

TP3: EasyStore

Introduction :

Ce TP est de niveau intermédiaire. Son objectif est de concevoir un store en ligne en gérant ses stocks et ses clients accompagnés de leurs commandes. Pour ce faire, Chaque client enregistré dans le store doit posséder son nom, prénom et son propre panier qui sera vidé après chaque validation de commande. D'abord, nous avons commencé par la création d'une classe magasin en définissant ses attributs et ses méthodes. Ensuite, nous avons passé aux autres classes Produit, Client et Commande. Nous avons trouvé des difficultés lors de la réalisation de quelques uniques méthodes. Néanmoins, la majorité des méthodes ont été bien réussies.

La première classe à coder était la classe magasin qu'on introduit avec des variables membres et un constructeur. Par la suite, on ajoute des fonctionnalités spéciales à cette classe notamment des méthodes et des fonctions helper qui se chargeront d'afficher un produit sélectionné par son nom, de mettre à jour la quantité d'un produit et de supprimer un produit au panier d'achat d'un client. Vers la fin du TP il fallait créer de nouvelles

Fonctionnalités à la classe magasin. Ces fonctionnalités permettent de rendre la gestion du store plus fluide. Il s'agit d'une méthode permettant de valider la commande, une fonction helper permettant de mettre à jour le statut d'une commande et une dernière méthode affichant toutes les commandes d'un client donné.

Une classe produit était aussi implémentée accompagnée de son constructeur et ses guetters.

La classe suivante était la classe client qui comporte des variables membres distinguant chaque client (identifiant, prénom, nom, panier d'achat). On ajoutera aussi par la suite des méthodes qui se chargeront des tâches suivantes : ajouter un produit au panier d'achat, vider le panier d'achat et modifier la quantité d'un produit ajouté au panier d'achat. Une surcharge d'opérateur << sera effectuée afin d'afficher toutes les informations propres à un client.

Une classe qu'on peut qualifier de vitale dans la gestion de ce store était la classe commande. Elle indique le client, les produits achetés et le statut de la commande. Une surcharge de l'opérateur << elle permet d'afficher tous les détails liés à une commande.