

# Interfaces et collections

## MAP

### Ecrivez les classes **Employe** et **departement**

Un employé est caractérisé par un cin, un matricule, un nom et un prenom.

Un département est caractérisé par son identifiant et son nom. Chaque classe possède :

- Deux constructeurs dont un sans paramètre.
- Les getters et les setters
- La méthode toString()
- La méthode equals

### Créez l'interface **InterfaceSociete** public

```
interface InterfaceSociete {  
    public void ajouterEmployeDepartement(Employe e,Departement d);  
    public void supprimerEmploye(Employe e);  
    public void afficherLesEmployesLeursDepartements();  
    public void afficherLesEmployes();  
    public void afficherLesDepartements();  
    public void afficherDepartement(Employe e);  
    public boolean rechercherEmploye(Employe e);  
    public boolean rechercherDepartement(Departement e);  
}
```

### Créez les classes **SocieteHashMap** et **SocieteTreeMap**

Construisez les classes **SocieteHashMap** et **SocieteTreeMap** qui implémentent l'interface **InterfaceSociete** et qui reposent sur l'utilisation respective d'un **HashMap** et d'un **TreeMap** pour la gestion des employés ainsi que leurs départements respectifs.