

TP 6.1 PIZZERIA

ENUMERATION

Objectifs du TP

Apprendre à utiliser les énumérations.

Enumeration

- Créer une énumération **fr.pizzeria.model.CategoriePizza** qui contient les valeurs suivantes :

VIANDE("Viande"), *POISSON*("Poisson"), *SANS_VIANDE*("Sans Viande");

- Compléter la classe Pizza avec un attribut de type CategoriePizza.
- Compléter le constructeur de la classe Pizza avec la valeur de la catégorie de pizza.
- Créer/Compléter la méthode toString() de la classe Pizza pour afficher la catégorie de pizza.
- Modifier tous les cas d'utilisation afin de prendre en compte cette nouvelle donnée.

Astuces sur les énumérations

1. **Comment faire si vous voulez retrouver un élément de l'énumération en fonction de son nom (ex : VIANDE) ?**

Dans ce cas vous devez utiliser une **méthode static** qui existe par défaut sur toutes les énumérations.

2. **Comment faire si vous voulez retrouver un élément de l'énumération en fonction d'un attribut, par exemple son libellé (ex : Viande) ?**

Dans ce cas vous devez implémenter une **méthode spécifique et static** qui va effectuer la recherche sur l'ensemble des items de l'énumération.