

TP 2 PIZZERIA

CLASSE ET INSTANCE

Objectif du TP

L'objectif est de créer une petite application permettant de gérer les pizzas qui sont à la carte d'une pizzeria. Cette application va proposer les fonctions traditionnelles de type CRUD.

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
- Cloner ce repository dans votre workspace
- Créer un nouveau projet Java dans STS :
 - Clic droit + new Java project
 - Décocher « Use default location »
 - Utilisez Browse pour sélectionner le repository local Git que vous venez de créer
- Créer y la classe « fr.pizzeria.console.PizzeriaAdminConsoleApp » avec une méthode main().

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.

0

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