

Projet: Gestion de stocks et commercialisation de produits d'un SHOWROOM

Cas : Société A3marDarek ELECTRONICS

NB :

- ✓ le travail doit être fait par binôme (ou monôme).
- ✓ Le travail doit être envoyé à l'adresse workspace.usthb@gmail.com, le 09/06/2021.
- ✓ Les programmes écrits doivent être lisibles et bien commentés, comportant les noms des étudiants.
- ✓ Un rapport en Word (ou pdf) doit être aussi envoyé comportant la description des classes et des jeux d'exécution
- ✓ L'objet du mail doit être: « Projet POO ACAD C »
- ✓ Les cas de copiages seront sanctionnés
- ✓ Les démonstrations de projet en présentiel / ligne

L'application devra s'exécuter via un menu offert à l'utilisateur comportant les choix suivants :

1. Gestion des produits
2. Gestion des clients
3. Gestion des commandes
4. Quitter

A chaque choix correspond un sous-menu

Choix = 1 (Gestion des produits)

1. Créer une liste de produits (par programme, il faut fixer les données de test)
2. Ajouter produit
3. Supprimer produit
4. Modifier produit
5. Afficher la liste Produit par type de produit
6. Quitter

Choix = 2 (Gestion des clients)

1. Créer une liste de clients (par programme, il faut fixer des données de test)
2. Ajouter client
3. Supprimer client
4. Modifier client
5. Afficher la liste Client
6. Afficher l'état de fidélisation des clients
7. Quitter

Choix = 3 (Gestion des commandes)

1. Créer une liste de commandes
2. Ajouter une commande
3. Supprimer une commande
4. Modifier une commande
5. Afficher la liste des commandes satisfaites
6. Afficher la liste des commandes en instance (réservées)
7. Afficher le produit le plus commercialisé sur une période donnée

8. Afficher le produit le moins commercialisé sur une période donnée
9. Achats d'un produit donné sur une période donnée
10. Achats d'un produit donné sur une période donnée, par ville
11. Quitter

- Définir les modificateurs de visibilité en maintenant le maximum de contrôle possible sur les attributs et en définissant les accesseurs nécessaires.
- Pour chaque classe, prévoir un (ou plusieurs) **constructeur(s)**, une méthode **saisir** et une méthode **toString**, en plus des méthodes nécessaires à la manipulation des objets.
- Les affichages doivent être lisibles (bien alignés/ sauts de lignes nécessaires, noms des champs) cohérents et explicites.
- Les noms des classes, des attributs et des méthodes doivent être significatifs et non ambigus.
- Le code java doit être bien commenté.