PROGRAMMATION EN JAVA

**PROJET – RAPPORT FINAL**

Nom Du Projet

**Bon-Esprit**

Nombre de la group: **03**

Membres:

1) DANG DIEM LINH 18126023

2) LUONG LONG HA 18126014

3) DUONG QUANG VINH 18126038

**Tableau de contenu**

[**L’HISTOIRE DE VERSIONS** 3](#_Toc68302579)

[**INTRODUCTION** 4](#_Toc68302580)

[**ANALYSE ET CONCEPTION** 6](#_Toc68302581)

[**IMPLÉMENTATION** 6](#_Toc68302582)

[**EXEMPLES DE DONNÉES** 15](#_Toc68302583)

[**RÉSULTAT** 21](#_Toc68302584)

[**PLAN** **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc68302585)

[**RÉFÉRENCES** 22](#_Toc68302586)

# **L’HISTOIRE DE VERSIONS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N.o | Version | La date de création | Description |
| 1 | **Bon-Esprit 01** | 10/3/2021 | Le code qui implémente les classes et les associations entre les classes dans l'application. Cette version est **une démo incomplète** du comportement des classes. |
| 2 | **Bon-Esprit 02** | 3/4/2021 | + **Base de données** supplémentaire pour l'application: les classes commencent à se lier avec la base de données.  + Ajuster et ajouter un certain nombre de méthodes des classes. |
| 3 | **Bon-Esprit 03** | 2/5/2021 | Déployer du code sur **l'interface à l'aide de Swing.** Cette version se traduira par une application relativement complète qui peut être utilisée au niveau de l'interface utilisateur graphique. |
| 4 | **Bon-Esprit final** | 16/5/2021 | Une application complète avec une interface, des fonctionnalités et de la base de données. |

# **INTRODUCTION**

1. **LE BUT DU RAPPORT**

Ce rapport permet de présenter le projet **BonEsprit** ainsi que de résumer toutes les phases et composantes du projet telles que:

* Conception orientée objet: objets, schéma ER, comment implémenter des classes en Java.
* Database Design: le système de gestion de base de données utilisé (MySQL), comment organiser les tables dans la base de données
* Conception de l'interface de l'application: nombre d'écrans et fonctions de chaque écran ...

1. **LA PRÉSENTATION DE BON-ESPRIT**

BonEsprit est une application de psychologie qui permet aux utilisateurs d'exécuter des fonctions telles que:

* **Créer un compte:** il existe deux types de comptes disponibles dans l'application: compte régulier et compte thérapeute:
  + Le compte **normal**: peut afficher les problèmes, répondre à des quiz ... mais ne peut pas publier de nouveaux problèmes et des quiz.
  + Le compte **thérapeute**: a la même fonction que le compte normal, en ajoutant la fonction de publication de problèmes et de quiz.
* **Lisez des articles** d'information sur des problèmes de santé mentale spécifiques, notamment: le nom du problème, une brève description, les symptômes et les méthodes de traitement.
* **Répondez à des quiz** liés à certains problèmes psychologiques.

# **LA PROGRAMMATION ORIENTÉ OBJET**

1. **LE DIAGRAMME DE PAQUETTES**

