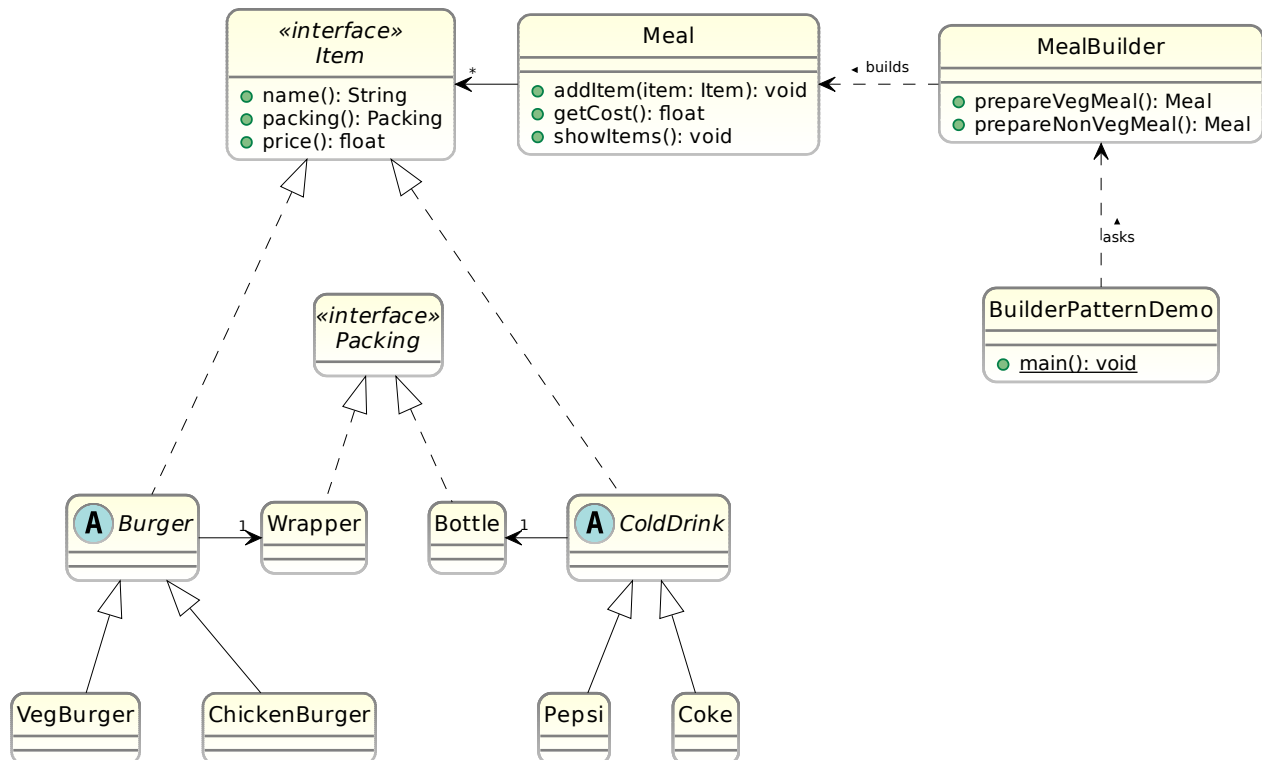


## Builder

Le but de l'exercice est de réaliser un programme en ligne de commande. Ce programme permettra de gérer des menus d'un fast-food.

### Exercice 1

Le programme à réaliser suivra le diagramme UML suivant :



On appelle :

- **Meal** : un menu constitué d'*Item*
- **Packing** : type d'emballage
- **BuilderPatternDemo** : classe de lancement du programme ; cette classe permettra d'utiliser le reste du programme afin de prouver qu'il fonctionne

La méthode main devra utiliser le builder afin d'initialiser différents menu et afficher leur composition en console.

### Exercice 2

Nous voulons maintenant permettre d'ajouter un jouet (« Game ») dans un *Meal*. Ce jouet sera un plus pour les menu enfants. Deux types de jouet seront disponibles : des voitures (« CarGame ») et des coloriages (« DrawGame »). Il faudra respecter au maximum la logique de l'analyse initiale. Apporter les modifications nécessaires au programme (pas besoin de mettre à jour l'analyse UML).