

Exercice 03 – Caisse Enregistreuse (déconnectée)

Objectif

Apprendra la manipulation des données au moyen d'**ADO.NET** déconnecté création et / ou la modification d'une application de caisse enregistreuse vue au préalable.

Sujet

La réalisation de cette application de vente de produits se fera par l'utilisation de plusieurs classes. La première classe servira à représenter les produits, qui contiendra un **Id**, un **Nom**, un **Prix** et un **Stock**. La classe suivante sera pour la vente, qui possèdera un **Id**, une collection de **produits**, une **somme** totale, un **paiement** et un statut de **complétion**.

Les paiements en carte et en espèces quant à eux possèderont un **Id**, une **date** du paiement et pour le paiement en espèce une somme représentant la **monnaie** (**un montant supérieur à 100 euros ne sera pas accepté pour le paiement en espèces**). Les paiements se baseront sur une interface qui servira à fixer l'encapsulation des propriétés et les méthodes utilisées par les classes de ce type.

Enfin, une vente devra modifier le stock des produits vendus, de sorte à **réduire** ces derniers et à les **vérifier** lors de leur ajout dans le panier (un message avertira l'utilisation en cas d'ajout d'un produit n'étant plus suffisamment disponible).

Pour l'interface console, l'utilisateur devra passer par une **IHM** recevant en paramètre lors de sa création la chaine de connexion stockée dans les secrets du développeur.

```
C:\Users\gharr\source\repos x + -
=== MENU PRINCIPAL ===
1. Voir les produits
2. Ajouter un produit
3. Faire une vente
0. Quitter
Votre choix : 2
Nom du produit : Pomme
Prix du produit : 2
Stock initial : 15
Produit ajouté avec succès !

=== MENU PRINCIPAL ===
1. Voir les produits
2. Ajouter un produit
3. Faire une vente
0. Quitter
Votre choix : 1
=== Liste des produits ===
1. Pomme - 2 Euros (15 restants)

=== MENU PRINCIPAL ===
1. Voir les produits
2. Ajouter un produit
3. Faire une vente
0. Quitter
```