

JDBC Projet n°4

Structure de la base données :

On dispose d'une base de données composée de 4 tables. Une table advertisement qui représente les annonces du site. Une table user qui représente les utilisateurs du site. Une table offre qui représente les offres faites par des utilisateurs sur certaines annonces. Enfin la table offer_info qui représente les informations sur une offre. Voir MCD et MLD de la base de données utilisée en pièce jointe au projet.

En ce qui concerne l'architecture de l'application, nous avons opté pour un model MVC pour nous faciliter la représentation de la circulation des données.

Nous avons donc un package View qui ne contient qu'une classe Window qui permet l'affichage des données dans la console.

Ensuite, nous avons un package Model qui correspond aux classes de données (User, Offer, Advertisement).

Enfin, dans le package Controller, nous avons mis une classe MainController qui met à jour les données du model affichées par la vue. Pour interroger/extraire les données de la base de données, nous avons mis en place des classes DAO (UserDAO, OfferDAO, AdvertisementDAO). Celles-ci sont aussi dans ce même package. Pour initialiser la connexion à la base de la base de données, nous avons ajouté une classe Database dans le package Controller.

Explication de la structure :

On distingue **proposition** et **offre** bien que les 2 soit stockés dans la table Offre. Une **proposition** est faite par un utilisateur sur une annonce publiée par un autre utilisateur. On dit que l'utilisateur qui a publié cette annonce reçoit alors une **offre**. Un utilisateur a donc une liste de proposition qu'il fait sur des annonces et une liste d'offre qui représente les propositions des autres utilisateurs sur **ses** annonces

On représente cela dans la base de données de façon simple. Une annonce est associée à un id unique « idAnnonce » et à un propriétaire « iduser ». Quand un utilisateur fait une proposition on crée une offre avec les « idOffre, idAnnonce, idAcheteur ». Avec l'idAnnonce on peut donc récupérer le propriétaire qui lui est associé avec l'iduser.

Fonctionnement de l'application

L'application est une vue console avec, comme moyen de navigation la possibilité d'entrer le numéro du menu auquel on veut accéder.

Un utilisateur peut se connecter ou non. Connecté ou pas un utilisateur peut simplement consulter des annonces soit par une fonction recherche, soit en choisissant une catégorie composée d'annonces à afficher. Il peut ensuite sélectionner une annonce pour afficher ses caractéristiques détaillées.

Un utilisateur peut également créer un compte ce qui lui permet par la suite de se connecter.

Un utilisateur connecté peut lui effectuer plusieurs actions en plus de parcourir les annonces :

- Consulter ses annonces, ajouter ou supprimer une annonce
- Faire des propositions sur un produit
- Consulter ses propositions, supprimer une proposition
- Consulter ses offres, accepter une offre reçue sur une de ses annonces, refuser une offre reçue sur une de ses annonces

Remarques utiles :

Quand un utilisateur refuse une offre, on la supprime de la base de données.

Quand un utilisateur accepte une offre, on supprime toutes les autres propositions sur cette annonce, puis on retire l'annonce de la base de données.

Lors de la création de compte et la connexion d'un utilisateur, le username et le password sont sensibles à la casse.

Un script SQL qui construit la base donnée avec 3 utilisateurs et 5 annonces déjà créés est jointe au projet. La base donnée doit s'appeler **bddsgbd**

Un package main a été ajouté afin d'intégrer la fonction main de l'application. Cette fonction ne contient que la création d'un objet Window qui lance l'application grâce à la fonction mainMenu().