

Projet 2025-2026

Fonctionnalités

Proposer le menu suivant à l'utilisateur :

***** MENU *****

1. Afficher tous les programmeurs
2. Afficher un programmeur
3. Supprimer un programmeur
4. Ajouter un programmeur
5. Modifier le salaire
6. Afficher la liste des projets (Intitulé, Date de début, Date de fin prévue, Etat, ...)
7. Obtenir la liste des programmeurs qui travaillent sur le même projet
8. Quitter le programme

Quel est votre choix ?

Remarques générales :

- a) L'utilisateur doit saisir le chiffre qui correspond à son choix dans le menu puis taper la touche ENTREE pour que le choix soit pris en compte
- b) Le menu est systématiquement proposé après chaque action aboutie.

▪ SILE CHOIX EST 1

Affichage de tous les programmeurs présents en base comme ceci:

Quel est votre choix ? : 1

Id : 1
Nom : Torvalds
Prénom : Linus
Adresse : 2 avenue Linux Git
Pseudo : linuxroot
Responsable : Didier Achvar
Hobby : Salsa
Naissance : 1969
Salaire : 2170.0
Prime : 50.0

Id : 2
Nom : Stroustrup
Prénom : Bjarne
Adresse : 294 rue C++
Pseudo : c++1
Responsable : Karim Lahlou
Hobby : Voyages
Naissance : 1950
Salaire : 2466.0
Prime : 80.0

Id : 3
Nom : Gosling
Prénom : James
Adresse : 3 bvd JVM
Pseudo : javapapa
Responsable : Jacques Augustin
Hobby : Peinture
Naissance : 1955
Salaire : 1987.0
Prime : 10.0

▪ SILE CHOIX EST 2

Dans un 1^{er} temps demande de saisie de l'id du programmeur à supprimer (la suppression se fait à partir de l'id)

```
Quel est votre choix ? : 2
Id du programmeur à afficher :
```

Si l'id n'existe pas dans la base

```
Quel est votre choix ? : 2
Id du programmeur à afficher : 99
Recherche KO. Saisissez à nouveau l'id :
```

Si l'id existe dans la base

```
Quel est votre choix ? : 2
Id du programmeur à afficher : 5
Id : 5
Nom : Ritchie
Prénom : Dennis
Adresse : 6 rue des Pointeurs
Pseudo : ccmoi
Responsable : Didier Achvar
Hobby : Boxe
Naissance : 1941
Salaire : 1688.0
Prime : 88.0
-----
```

- SI LE CHOIX EST 3

Demande de l'id

```
Quel est votre choix ? : 3
Id du programmeur à supprimer :
```

Si l'id n'existe pas dans la base

```
Quel est votre choix ? : 3
Id du programmeur à supprimer : 99
Suppression KO. Saisissez à nouveau l'id :
```

Si l'id existe dans la base et que la suppression se déroule bien

```
Quel est votre choix ? : 3
Id du programmeur à supprimer : 99
Suppression KO. Saisissez à nouveau l'id : 6
SUPPRESSION REUSSIE !
```

- SI LE CHOIX EST 4

```
Quel est votre choix ? : 4
Nom du programmeur : augustin
Prénom du programmeur : jacques
Adresse du programmeur : 1 rue java
Pseudo du programmeur : java2424
Responsable du programmeur : moi
Hobby du programmeur : devops
Année de naissance du programmeur : 1900
Salaire du programmeur : 100
Prime du programmeur : 1
AJOUT REUSSI !
```

▪ SI LE CHOIX EST 5

Demande de l'id

```
Quel est votre choix ? : 5
Id du programmeur : |
```

Si l'id n'existe pas dans la base

```
Quel est votre choix ? : 5
Id du programmeur : 99
Programmeur introuvable. Saisissez à nouveau l'id :
```

Peut-être limiter le nombre de tentatives pour pouvoir revenir au menu principal

Si l'id existe dans la base

```
Quel est votre choix ? : 5
Id du programmeur : 88
Programmeur introuvable. Saisissez à nouveau l'id : 4
Nouveau salaire de ce programmeur : 100
MODIFICATION REUSSIE !
```

▪ SI LE CHOIX EST 6

Afficher la liste des projets

▪ SI LE CHOIX EST 7

- Demander le nom du projet

Ou

- Proposer une liste numérotée avec tous les projets. Demander à l'utilisateur de saisir le numéro du projet
 - **Si le projet n'existe pas** Demander la re-saisie du nom/numéro du projet (limiter les tentatives)
 - **Si le projet existe**

Obtenir la liste des programmeurs qui travaillent sur le même projet

▪ SI LE CHOIX EST 8

Fermeture du programme.

▪ SI LE CHOIX EST DIFFERENT DES OPTIONS DU MENU

Revenir au menu principal

.

Ce que vous devez mettre en œuvre

▪ LE CODE

Votre projet doit contenir :

- 1 fichier Java : **Programmeur** dont les attributs seront identiques aux colonnes de la table Programmeur.

Trois exceptions :

- *anNaissance* : entier
 - *salaire* : nombre réel
 - *prime* : nombre réel
-
- 1 fichier Java : **Projet** dont les attributs seront identiques aux colonnes de la table Projet
 - 1 interface **ActionsBDD** avec toutes les fonctionnalités correspondant aux différentes options du menu.
 - 1 classe **ActionsBDDImpl** contenant les implémentations des méthodes déclarées dans ActionsBDD.
 - 1 classe **Menu** permettant de gérer la saisie de l'utilisateur et le déclenchement des actions correspondant au choix saisi.
 - 1 classe **Start** contenant le point d'entrée (méthode "main"). Dans votre méthode *main* il ne doit pas y avoir plus de deux instructions.

▪ LA BASE DE DONNEES

SGBD : Le système de gestion de base de données que vous préférez

- *Base* : *PROG_BD*
- *Utilisateur* : *au choix*
- *Mot de passe* : *au choix*

▪ SYNTAXE / CODE / CONVENTIONS

- Déclarez en global & initialisez en local
- Toutes les requêtes SQL doivent être initialisées séparément dans des constantes
- A vous de voir si vous voulez gérer la saisie de valeurs non numériques ou pas

Livrables

- 1) Le code source de votre application.
- 2) La JavaDoc
- 3) Un fichier readme.txt contenant :
 - a. D'éventuelles indications particulières pour lancer votre application (je ne ~~souhaite~~ veux pas me poser de questions pour lancer votre projet)
 - b. Choix de SGBD
 - c. Les fonctionnalités que vous n'avez pas eu le temps de mettre en œuvre et pourquoi
 - d. Les fonctionnalités supplémentaires rajoutées au cahier des charges

Tout est à déposer dans l'espace "**Rendu Projet LSIx**".

Merci de ne pas m'envoyer de projet par mail.

Critères d'évaluation

- 1) Respect du cahier des charges et des consignes techniques → les améliorations ne doivent pas supprimer les fonctionnalités de base !
- 2) Compréhension/Maîtrise technique de Java et respect des bonnes pratiques
- 3) Les commentaires dans le code

Je me réserve le droit de convoquer des équipes pour un oral (sur Teams) d'une quinzaine de minutes afin de clarifier quelques points.

- 4) Gestion des exceptions
- 5) Génération de la documentation
- 6) Plus vous intégrez des améliorations dans le projet, plus vous maximisez la chance d'améliorer la note
- 7) Les améliorations possibles : interface graphique, des choix supplémentaires dans le menu, des statistiques, rajouter d'autres tables dans la base ...

Délai

23/ 01 / 2025 à 23:55