

## DESIGN PATTERNS – TP STATE

### OBJECTIF

- Mettre en place le pattern **State**

### INSTRUCTIONS

- Dans le projet **java-design-patterns**
- Créer un package **state**
- Créer une classe **Commande** :



- Les états possibles sont les suivants :
  - CREATION
  - PAIEMENT
  - EN\_LIVRAISON
  - ANNULEE
- Créer les méthodes suivantes :
  - ajouterProduit(Produit p) :
    - permet d'ajouter un produit
    - possible uniquement si la commande est dans l'état CREATION
  - payer()
    - calcule le prix total de la commande (pour simplifier ou fera le nombre de produits \* 0.5€)
    - possible uniquement si la commande est dans l'état CREATION
    - passe la commande au statut PAIEMENT.
  - livrer(String adresse)
    - Permet de renseigner l'adresse de livraison
    - Possible uniquement si la commande est dans l'état PAIEMENT
    - Passe la commande au statut EN\_LIVRAISON
  - Annuler()
    - Passe la commande au statut ANNULEE
    - Possible uniquement si la commande est au statut CREATION ou PAIEMENT.
    - Si la commande est au statut EN\_LIVRAISON : renvoie un message d'erreur indiquant que la commande est déjà en cours de livraison et que l'annulation est impossible.

- Si la commande est déjà statut ANNULEE : renvoie un message d'erreur indiquant que la commande a déjà été annulée.
- Implémenter les différentes méthodes en utilisant le pattern **State**

**COMMITEZ SUR GITHUB**