



Course sur le site

Info du client >>> tout le chariot >> appelle la commande, pour facturer

Insert to commande (al numero de cliente que pasa como parametro)

Le lien id_client

Execute update (para modifier sur la bd, cle etrangere

Ejercicio terminar para el jueves

EXERCICE1

- 1 Insérer au moins 5 clients
- 2 Insérer pour chaque client au moins 3 commandes
- 3 Insérer dix produits * prix
- 4 Insérer plusieurs "details des commandes"

EXERCICE2

- 1 afficher tous les client

2

3

4

EXERCICE3

1

2

3

4

EXERCICE4

Ecrire des methodes Java permettant de

1. Modifier un client

2

3

4

5

6

Feuille d'exercices NFA011

03/02/2022 Reza JOUNWAZ

Exercice 1: Insérer les données dans les tables (à partir de la console MySQL):

- 1) Insérer au moins 5 clients
- 2) Insérer pour chaque client au moins 3 commandes
- 3) Insérer dix produits + prix
- 4) Insérer plusieurs « détail des commandes »

Exercice 2 : Afficher les données en JAVA

Ecrire des méthodes Java permettant :

- A) d'afficher tous les clients.
- B) d'afficher toutes les commandes.
- C) d'afficher toutes les commandes pour un client choisi.
- D) d'afficher tous les produits avec leurs prix unitaires

Hacer el test para verificar que funciona el método

Hacer un método scanner para la inserción de los datos y luego...

Feuille d'exercices NFA011

03/02/2022 Reza JOUNWAZ

Exercice 3: Insérer des données dans une table

A) Ecrire un programme (ou méthode) Java permettant d'insérer un ou plusieurs clients dans la table *clients*

B) Ecrire un programme (ou méthode) Java permettant d'insérer une commande dans la table *commande*.

Remarque : *id_clients_comm* est une clé étrangère. Sa valeur fait référence à la clé primaire dans la table *clients*.

- C) Une méthode permettant d'insérer un ou plusieurs produits + prix
- D) Une méthode permettant d'insérer un « détail des commandes »

Exercice 4: Modification des données dans une table

Ecrire des méthodes Java permettant de:

- A) Modifier un client
- B) Modifier une commande
- C) Modifier un produit
- D) Modifier le stock d'un produit
- E) Modifier le prix d'un produit
- F) Actualiser (recalculer) le montant total d'une commande (*montant_comm*) pour une commande choisi :

```
public static void actualiserMontant( int NumCommande ){
}
```