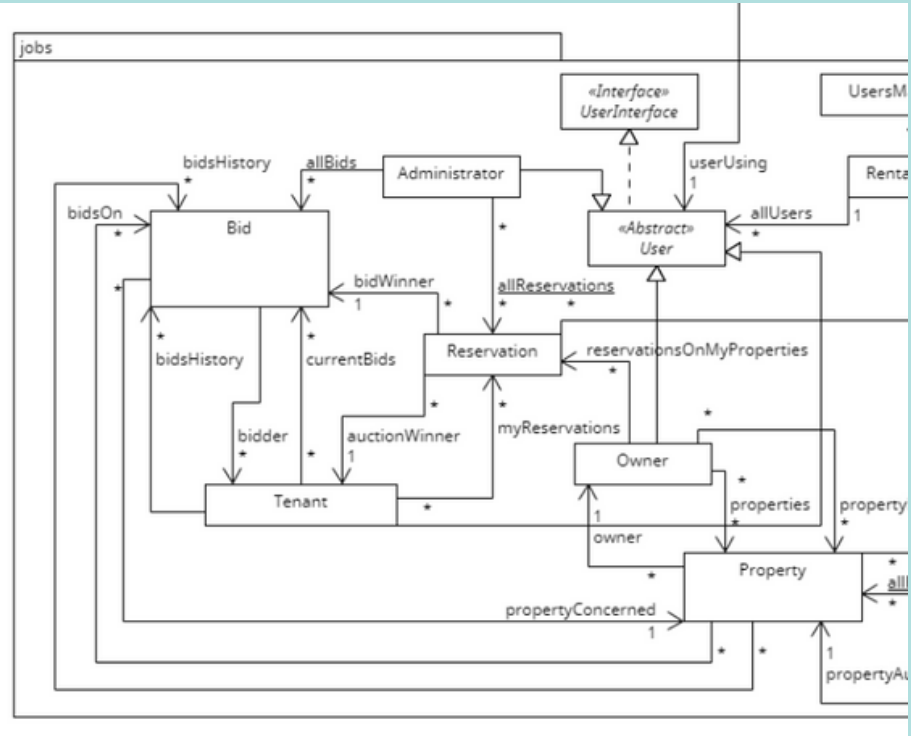
Tests unitaires des fonctionnalités

Utilisation de : prédicat, Itérateur et comparateur

Diagramme de contexte, cas d'utilisations

```
Login Please
admin1
0.Quit
1.Display my profile
2.Edit the profile
3.Modify user's data
4.Display all accounts
5.Delete an account
6.Create an administrator account
7.Delete a property
8.Edit a property
9.Display all bids
10.Close auctions for a month
11.See all reservations
12.Run out a month
13.Disconnect
Choose an administrator action.
Your choice? [0 - 13]
13
Disconnection...
```

```
Login Please
tenant1
0.Quit
1.Display my profile
2.Edit the profile
3.Deposit money on the wallet
4.Withdraw money from the wallet
5.List properties
6.Bid on a property
7.Best bids ot the roperties by month
8.List my bids
9.My history of the bids
10.Display my reservations
11.Disconnect
Choose an action.
Your choice? [0 - 11]
5
Property : name : prop3; address : a
Property : name : prop1; address : a
```



Méthodes

Faire les tests unitaires avant d'implémenter les fonctionnalités

Compétences acquises

Savoir bien analyser les fonctionnalités demandées pour bien l'implémenter

Savoir faire en sorte que l'interface change en fonction de l'utilisateur qui s'est connecté

Mieux structurer le code et les classes (polymorphisme, héritage, interface)

Technologie (langages et application)



Java



UML