|  |  |
| --- | --- |
| 3.1 | Écrire la méthode *GetLesJouets()* de la classe *Catalogue* (ligne 42). |

/// Accesseur en lecture pour lesJouets

public Dictionary<Jouet, int> GetLesJouets()

{

return lesJouets;

}

|  |  |
| --- | --- |
| 3.2 | Écrire la méthode *AfficherJouets()* de la classe *Catalogue (*ligne 60*)*. |

/// Affiche les libellés des jouets du catalogue.

public void AfficherJouets()

{

foreach (Jouet jouet in lesJouets.Keys)

{

Console.WriteLine(jouet.getLibelle());

}

}

|  |  |
| --- | --- |
| 3.3 | Ecrire la méthode *AjouterJouet* de la classe *Catalogue (*ligne 52*)*. |

/// <summary>

/// Ajoute au dictionnaire un jouet et sa quantité

/// retourne vrai si l'objet n'était pas déjà présent,

/// faux dans le cas contraire

/// </summary>

public bool AjouterJouet(Jouet jouet, int quantite)

{

bool existeDeja = lesJouets.ContainsKey(jouet);

if (!existeDeja)

lesJouets.Add(jouet, quantite);

return !existeDeja;

}

|  |  |
| --- | --- |
| 3.4 | Écrire la méthode GetQ*uantiteDistribuee()* de la classe *Catalogue (*ligne 68*)*. |

/// <summary>

/// Retourne la quantité totale de jouets distribués pour ce catalogue.

/// </summary>

public int GetQuantiteDistribuee()

{

int total = 0;

foreach (int quantite in lesJouets.Values)

{

total += quantite;

}

return total;

}

|  |  |
| --- | --- |
| 3.5 | Écrire la méthode *GetNbJouetsPourCategorie()* de la classe *Catalogue (*ligne 78*)*. |

/// <summary>

/// Retourne le nombre de jouets de la catégorie passée en paramètre.

/// </summary>

public int GetNbJouetsPourCategorie(string categorie)

{

int total = 0;

foreach (Jouet jouet in lesJouets.Keys)

{

if (jouet.getCategorie() == categorie)

{

total += lesJouets[jouet];

}

}

return total;

}