|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **APP 1 : Programmation orientée objet (JAVA)** |  |

**Gestion de Magasin (1)**

**Objectifs :**

* Notion de classe et d’objet
* Déclaration de classe
* Déclaration des attributs et des méthodes
* Les types des variables (primitifs et objets)
* Notion de référence
* Les constructeurs

***Environnement de développement : Netbeans***

La boite de développement « TuniProd » désire développer une application de gestion de ressources de magasin de produits alimentaires.

Avant d’entamer la réalisation de ce programme, la société a commencé par une étude du marché qui a permis de dégager les différentes caractéristiques d’un produit alimentaire et qui sont :

* Un identifiant (entier)
* Un libellé (chaine de caractère)
* Une marque (chaine de caractère)
* Un prix (un nombre réel)

Le programme doit permettre à l’utilisateur de :

1. Créer un produit vide (sans attributs)
2. Créer des nouveaux produits tout en spécifiant les caractéristiques suivantes :
   1. 1021, Lait et Delice
   2. 2510, Yaourt et Vitalait
   3. 3250, Tomate, Sicam et 1.200
3. Afficher les détails de chaque produit créé en implémentant une méthode **afficher** ().
4. Attribuer le prix 0.700 au produit lait, afficher le produit modifié.
5. Compléter les informations manquantes pour chaque produit
6. Afficher les produits modifiés.
7. Afficher les produits déjà crées à l’aide de la méthode **toString (). Qu’est-ce que vous avez remarqué ?**
8. Ajouter un attribut « date d’expiration » de type **Date** et affecter des dates aux produits existants.