

Projet LU2IN002 - 2021-2022

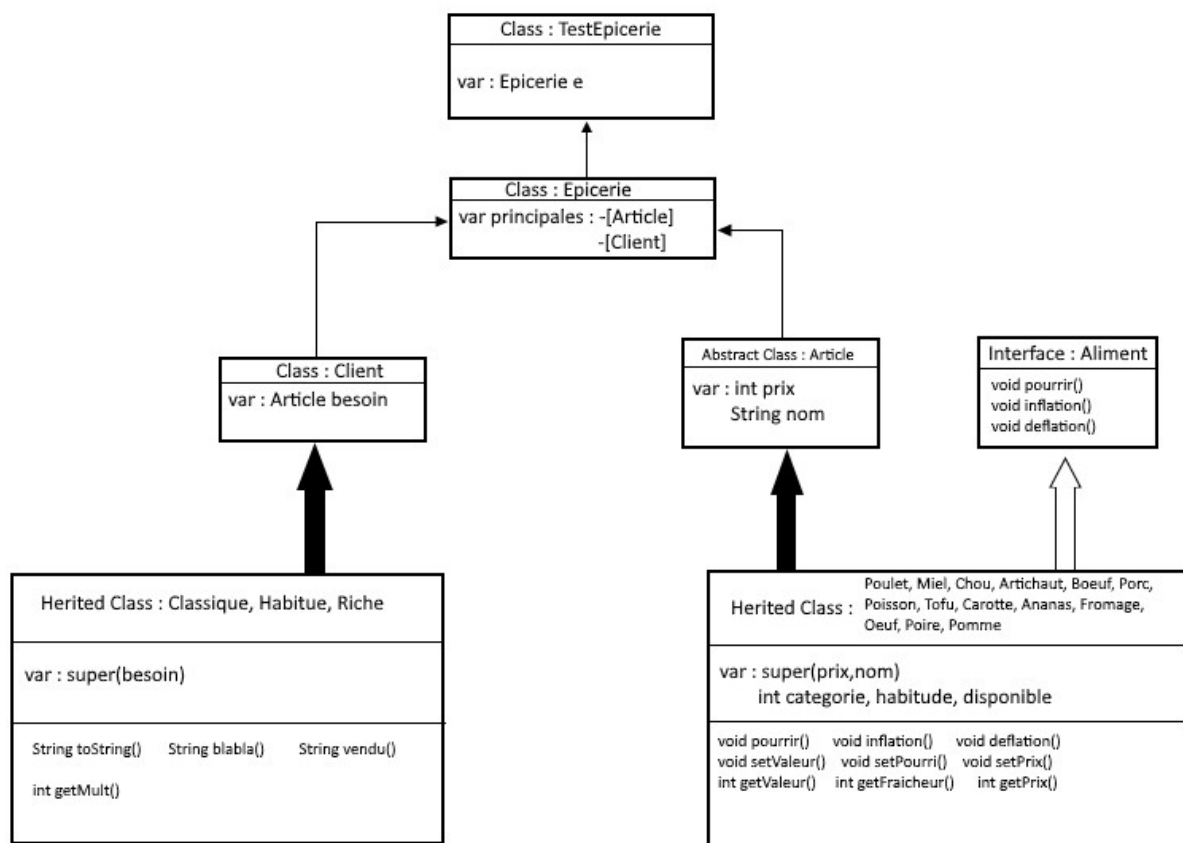
Numéro du groupe de TD/TME : 1

Nom : BENEDETTI	Nom :
Prénom : Corentin	Prénom :
N° étudiant : 3700291	N° étudiant :

Thème choisi (en 2 lignes max.)

Gestion d'une épicerie

Schéma UML des classes vision fournisseur (dessin "à la main" scanné ou photo acceptés)



Checklist des contraintes prises en compte:	Nom(s) des classe(s) correspondante(s)
Classe contenant un tableau ou une ArrayList	Epicerie
Classe avec membres et méthodes statiques	Epicerie ou TestEpicerie

Classe abstraite et méthode abstraite	Article
Interface	Aliment
Classe avec un constructeur par copie ou clone()	Article
Définition de classe étendant Exception	
Gestion des exceptions	
Utilisation du pattern singleton	

Présentation brève de votre projet (max. 10 lignes) : texte libre expliquant en quoi consiste votre projet.

C'est une simulation de gestion d'épicerie simplifiée. Le but est d'atteindre une certaine somme d'argent pour gagner en vendant des aliments à différents types de clients. On peut améliorer l'épicerie pour accéder à plus de produits disponibles à la vente et qui se vendent plus cher ou augmenter le nombre de clients. C'est un projet assez simple mais qui essaie d'aborder la forme d'un jeu assez complet.

Copier / coller vos classes et interfaces à partir d'ici :

Voir Fichier dans Moodle