

Documentation du Programme de Gestion Bancaire

Aperçu

Ce programme est conçu pour gérer les clients et les comptes d'une banque. Il permet d'ajouter, de modifier, de supprimer et d'afficher des informations sur les clients et les comptes, ainsi que de gérer les opérations bancaires telles que les retraits et les versements.

Structures de Données

SClient

Représente un client de la banque.

Champs :

- Code_cli : int - Identifiant unique du client.
- Nom : char[CMAX] - Nom du client.
- Prenom : char[CMAX] - Prénom du client.

SCompte

Représente un compte bancaire.

Champs :

- code_cpt : int - Identifiant unique du compte.
- Code_cli : int - Identifiant du client associé au compte.
- somme : int - Solde du compte.
- d_compte : Date - Date de création du compte.

Date

Représente une date.

Champs :

- Jour : int - Le jour.
- Mois : int - Le mois.
- Annee : int - L'année.

Fonctions Principales

`void menu()`

Affiche le menu principal et gère la navigation entre les différentes options de gestion.

`void sous_menu(int a)`

Gère les sous-menus pour les options choisies dans le menu principal. Prend un entier a comme paramètre pour déterminer le sous-menu à afficher.

`void gerer_client(int a)`

Gère les opérations relatives aux clients (ajouter, modifier, supprimer, afficher). Prend un entier a comme paramètre pour déterminer l'opération spécifique.

`void gerer_compte(int a)`

Gère les opérations relatives aux comptes (ajouter, rechercher, afficher, supprimer). Prend un entier a comme paramètre pour déterminer l'opération spécifique.

`void gerer_operation(int a)`

Gère les opérations bancaires (retrait, versement). Prend un entier a comme paramètre pour déterminer l'opération spécifique.

Flux du Programme

1. L'utilisateur interagit avec le programme via le menu principal.
2. Selon le choix de l'utilisateur, le programme appelle sous_menu avec l'option correspondante.
3. Dans chaque sous-menu, l'utilisateur peut effectuer des opérations spécifiques liées aux clients, aux comptes ou aux opérations bancaires.
4. Le programme continue d'exécuter jusqu'à ce que l'utilisateur choisisse de quitter via l'option '4' dans le menu principal.