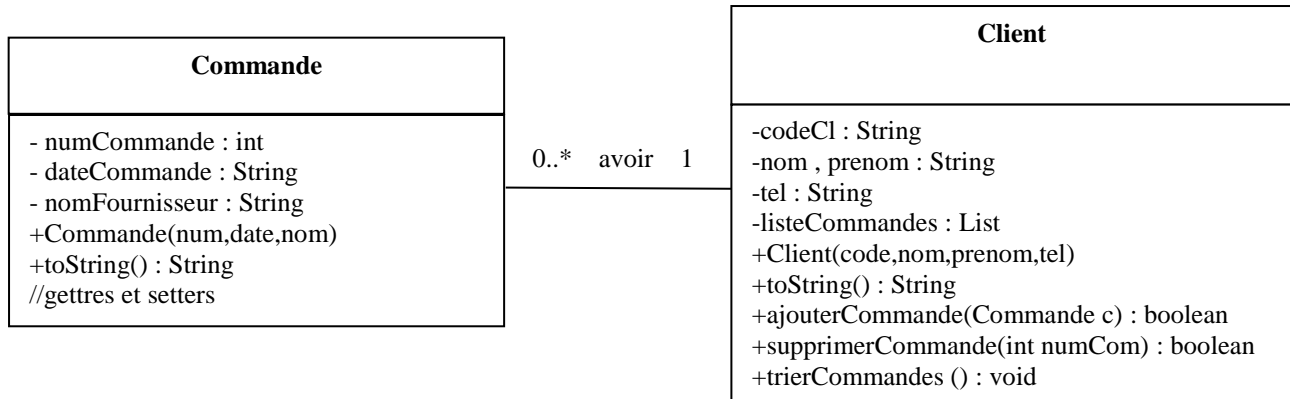


## TP5 (Collections)

Soit le diagramme d'UML suivant :



### 1- Création de la Classe Commande :

On trouve dans la classe Commande les méthodes public suivantes :

- **Le constructeur Commande(int num, String date,String nomf)** : crée et initialise un objet de type Commande
- **String toString()** : fournit une chaine de caractères correspondante aux caractéristiques (attributs) d'une commande
- **Getters et setters**

### 2- Création de la classe Client

Les méthodes suivantes sont définies pour un objet de la classe Client :

- **Un constructeur** d'initialisation.
- La méthode **boolean AjouterCommande(Commande c)** permettant d'ajouter une nouvelle commande à la collection ListeCommandes.
- La méthode **boolean SupprimerCommande(int numCom)** permettant de supprimer une commande de la collection en se basant sur le NumCommande passé en paramètre, si ce numéro n'existe pas, cette méthode retourne false sinon elle retourne true.
- La méthode redéfinie **toString()** permettant de retourner toutes les informations d'un client ainsi que la liste de ses commandes, s'il en dispose.
- La méthode **void trierCommandes()** permettant de trier la liste les commandes par ordre croissante de nomFournisseur.

### 3- Dans la méthode main()

- Créer 6 commandes.
- Créer 2 objets de type Client
- Ajouter 3 commandes pour chaque client
- Trier les commandes de chaque client par ordre croissante de nomFournisseur.
- Afficher les informations de chaque client ainsi que ses commandes.