

Mission 3

Voyageurs

Etape1

Objectif : Une agence de voyage doit constituer une liste de voyageurs et la mettre à jour au fil de l'application

- 1- Proposer un programme en java qui
 - a. Crée une liste de voyageurs vide.
 - b. Demande à l'utilisateur de saisir un nombre indéterminé de voyageurs
 - c. Affiche la liste des voyageurs saisis
 - d. Demande un nom à l'utilisateur, récupère le voyageur correspondant et l'affiche.
 - e. Demande un nom à l'utilisateur, récupère sa position dans la liste, le supprime et réaffiche la liste (pour constater la suppression).
 - f. Demande un nom à l'utilisateur, récupère le voyageur correspondant, le supprime et réaffiche la liste (pour constater la suppression).

Etape2

Objectif : Modéliser l'agence de voyage. Elle a un nom, une adresse et possède une liste de voyageurs. Cette nouvelle classe doit permettre de :

- Initialiser dans le constructeur à deux arguments (Nom, adresse) une liste interne d'au moins cinq voyageurs
- Afficher les informations d'une agence (nom, adresse et liste des voyageurs)
- Modifier et récupérer les nom et adresse (Méthodes GET et SET)
- Ajouter un voyageur
- Récupérer un voyageur par son nom
- Supprimer un voyageur par son nom

- 1- Proposer une représentation UML de cette situation.
- 2- Proposer une implémentation de la classe AgenceVoyage selon le modèle proposé.
- 3- Proposer un programme en java qui :
 - a. Crée une agence de voyage et l'affiche.
 - b. Propose à l'utilisateur une liste de fonctionnalités
 - i. Ajout d'un nouveau voyageur
 - ii. Recherche d'un utilisateur par son nom et son affichage
 - iii. Suppression d'un utilisateur par son nom et son affichage avant de supprimer pour confirmer
 - iv. Affichage des informations de l'agence de voyage (nom, adresse et liste des voyageurs)
 - v. Quitter l'application