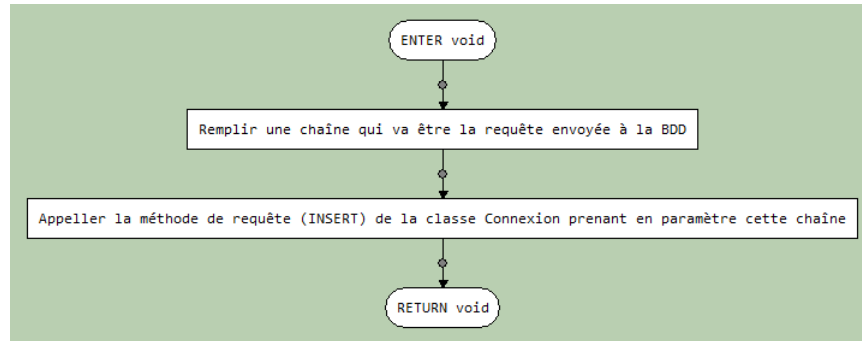


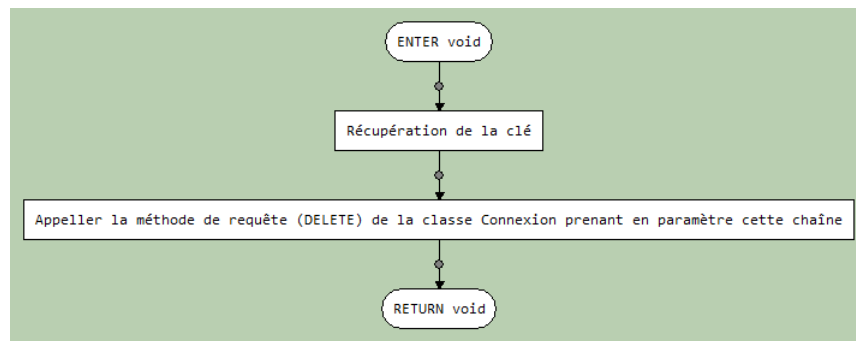
## 5 Organigrammes des algorithmes des principales méthodes

Voici les différents algorithmes (non détaillés), ici sous forme d'organigrammes, des méthodes que nous implémenterons en Java dans nos classes. Nous avons pensé à mettre les méthodes d'ajout, de suppression et de mise à jour dans une interface que nos différentes classes (Malade, Docteur, Infirmier) implémenteront puisque l'on pourra effectuer ces opérations sur toutes ces classes d'objets.

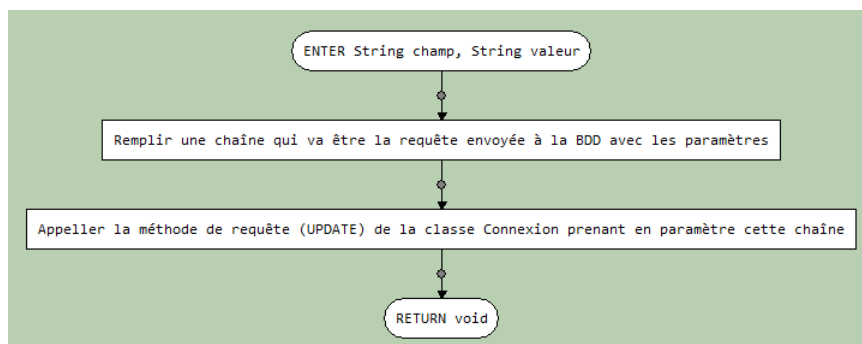
### Ajout d'un « objet »(Malade, Docteur, Infirmier) dans la base de données



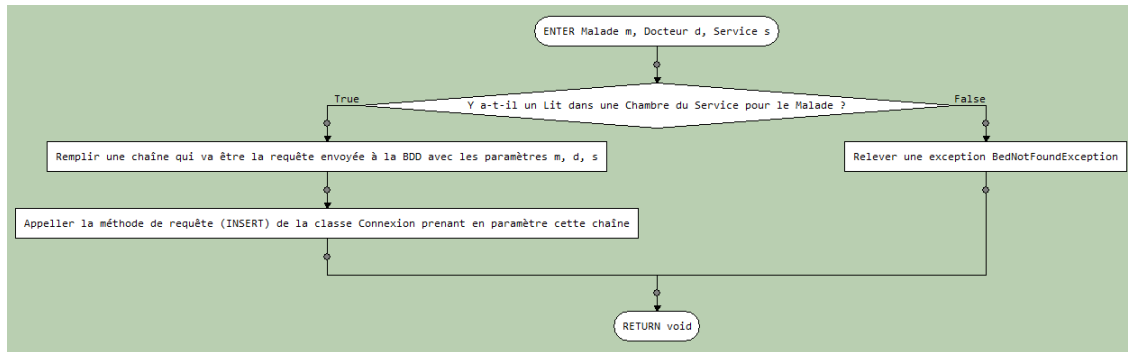
### Suppression d'un « objet »de la base de données



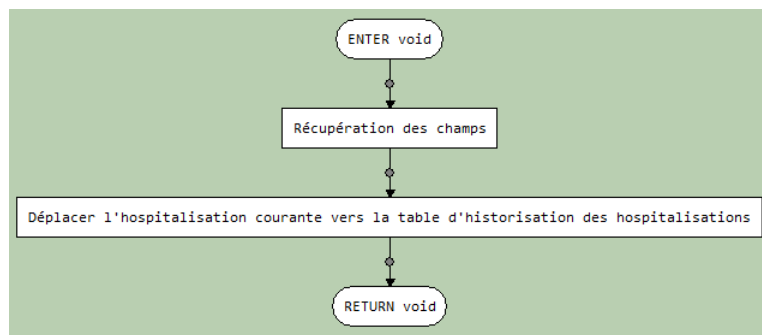
### Mise à jour d'un « objet »dans la base de données



## Ajout d'une Hospitalisation dans la base de données



## Historisation d'une Hospitalisation dans la base de données



## 6 Conclusion

Cette phase de conception nous a permis de bien définir notre projet afin de nous répartir les tâches de manière précise. Nous savons donc maintenant exactement comment nous allons procéder, et la phase de réalisation devrait se dérouler sans problème majeur. En effet, nous n'avons normalement rien oublié et rempli tout les objectifs de ce projet, qui va nous demandez un travail régulier et organiser afin de la menez au mieux dans le temps imparti.