|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **esprit_logo.gif** | **APP 1 : Programmation orientée objet (JAVA)** |  |

**Gestion de Magasin (1)**

**Objectifs :**

* Notion de classe et d’objet
* Déclaration de classe
* Déclaration des attributs et des méthodes
* Les types des variables (primitifs et objets)
* Notion de référence
* Les constructeurs

Environnement de développement : Netbeans

La boite de développement « TuniProd » désire développer une application de gestion de ressources de magasin de produits alimentaires.

Avant d’entamer la réalisation de ce programme, la société a commencé par une étude du marché qui a permis de dégager les différentes caractéristiques d’un produit alimentaire et qui sont :

* Un identifiant (entier)
* Un libellé (chaine de caractère)
* Une marque (chaine de caractère)
* Un prix (un nombre réel)

Le programme doit permettre à l’utilisateur de :

1. Créer un produit vide (sans attributs)
2. Créer des nouveaux produits tout en spécifiant les caractéristiques suivantes :
   1. 1021, Lait et Delice
   2. 2510, Yaourt et Vitalait
   3. 3250, Tomate, Sicam et 1.200
3. Afficher les détails de chaque produit créé en implémentant une méthode **afficher**().
4. Attribuer le prix 0.700 au produit lait, afficher le produit modifié.
5. Compléter les informations manquantes pour chaque produit
6. Afficher les produits modifiés.
7. Afficher les produits déjà crées avec la méthode **toString(). Qu’est-ce que vous avez remarqué ?**
8. Ajouter un attribut « date d’expiration » de type **Date** et affecter des dates aux produits existants.