

TP3 – Mise en place d'un ensemble de magasins

Objectif : développer une application mettant en jeu des magasins, des paniers et des utilisateurs

Les étapes du TP “Magasins” sont :

1. Mettre en place des articles. Les articles sont caractérisés par un nom
2. Mettre en place des utilisateurs. Des utilisateurs sont caractérisés par un nom, une adresse mail et un age.
3. Mettre en place des magasins. Les magasins :
 - a. Disposent d'une map d'utilisateurs, portant l'information sur les utilisateurs et sur leur panier.
 - b. Mettent à disposition une méthode pour s'inscrire à leur liste d'utilisateurs
 - c. Disposent d'une map d'articles, portant l'information des articles disponibles, et en quelle quantité
 - d. Mettent à disposition une méthode pour ajouter des articles
 - e. Mettent à disposition une méthode pour ajouter un article à un panier. Tant que l'article n'a pas été acheté, son stock n'est pas mis à jour dans la map d'article
 - f. Mettent à disposition une méthode pour “régler” le panier. A ce moment, le panier est vidé, et le stock d'articles du magasin est actualisé en conséquence
 - g. A vous de mettre à disposition les getters et setters appropriés
4. Mettre en place les tests pour l'ensemble de l'application
5. Créer la javadoc pour l'ensemble de l'application

Pour aller plus loin :

- Certains Utilisateurs peuvent être des VIP. Dans ce cas, ils ont accès à plus grand choix d'articles, que les utilisateurs classiques ne voient pas.
- Certains Articles peuvent être en promotion "deux pour le prix d'un". Si un utilisateur achète cet article, au moment de payer, le stock diminue de deux pour le magasin