

24 MARS 2023

CCP1

MAQUETTER UNE APPLICATION INFORMATIQUE

# PROGRAMMATION ORIENTÉE OBJET

## ÉXERCICE SUR LA POO EN C# PART II:

Vous êtes chargé(e) de créer une classe Article pour représenter un article dans une boutique en ligne. La classe doit avoir les attributs suivants :

Identifiant (int) : identifiant unique de l'article.

Nom (string) : nom de l'article.

Description (string) : description de l'article.

Prix (double) : prix de l'article.

Stock (int) : stock disponible de l'article.

La classe doit également avoir les méthodes suivantes :

Constructeur : pour initialiser les attributs de l'article lors de sa création.

Méthodes Getter et Setter : pour accéder et modifier les attributs de l'article.

Méthode AfficherArticle() : pour afficher les informations de l'article.

Voici un exemple d'utilisation de l'objet :

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        // Création d'un nouvel article
        Article article1 = new Article(1, "T-shirt", "T-shirt en coton", 19.99, 10);

        // Utilisation des méthodes Getter pour accéder aux attributs de l'article
        Console.WriteLine("ID de l'article : " + article1.Id);
        Console.WriteLine("Nom de l'article : " + article1.Nom);
        Console.WriteLine("Description de l'article : " + article1.Description);
        Console.WriteLine("Prix de l'article : " + article1.Prix + " EUR");
        Console.WriteLine("Stock de l'article : " + article1.Stock);

        // Utilisation des méthodes Setter pour modifier les attributs de l'article
        article1.Prix = 24.99;
        article1.Stock = 5;

        // Utilisation de la méthode AfficherArticle pour afficher les informations de l'article
        Console.WriteLine("Informations de l'article après modification :");
        article1.AfficherArticle();
    }
}
```