

Menus VS Decorator V1

Le but de ce programme est de créer des menus contenant un plat principal auquel un accompagnement pour être ajouté.

Le plat principal sera créé via un factory pattern.

Les attributs sont :

- Prix
- Type (description succincte du plat)

Les plats gérés sont :

- Viande
- Poisson
- Volaille

Les méthodes sont :

- getPréparation() qui retourne la description complète du plat
- getters & setters

Ce plat peut donc être complété par un accompagnement tel :

- Frites
- Pommes de terre
- Pâtes
- Riz

Ces accompagnements sont ajoutés au plat au moyen du pattern decorator.

Toutes ces actions sont simulées dans le programme via des test unitaires qui doivent tester toutes les classes.