

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 boîte 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 (chaîne de caractère)

Une marque (chaîne 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 :
 - a. 1021, Lait et Delice
 - b. 2510, Yaourt et Vitalait
 - c. 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 créés 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, et afficher le résultat.