

Exercice 04 – Caisse Enregistreuse (transactions)

Objectif

Apprendra la manipulation des données au moyen d'**ADO.NET** connecté, de **DAO** et de **transactions** dans le but d'éviter les problèmes au niveau de la base de données.

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
```