

Programmation Par Objets et Java - TD 3

Instructions préliminaires

Créer un nouveau paquetage td3. Reprendre les classes du td2 en faisant les modifications suivantes :

- Le portefeuille a un nom ;
- La devise n'a qu'un seul attribut : nom ;
- Le portefeuille contient un tableau associatif indexé par les devises, contenant les montants. Voir la classe `HashMap<Key, Value>` ;
- Votre programme principal doit être capable de gérer plusieurs portefeuilles.

Exercice 1

Faire un menu permettant de gérer les portefeuilles : choix du portefeuille, puis ajouts, retraits, affichage du portefeuille.

Exercice 2

Dans td3.fichiersplats, permettre la sauvegarde dans un fichier classique des portefeuilles et des devises. Votre programme principal doit faire un chargement au début, et une sauvegarde en fin si l'utilisateur l'accepte. Format du fichier :

```
PORTEFEUILLE
Euros : 100
Yens : 400
Livres : 15
FIN PORTEFEUILLE
```

Exercice 3

Idem avec la sérialisation, dans td3.serialisation. Le format précédent n'est pas à respecter (fichiers binaires !)

Exercice 4

Créer une base sur le serveur infodb. Créer les tables `Devise`, `Portefeuille`, `Contenu(id_port, id_devise, montant)`, permettant de stocker les portefeuilles. Dans td3.bdd, utiliser la base de données, le tout basé sur les objets métiers et DAO.