Explications

Chaque classe héritée de Article contient l’attribut prixBase, ce prix est soit celui au kilo soit celui à l’unité. La notion de kg/unité est gérée avec le boolean isKg.  
En partant du principe que les articles sont créés intelligemment on peut alors se passer d’avoir deux interfaces IVendreKilo et IVendreQuantite au profit d’une seule (IVendre).  
Lorsque l’on traite d’un article au kilo et qu’on essaie de le vendre alors la quantité spécifiée lors de l’achat est en kilo et lorsque l’on parle d’un article à l’unité la quantité est à l’unité.  
Par exemple on part du principe que si une personne achète 3 pommes alors la quantité transmise lors de l’achat est la quantité qui a été pesée à la caisse.  
On est également parti du principe que seul les articles de la catégorie primeur pouvaient être susceptibles d’être vendus au kg (On a rarement vu une machine à laver être vendue 3€ le kg ou quelqu’un acheter 10 kg de chaussures).

Nous avons ajouté les exceptions pasAgeLegalException, pasSoldeSuffisantAchatException, pasSoldeSuffisantRetraitException, pasStockSuffisantException, pasCodeValideException.

Chaque instance de type magasin possède pour attribut deux HashMap listTauxArticles, listQuantiteArticles. Ces deux HashMap ont pour clés l’ensemble des articles que possède le magasin.  
La première représente la liste des taux actuels pour connaitre les prix de chaque article dans le magasin (C’est cette hashmap qui évolue lorsque des soldes sont lancées). La seconde permet de stocker la quantité restante (en kg ou en unités) de chaque objet.

On a également rajouté un champ mois de naissance pour les personnes afin de pouvoir calculer l’âge plus facilement. Ce mois de naissance est lui aussi trouvable directement dans le numéro de sécurité sociale.