Bertrand Axel G3S2

THIBOUD Pierre-Elliott

TP IHM/BDD

Question 1

Il sera minime, il faudra ajouter quelques boutons tout au plus (le nombre dépendant de la solution retenue pour la connexion à la BD).

Question 2

Les deux façons sont :

* ajouter un bouton synchronisation qui permet de faire tous les ajouts / suppressions / modifications (déjà effectués dans le conteneur) en une fois dans la BD. (mode asynchrone)

Avantage(s) : moins de connexions à la BD, possibilité de faire des modifications en local

Inconvénient(s) : la BD n’est pas en permanence à jour

* envoyer toutes les opérations effectuées sur le conteneur directement dans la BD. (mode synchrone)

Avantage(s) : la BD est perpétuellement à jour

Inconvénient(s) : nombreuses connexions à la BD, impossibilité de faire des modifications en local

Question 3

Les requêtes nécessaires sont :

* insertion d’un personnel dans la BD
* suppression d’un personnel dans la BD
* récupération de l’ensemble de la BD (pour la méthode « charger() »)

Question 4

Nous avons donc choisi ici d’utiliser un mode synchrone. Donc chaque modification du conteneur sera automatiquement répercutée dans la BD.

Question 5

La connexion est plus simple, on peut effectivement changer de base de données plus facilement, sans être obligé de rechercher les lignes de code correspondantes et de les modifier.

Question 6

???

Question 7

Nous n’avons rien modifié dans la classe Conteneur car nous créons un TreeMap temporaire dans le constructeur, que nous passons en paramètre de la méthode « charger() » et que nous utilisons pour initialiser le conteneur utilisé dans la fenêtre.

Question 8

La méthode « charger() » est appelée dans le constructeur de la JFrame.

Question 9

La méthode « insérer() » (tout comme la méthode « supprimer() ») va prendre un « Personnel » en paramètre, les différents champs seront donc extraits directement dans la méthode (avec l’opérateur instanceof notamment).

Question 10 & 11

On a pas fait ça comme ça.