

TP 8

UFR Math-Info
UE – L2/S4 – Programmation 4

Exercice 1 – Annuaire Clients

Il s'agit d'écrire un programme qui permet de gérer un annuaire simplifié des clients d'une entreprise commerciale.

Chaque client est caractérisé par un numéro, son nom, son adresse, un numéro de téléphone et le solde de son compte.

On propose de structurer le programme en trois classes : *Client*, *Annuaire*, *TestAnnuaire* (classe principale).

La classe *Client* doit être écrite dans un fichier séparé (*Client.java*) et doit comporter : la méthode *affiche()*, une méthode d'accès(*getXXX()*) pour chaque variable d'instance.

La classe *Annuaire* est structurée par un attribut de type *Vector* (ou *ArrayList*). Elle propose une méthode *menu()* (voir exemple de code ci-dessous) qui permette à l'utilisateur de choisir un traitement parmi les suivantes :

- Ajouter un nouveau client
- Supprimer un client,
- Rechercher un client par son numéro,
- Afficher tout l'annuaire.

Exemple de code pour *menu()*

```
public void menu(){
    int rep =0;
    while(rep!=-1){
        System.out.println("1 ==> Ajouter un nouveau client");
        System.out.println("2 ==> Afficher l'annuaire complet");
        System.out.println("3 ==> Rechercher un client par son numéro");
        System.out.println("4 ==> Rechercher un client par son numéro");
        System.out.println("-1 ==> Quitter");
        rep = Saisie.lireEntier("Votre choix ? ");
        if(rep == 1){
            ajoutClient();
        }
        else if (rep ==2){
            afficher();
        }
        else if (rep ==3){
            rechercher();
        }
        else if (rep ==4){
            supprimer();
        }
    }
    // fin while
} // fin menu
```