

TP 3 PIZZERIA

PROGRAMMATION ORIENTÉ OBJET : CRUD TABLEU

Objectif du TP

Il est impératif de savoir utiliser les tableaux en Java et de connaître leurs limites.

L'objectif de ce tp est donc de compléter l'application précédente en mettant en place les opérations de CRUD sur un tableau de pizzas.

Le tableau de pizzas

- L'application démarre avec un tableau de pizzas que vous devez initialiser en début de méthode main de la classe « fr.pizzeria.console.PizzeriaAdminConsoleApp ».
- Dans ce tableau, créez autant d'objets qu'il y a de données dans le tableau ci-dessous :

	P E P	Pépéroni	1 2 . 5 0
	M A R	Margherita	1 4 . 0 0
	R E I N	La Reine	1 1 . 5 0
	F R O	La 4 fromages	1 2 . 0 0
	C A N	La cannibale	1 2 . 5 0

	S A V	La savoyarde	1 3 . 0 0
	O R I	L'orientale	1 3 . 5 0
	I N D	L'indienne	1 4 . 0 0

Les développements

- Si l'option 1 est sélectionnée les pizzas sont affichées de cette manière:

PEP -> Pépéroni (12.50 €)
 MAR -> Margherita (14.00 €)
 REIN -> La Reine (11.50 €)
 FRO -> Les 4 fromages (12.00 €)
 CAN -> La cannibale (12.50 €)
 SAV -> La savoyarde (13.00 €)
 ORI -> L'orientale (13.50 €)
 IND -> L'indienne (14.00 €)

- Puis le menu principal est ensuite affiché.

- Lorsque le menu 2 est choisi, l'application invite l'utilisateur à saisir successivement les informations suivantes :

Veuillez saisir le code :
 Veuillez saisir le nom (sans espace) :
 Veuillez saisir le prix :

- Une fois la dernière saisie effectué, l'application instancie une nouvelle pizza et la stocke dans le tableau.
- Puis le menu principal est ensuite affiché.

- Lorsque le menu 3 est choisi, l'application affiche le tableau des pizzas puis demande à l'utilisateur de saisir le code de la pizza à modifier:

Veuillez choisir le code de la pizza à modifier.

- Une fois le code de la pizza sélectionné, l'application demande alors à l'utilisateur de saisir successivement le nouveau code, le nouveau libellé et le nouveau prix de cette pizza :

Veillez saisir le nouveau code
Veillez saisir le nouveau nom (sans espace)
Veillez saisir le nouveau prix

- Une fois les 3 nouvelles informations saisies, la pizza sélectionnée est modifiée.
 - Puis le menu principal est ensuite affiché.
- Lorsque le menu 4 est choisi, l'application affiche le tableau des pizzas puis demande à l'utilisateur de saisir le code de la pizza à supprimer:

Veillez choisir le code de la pizza à supprimer :

- Une fois le code de la pizza saisi, l'application supprime la pizza sélectionnée.
 - Puis le menu principal est ensuite affiché.
- Une fois les développements effectués, tester que l'application fonctionne correctement.

Commitez vos développements sur GitHub