

h e g

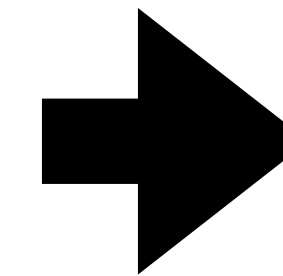
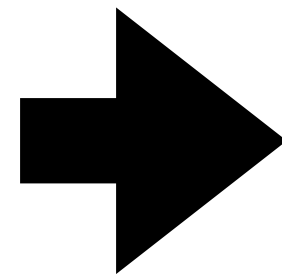
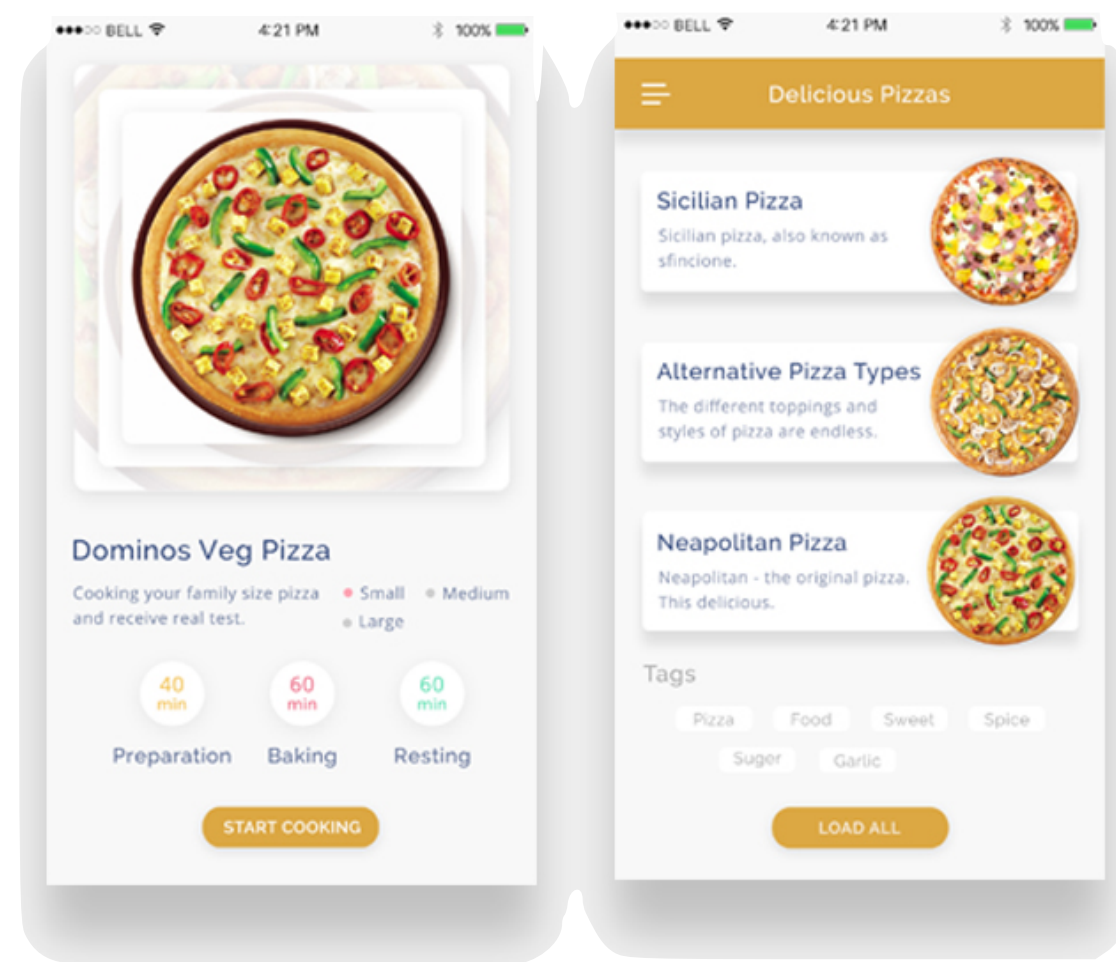
Haute école de gestion  
Genève

# Design Patterns - exercices

# Pizza maker

Nous allons créer la base d'un programme qui

- ◆ 1) Permet de prendre des commandes de pizzas personnalisées
- ◆ 2) Interdit certaines combinaisons "non traditionnelles"
- ◆ 3) Envoie les instructions en cuisine et imprime la facture



## 1) La pâte

- ◆ Napolitaine : 2 min - 400°C
- ◆ Romaine : 15 min - 230°C
- ◆ Sfincione : 15 min - 230°C
- ◆ New York : 20 min - 220°C
- ◆ Chicago : 45 min - 180°C

## 2) La base

- ◆ Aucune (bianca / foccacia)
- ◆ Tomate
- ◆ Crème fraîche
- ◆ Mozzarella

## 3) Garniture

- ◆ Jambon cuit, jambon cru, peperoni
- ◆ Saumon, anchois, poulet
- ◆ Champignons, aubergines, artichauts, courgettes grillées, poireaux, oignons

## 4) Fromage(s)

- ◆ Mozzarella, gorgonzola, raclette, mascarpone, ricotta

## Associations

- ◆ viandes rouge / charcuterie plutôt base tomates
- ◆ poulet/ saumon plutôt base "blanche" (vide, crème, mozzarella, ricotta)
- ◆ Ne pas mélanger du poisson et des fromages "forts"

## Garniture

- ◆ En général 2 à 3 garnitures SAUF Chicago plus épaisse => 5 à 6



# Questions programmation

---

On veut créer des objets "Pizza"

- ◆ Qui vérifient les règles de base (question de réputation)
- ◆ Qui contiennent 1 pâte, 1 base, 0 à N ingrédients et 1 à 4 fromages

On veut ensuite utiliser un gestionnaire de commandes qui "prenne" les pizzas et les place dans une file d'attente unique (premier arrivé premier servi)

Etape 2 : on veut pouvoir gérer des "recettes de la casa"

- ◆ Pizzas complètes ou bases à compléter (avec 1 ou 2 ingrédients en plus)