**JAVA PROJET : à rendre avant le lundi 7 octobre**

Vous serez évalués sur le projet suivant :

Tout d’abord il reprend le dernier exo de chaque TP (Personne…)

Ensuite il faut faire une classe article ayant comme sous-classes Primeur, Habit, Electromenager ;

puis les interfaces IPubicite, IVendrePiece, IVendreKilo , ISolde et aussi la classe pasEntre0et100Exception

Ipublicite suivant les produits on affiche un slogan

pasEntre0et100Exception attention au taux des soldes

IVendrePiece contient les signatures des méthodes pour vendre et rembourser des articles vendus à la pièce

IVendreKilo contient les signatures des méthodes pour vendre et rembourser des articles vendus au kilo

ISolde contient les méthodes qui permettent de connaître le taux, de lancer les soldes sur un article , d’arrêter les soldes

Ajoutez :La classe magasin :

Un magasin a un nom , une adresse, un nombre de vendeurs, une variable lui permet de savoir les articles qu’il a en stock et une autre (ou tout dans la même à vous de gérer) la quantité de chaque article en stock. Et bien sûr la caisse du magasin.

Dans la fonction main : créez un magasin, en lui donnant de l’argent pour sa caisse . Faites lui acheter des articles, mettez des articles en soldes, gérez les slogans publicitaires à plusieurs niveaux d’héritage.

Lien avec le début du projet : Une personne ayant un compte bancaire, créez un prof et faites lui acheter des habits.

Débrouillez-vous pour qu’un enfant de moins de 10 ans ne puisse pas faire des achats dans le magasin.

Si tout cela est réalisé correctement : vous pourrez ajouter une classe alcool sous classe de la classe article que vous définirez comme vous voulez mais seules les personnes majeures pourront acheter de l’alcool.

**Il sera ajouté une partie fichier suite au dernier cours.**

Il vous est demandé de rendre :

* Le projet créé sous IntellijIDEA contenant bien sûr les sources.java.
* Un petit écrit contenant les boîtes UML de chaque classe (nom, variables d’instance et variables de classe , méthodes d’instance et méthodes de classes avec leur accessibilité) et aussi les liens qui les lient : héritage, composition, implémentation. Dans cet écrit vous pourrez mettre toute explication que vous jugez nécessaire à la compréhension de votre projet ; il doit , en effet, nous paraître clair et bien structuré.

Avancez pas à pas il est préférable de bien faire ce qui est fait quitte à ne pas s’attaquer à la fin.