



C++ : Compte rendu de TP

COSIALLS Julien et BEZIER Charlène

3A ROB

Table des matières

Introduction générale.....	2
TP Easystore.....	3
Conclusion générale.....	4

Introduction générale

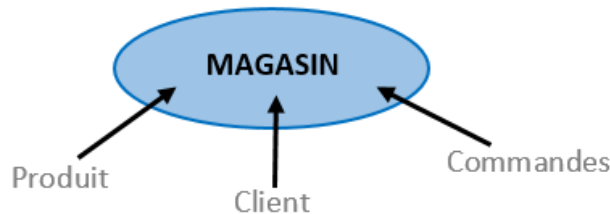
Les remarques faites dans l'introduction du TP Hôtel concernent également ce TP. Nous avons utilisé les mêmes logiciels et les mêmes démarches lors de la réalisation des différents codes. Aussi, nous nous sommes aidés des exemples des TP disponibles sur votre GitHub, de même pour le TP Hôtel.

Dans ce TP, le but est d'élaborer une application de gestion d'un magasin en ligne : ici, nous allons prendre quelques libertés quant à la résolution des différents questionnements sur certains points. En ce qui concerne la répartition des classes, l'un s'est occupé de 2 classes de base, et l'autre s'est occupé d'une classe de base et de la grande classe Magasin.

TP Easystore (Intermédiaire)

Nous avons pour objectif de concevoir une application de magasin en ligne. Nous allons procéder de manière similaire au TP Hôtel : c'est-à-dire que nous allons hiérarchiser l'ordre de création des classes.

Voici une représentation de la création des classes:



La classe Magasin a été modifiée au fur et à mesure que de nouvelles fonctionnalités s'ajoutaient.

Description:

- **Classe Produit** : Un produit est défini par : son nom (titre), sa description, son prix unitaire, sa disponibilité (quantité), mais aussi par sa référence. Pour le prix et la quantité, on s'assure que les valeurs entrées soient positives (ou nulles) et que nous avons bien un entier pour la quantité. De plus, il faut pouvoir modifier la quantité de produit en fonction de sa disponibilité.
- **Classe Client** : En plus du nom, prénom et de l'identifiant, on introduit un panier d'achat. Il faudra être en mesure d'ajouter et d'enlever des produits au panier et également d'en vérifier le contenu (quantité).
- **Classe Commandes** : La classe Commandes doit contenir le client, les produits qu'il a commandé, mais aussi pouvoir informer de l'état de la commande (on espère que le client recevra bien sa commande, on n'a pas envie de le rembourser !).
- **Classe Magasin** : Le magasin doit proposer des produits aux clients pour que ceux-ci puissent en commander. Ils devront être saisis à la main par le client. Bien sûr, lorsque le client entrera un mauvais nom de produit, il lui sera à nouveau demandé de saisir le produit voulu. Chaque client sera associé à son panier d'achat qui contiendra : l'identité du client, sa commande (= récapitulatif des produits choisis), ainsi que le prix de son panier d'achat.

Remarque : 1) Quand un client ajoute un produit à son panier cela ne réduit pas la quantité du produit disponible dans le magasin.

2) L'affichage des clients par le magasin ne se fait pas bien car leur panier est systématiquement vide. Nous n'avons pas réussi à trouver la solution à ce problème. De plus ce problème impacte la fonction qui ajoute des commandes car les commandes sont créées à partir du client et de leur panier, or si le client du magasin à son panier vide, alors cela crée une commande avec aucun produit.

3) La fonction pour valider une commande ne fonctionne pas. En effet, elle est censée supprimer une commande grâce à son emplacement dans le vecteur de commande, or lors de l'affichage final du magasin, la commande sélectionnée y est toujours.

Conclusion générale

Idem que pour l'introduction: la conclusion reste en grande partie similaire à celle du TP Hôtel, qui d'ailleurs est très générale.

Ce qui nous a semblé déstabilisant (comme dans l'autre TP), c'est le fait d'ajouter au fur et à mesure des fonctionnalités (à la classe Magasin entre autres), car lorsque l'on pense avoir fini, ce n'est en fait pas le cas. Ce n'est qu'après que nous avons enfin pris conscience de cette méthode : si nous faisons tout d'un coup, nous risquons de nous perdre dans notre code.

Nous avons choisi le TP Easystore pour nous détacher un peu du grand nombre d'étapes qui nous guidaient dans les TP débutants, afin de réfléchir nous même aux démarches de programmation, sans pour autant être totalement livrés à nous-mêmes.

A l'avenir, nous devons essayer de nous éloigner au maximum des étapes qui nous guident, car dans le monde du travail, seuls les conditions et problèmes nous seront posés : il faudra réfléchir de A à Z à la manière dont il faudra s'y prendre pour répondre aux exigences imposées. D'ailleurs le fait de ne pas être guidé est très certainement l'étape la plus difficile.