

# 1 Problématique

La *Banque des Périgourdens (BdP)* est une institution nouvellement implantée en Dordogne. Outre un compte courant classique, elle propose également des comptes rémunérés à différents taux. À une date fixée, la banque calcule les intérêts et crédite les comptes rémunérés des clients. Elle vous demande de créer un logiciel pour administrer correctement sa clientèle.

**Réflexion en commun :** En utilisant les principes de la programmation orientée objet (POO), quels objets pouvons-nous créer pour modéliser le problème ?

# 2 Modularité

Un intérêt important de programmer en POO est de rendre les structures indépendantes et réutilisables. Le programmeur peut importer une classe sans connaître son implémentation. Il n'a affaire qu'à son *interface* : elle peut être définie comme un contrat entre la classe et le programmeur : La classe garantit ce que vont faire les méthodes. Ainsi l'utilisateur peut se référer à la documentation de la classe grâce à l'instruction suivante :

```
1 help(nom_de_la_classe)
```

Il faut bien entendu au préalable importer la classe dans le programme.

## Activité 1 :

1. Depuis l'EDI créer un fichier *modularite\_poo.py* dans le même dossier que *mod\_temperature.py*.
2. Importer la classe *Temperature* située dans le fichier *mod\_temperature.py*.
3. Afficher la documentation de la classe. Quel est le rôle de la méthode *convertir* ? Doit-on lui transmettre des paramètres ?
4. Créer une instance de la classe *Temperature* (un objet).
5. Définir la température à 11.9°C.
6. Afficher le renvoi de la méthode *convertir* sur cet objet.
7. Afficher la température en degré Fahrenheit.

# 3 Définir les classes

Notre banque est définie par 3 classes : *Banque*, *Client*, *Compte*. Dans un premier temps chaque groupe devra implémenter une des classes au choix, en respectant la documentation ci-après. Chaque classe sera construite dans un fichier indépendant avec les noms *mod\_banque.py*, *mod\_client.py*, *mod\_compte.py*. Ensuite, il devra récupérer les deux autres classes créées par les autres groupes et construire le programme de gestion de la banque.

**NB :** Les attributs précédés d'un `__` sont considérés privés. Lors de la création de l'objet, ils sont créés avec une valeur par défaut indépendamment des variables fournies par l'utilisateur.

## 3.1 Module banque

La banque possède les attributs suivants :

- *nom* : str ; le nom de la banque,
- *taux* : float ; le taux de rémunération des comptes,

- `_clients` : list ; liste des clients de la banque.
- `_id_libre` : int ; prochain identifiant unique donné au nouveau compte, initialisé à 1.

Les méthodes fournies à l'utilisateur sont :

- `cree_client(nom : str) → None` : crée un nouveau client, lui crée un compte courant et un compte rémunéré par défaut,
- `trouve_client(nom : str) → Client` : renvoie le client avec le *nom* spécifié s'il existe False sinon,
- `remunere()` → None : applique le taux de rémunération à tous les comptes rémunérés des clients.

### 3.2 Module client

Le client possède les attributs suivants :

- *nom* : str ; le nom du client,
- `_comptes` : dict ; regroupe les comptes du client ; l'identifiant du compte est la clé.

Les méthodes fournies à l'utilisateur sont :

- `ouvre_compte(remunere : bool, i : int) → None` : crée un nouveau compte dans `_comptes` avec *i* pour clé,
- `ferme_compte(i : int) → str` : clôture le compte ayant *i* pour clé et renvoie "Le compte est supprimé" ; sinon renvoie "Ce compte n'existe pas.",
- `get_comptes()` *x* → *x dict* : renvoie le dictionnaire des comptes.

### 3.3 Module compte

Le compte possède les attributs suivants :

- `_credit` : float ; argent restant sur le compte, initialisée à 0,
- `est_remunere` : bool ; si vrai le compte est rémunéré,

Les méthodes fournies à l'utilisateur sont :

- `credite(s : float) → None` : crédite le compte de la somme *s*,
- `debite(s : float) → str` : débite le compte de la somme *s* seulement si le crédit restant est supérieur ou égal à *s* ; renvoie le message "Opération effectuée" ou "Crédit insuffisant" sinon,
- `get_credit()` → float : renvoie la somme sur le compte.

## 4 Créer la banque

Après avoir récupéré les trois classes, il faut créer un programme *banque\_des\_perigourdins.py* qui simulera l'activité bancaire. Réaliser le déroulement suivant :

- Créer la banque *Banque des Périgourdiens* avec le taux de rémunération 1,01.
- Créer les clients *Jay*, *Laure*, *Bertran*.
- Créditer les comptes de Jay :
  - 1000 s'il s'agit d'un compte courant,
  - 200 s'il s'agit d'un compte rémunéré.
- Afficher les sommes sur les comptes de Jay en précisant s'il s'agit d'un compte rémunéré ou non.
- Rémunérer les comptes.
- Afficher les sommes sur les comptes de Jay en précisant s'il s'agit d'un compte rémunéré ou non.