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. En revanche, il est nécessaire de surcharger le constructeur de la classe Personnel et de ses classes dérivées pour pouvoir y ajouter le matricule.

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.