

Travail Pratique 01

Objectifs

Appliquer les bases du polymorphisme et de l'héritage dans un cas pratique : la réalisation d'une caisse enregistreuse.

Sujet

Créez un nouveau projet de type Application Console permettant d'obtenir le rendu de l'exemple :

- Vous pourrez utiliser une classe Caisse possédant une collection de produits et une collections de ventes
- Vous pourrez utiliser une classe Produit comportant un numéro, un nom, un prix et un stock
- Vous pourrez utiliser une classe Vente possédant un numéro, une liste de produits, un état et une méthode permettant de valider la vente, ce qui confirmera le paiement et changera le stock des produits
- Deux classes de paiements, une classe PaiementCB et une classe PaiementEspece, qui auront une référence, une date ainsi qu'une méthode pour payer (pour les espèces, pensez aussi au champ monnaie)
- Le tout pourra être relié par une classe IHM (Interface Homme Machine) servant à interagir avec l'application pour l'utilisateur.

```
system:
C:\Users\gharr\source\repos x + v
=== Menu Principal ===
1. Voir les produits
2. Ajouter un produit dans la caisse
3. Faire une vente
0. Quitter
Votre choix : 2
Quel est le nom du produit ? Pomme
Quel est le prix du produit ? 2
Quel est le stock du produit ? 15
Le produit a été ajouté avec succès !

=== Menu Principal ===
1. Voir les produits
2. Ajouter un produit dans la caisse
3. Faire une vente
0. Quitter
Votre choix : 1
=== Liste des produits ===

1. Pomme : 2 Euros (15 restants)

=== Menu Principal ===

if (_monnaie > montant)
```