

Module M2103 – Java

TP Gestion de Bibliothèque Informatisée (3/3) Mise en œuvre d'un programme de gestion de bibliothèque interactif

Jusqu'à maintenant, il n'a pas été possible pour l'utilisateur de votre programme de gestion de bibliothèque d'interagir avec le système. Vous modifierez donc votre classe test de manière à ce qu'elle propose un menu interactif permettant à l'utilisateur du programme de :

- Afficher des informations sur un document : titre, code d'archivage...
- Connaître l'état d'un document (*sur les étagères, emprunté...*)
- Changer l'état d'un document (par exemple de l'état *sur les étagères* à l'état *emprunté...*)
- Faire une réservation ou l'annuler
- Afficher le nombre de documents empruntés, sur la pile des retours ou dans la section spéciale "réservations"
- N'importe quelle autre opération que vous désirez inclure...

Vous pourrez considérer que les manipulations sont effectuées sur des objets déjà créés dans la classe de test. Pour les plus téméraires, vous pourrez donner la possibilité à l'utilisateur de spécifier quels objets des types **DocBibliotheque** et **MembreBibliotheque** seront utilisés pour une manipulation particulière (en présentant par exemple un menu de documents et/ou un menu d'adhérents à utiliser).