

```

// definition d'une cle pour la file de messages
#define CLE 666

struct msg
{
/*
Cette structure servira a stocker le nom, le prenom et l'identifiant du
compte, ainsi que la somme a crediter ou a debiter dessus
*/
};

void action(void);

int main(int argc, char* argv[])
{
/*
On commence par demander a l'utilisateur s'il veut quitter l'application ou
bien s'il veut crediter/debiter un compte

S'il veut crediter ou debiter un compte, alors on va dans la fonction
action();
*/
}

void action(void)
{
/*
On demande a l'utilisateur d'indiquer le nom, le prenom et l'identifiant du
compte sur lequel il souhaite realiser une operation.

Ensuite, il doit indiquer la somme d'argent qu'il veut crediter ou debiter.
S'il donne une somme positive, alors le compte sera credite et s'il donne une
somme negative, alors le compte sera debiter.

Ces informations sont stockées dans la structure msg.

A l'aide d'une CLE, on cherche une file de messages. Si on ne trouve pas la
file de messages, alors on la cree.

Il ne reste plus qu'a envoyer la structure msg (qui contient les informations
nom, prenom, id et somme) a travers la file de messages
*/
}

```