

	Institut Supérieur d'Informatique et de Multimédia de Sfax
	Année Universitaire: 2014-2015
	Module: Programmation Orientée Objet (Java)
	Auditoire: TIM 3
	Enseignants: Mohamed TOUNSI & Mohamed Abdelhedi & Rihab Maaloul
TP n°: 4	

Classe personne

- Écrire la classe **Personne** qui contient les attributs *nom*, *prénom* et *date de naissance*.
- Définir les accesseurs (*get* et *set*) nécessaires pour chaque attribut.
- Définir une méthode qui affiche une personne.

Classe Compte

- Écrire la classe **Compte** qui contient les attributs *numero compte*, *solde* et *titulaire* (Personne).
- Définir les accesseurs (*get* et *set*) nécessaires pour chaque attribut.
- Définir une méthode qui affiche un compte.
- Définir les méthodes qui permettent de débiter et de créditer un compte.

Classe Banque

Écrire un programme qui permet de gérer les comptes bancaires des clients d'une banque. On va utiliser la classe **Compte** et la classe **Personne**. La classe principale est **Banque**. Elle a pour attributs une liste de personnes et une liste de comptes. La classe **Banque** utilisera une liste prédéfini **Vector** du package **java.util.Vector**. Il s'agit d'une structure dynamique qui peut s'agrandir si nécessaire et qui offre les méthodes suivantes:

1. *boolean add (Object o)* qui permet d'ajouter un objet.
2. *boolean remove (Object o)* qui permet de supprimer un objet.
3. *Object get (int index)* qui permet de trouver l'objet situé à l'emplacement *index*.
4. *int size()* qui renvoie la taille de la liste.

Les Méthodes à développer dans la classe **Banque** permettent de:

- Afficher la liste client et compte de la banque;
- Ajouter un nouveau client (si bien sur il n'existe pas déjà dans la banque);

- Ajouter un nouveau compte (le client doit exister déjà dans la banque);
- Transférer l'argent (Le compte doit contenir le montant à transférer);

Tester dans la fonction *main()* ces différentes méthodes.