

Exercices de Patterns (4)

L'application Machine à café qui vous est fournie aurait un avantage à utiliser le pattern State. Modifiez cette application afin de répondre à ce souhait.

Dans le diagramme d'état suivant `prix` est le prix de la boisson sélectionnée et `montantEnCours`, la quantité de monnaie introduite dans la machine.

Dans l'état `collecte`, quand on sélectionne une boisson et que le prix est inférieur au `montantEnCours`, la boisson est servie et le `montantEnCours` diminué. On peut alors éventuellement sélectionner une deuxième boisson.

On arrive à l'état `pasAssez` si on sélectionne une boisson dans l'état `collecte` et qu'il n'y a pas assez de monnaie dans la machine pour se payer cette boisson.

Dans l'état `pasAssez`, on ne peut pas sélectionner d'autre boisson. On doit ajouter de la monnaie jusqu'à atteindre le prix voulu. A ce moment la boisson est servie par la machine. On peut aussi annuler la sélection, en demandant de rendre la monnaie.

