

TP N°01 – MENU PIZZERIA

CLASSE ET INSTANCE

Objectif du TP

L'objectif de cet TP est de créer le squelette d'une petite application permettant de gérer les pizzas à la carte d'une pizzeria. Cette application va proposer les fonctions traditionnelles de type CRUD (Create, Read, Update, Delete).

Dans ce TP, on va mettre en place les premières briques de l'application :

- Le menu et ses mécanismes de base
- La classe Pizza

Projet pizzeria-console-objet

- Créer un repository dans GitHub avec le nom **pizzeria-console-objet** (Cette étape est facultative si vous effectuez ce TP à distance)
- Cloner ce repository dans votre workspace (Cette étape est facultative si vous effectuez ce TP à distance)
- Ouvrez Spring Tool Suite
- Si vous utilisez GitHub : Créer un nouveau projet Java dans STS comme suit:
 - File >> New >> Java project
 - Décocher « Use default location »
 - Utilisez Browse pour sélectionner le repository local Git que vous venez de créer
- Si vous n'utilisez pas GitHub : Créer un nouveau projet Java dans STS comme suit :
 - File >> New >> Java project
 - Appelez votre projet **pizzeria-console-objet**
- Dans ce projet, créer le package **fr.pizzeria.console**
- Dans ce package, créer la classe **PizzeriaAdminConsoleApp** avec une méthode **main** afin qu'elle soit exécutable.

Mise en place du menu de la Pizzeria

- Au démarrage l'application vous devez afficher le menu suivant :

***** Pizzeria Administration *****

1. Lister les pizzas
2. Ajouter une nouvelle pizza
3. Mettre à jour une pizza
4. Supprimer une pizza
99. Sortir

- Utilisez ensuite la classe Scanner pour demander à l'utilisateur de faire un choix.
 - **Attention**, veillez à n'utiliser qu'une seule instance de la classe Scanner dans toute l'application.
- Si l'utilisateur fait le choix :
 - 1 => le système affiche le texte « Liste des pizzas » puis affiche à nouveau le menu
 - 2 => le système affiche le texte « Ajout d'une nouvelle pizza » puis affiche à nouveau le menu
 - 3 => le système affiche le texte « Mise à jour d'une pizza » puis affiche à nouveau le menu
 - 4 => le système affiche le texte « Suppression d'une pizza » puis affiche à nouveau le menu
 - 99 => L'application affiche le texte « Aurevoir ☹ » puis s'arrête.
- Astuce : pensez à utiliser une structure de contrôle afin de réaliser une boucle de type « tant que ».

La classe Pizza

- Les informations d'une pizza vont être portées une classe : « Pizza ».
- Créer la classe « fr.pizzeria.model.Pizza » avec les variables d'instance suivantes.

Nom	Type	static
id	Int	Non
code	String	Non
libelle	String	Non
prix	double	Non

- Créer un constructeur qui prend en paramètre le code, le libellé et le prix.
- Créer un constructeur qui prend en paramètre l'identifiant, le code, le libellé et le prix de la pizza.

- **Attention :** Si le premier constructeur est utilisé pour créer une instance de pizza alors l'identifiant de la pizza est automatiquement valorisé avec un compteur qui s'incrémente de 1 à chaque fois.

Commitez vos développements sur GitHub (ignorez cette étape si vous faites le TP à distance).