Application dédiée à la gestion des compétences du personnel d’une entreprise

Entreprise : (classe base de données en quelques sortes)

* Liste du personnel (personnels)
* Liste mission (missions)
* Liste des compétences (competences)
* Enlever une personne (removePersonnel)
* Ajouter une personne (addPersonnel)
* Ajouter une compétence (addCompetence)
* Ajouter une mission

Outils :

* Date du jour (dateAuj)
* Charger le fichier de compétences (chargerCompetence)
* Charger le fichier des employés (chargerPersonnel)
* Charger le fichier des missions (chargerMission)
* Sauvegarder les compétences dans un fichier (sauvegarderCompetence)
* Sauvegarder les employés dans un fichier (sauvegarderPersonnel)
* Sauvegarder les missions dans un fichier (sauvegarderMission)

Personnel :

* Nom
* Prénom
* Date d’entrée dans l’entreprise
* Identifiant
* Liste de compétences (HashSet ou ArrayList ? -> *Set pas de doublon*)
* Ajouter une compétence (addCompetencePers)
* Supprimer une compétence (removeCompetencePers)
* Affichage dans le main (toString)
* Formatage des données pour insertion dans les fichiers (formatFic)

Compétences :

* Identifiant
* Nom FR
* Nom EN
* Afficher les compétences (toString)
* Formatage des données pour insertion dans les fichiers (formatFic)

**Besoin : ???**

* Nombre de personnes nécessaire total
* Nb de personnes devant posséder chaque compétence (HashMap idComp, nbPersonne)

Missions :

* Identifiant
* **Besoin**
* Date de début
* Durée
* Statut (en préparation, planifiée, en cours, terminée -> énumération)
  + En préparation : Lors de la création de la mission
  + Planifiée : Lorsque toutes les informations sont correctement remplies
  + En cours : Lorsque la date de début est passée
  + Terminée : Lorsque dateDebut + durée est passé
* Liste du personnel sur la mission
* Liste du personnel recommandé pour la mission
* Affecter personnel (lorsque le status = en préparation, planifiée)
* Terminer mission (statut = terminée lorsque la dateDebut + durée > duréeAujourd’hui)

Interfaces graphiques : une classe par fenêtre, une classe eventListener, une classe

* Visualisation personnel-compétences
* Modification personnel-compétences
* Saisi mission en préparation
* Modification mission planifiée