

Devoir Maison 1 – Gestion d’une bibliothèque

Afin de gérer son stock de livre, une bibliothèque vous demande de réaliser une application graphique qui lui permettra de :

- Consulter la liste des livres ;
- Consulter la description d’un livre ;
- Ajouter, modifier ou supprimer un livre à la liste ;

Un livre sera décrit par :

- L’image de sa couverture,
- Son titre,
- Son auteur,
- Son résumé,
- Une et une seule catégorie : Magazine, BD, Roman, etc.
- Un ou plusieurs thème(s) : Sport, Humour, Politique, Fiction, Art, etc.
- Son nombre de pages

Ces livres pourront être empruntés par des personnes qui se seront inscrites à la bibliothèque. Votre application devra donc aussi permettre de gérer ces inscrits en proposant les mêmes fonctionnalités que pour les livres :

- Consulter la liste des inscrits ;
- Consulter la description d’un inscrit ;
- Ajouter, modifier ou supprimer un inscrit à la liste ;

Un inscrit sera décrit par :

- Une photo,
- Si c’est un Homme ou une Femme,
- Son nom,
- Son prénom,
- Son âge,
- Son adresse,
- Son téléphone.

Enfin l’application devra bien sur gérer l’emprunt des livres par les inscrits.

Travail à rendre

Vous devez rendre :

- un jar exécutable,
- les sources de votre projet dans un projet Netbeans,
- un rapport expliquant vos choix de conception et d'implémentation.

Ce travail peut être réalisé en binôme et doit être rendu, au plus tard, à votre enseignant en TD Machine, le **mercredi 21 Mars**.

Il ne vous est pas demandé de réaliser une base de données pour la gestion des livres et des inscrits. Utilisez simplement les structures de données proposées dans l'API (Vector, ArrayList, Hashtable, etc.).

Une attention tout particulière devra être mise sur la conception de l'interface : veillez à utiliser les composants les plus appropriés à votre besoin. Les saisies devront être sécurisées : si on attend un entier comme saisie (par exemple pour l'âge), il faut vous assurer que c'est bien un entier qui a été saisi et sinon en avertir l'utilisateur.