

Organisation d'une saison de spectacles

Programmation Orienté Objet en C#

Ce TP va vous permettre de développer les bases d'une petite application destinée à gérer les réservations aux différentes représentations d'une salle de spectacles.

Votre programme doit permettre la vente des réservations pour une représentation (un certain jour à une certaine heure) d'un spectacle (caractérisé par son titre, son producteur, son type et sa durée).

Un client, identifié par ses nom, prénom, adresse et numéro de téléphone, peut effectuer autant de réservations qu'il le souhaite et peut-être ou non abonné.

Si le client n'est pas abonné, il paie ses réservations par débit de sa carte bancaire.

Si le client est un abonné, ses achats sont cumulés sur son compte et il les règle à la fin de l'année.

Un client peut annuler une réservation avec les contraintes suivantes.

- Une réservation ne peut pas être annulée moins de trois jours avant le spectacle
- Si l'annulation à lieu entre quatre et dix jours avant le spectacle un client abonné est remboursé de 70% et un client non abonné est remboursé de 50%.
- Si l'annulation à lieu plus de dix jours avant le spectacle le remboursement est effectué en totalité.
- Les remboursements sont effectués par carte bancaire pour les clients non abonnés et par déduction sur le solde pour les clients abonnés.

Si une représentation d'un spectacle est annulée les clients ayant des réservations pour ce spectacle sont intégralement remboursés (par carte bancaire pour les clients non abonnés et par déduction sur le solde pour les clients abonnés).