

1 But

Écrire un programme en Java permettant l'enregistrement d'informations sur des articles et leurs utilisations.

À la fin de la séance un document d'analyse est à fournir au format suivant dans moodle sous MiniProjetJava_B2A

- <Nom étudiant 1>_< nom étudiant 2>_Java_B2B.pdf
- <Nom étudiant 1 > _< Nom étudiant 2>_Java_B2B.docx

2 Descriptif

Ce paragraphe décrit 2 applications à faire

2.1 Application Gestion Stock

Un programme devra proposer un menu de gestion de stock d'articles (graphique et console) à un utilisateur qui pourra choisir les actions suivantes :

- 0 - quitter le programme
- 1 - rentrer un article
- 2 - modifier un article
- 3 - supprimer un article
- 4 - rechercher un article
- 5 - afficher la liste des articles en stock
- 6 - afficher un article

Remarque :

- Les articles sont sauvés dans un fichier qui est relu à chaque lancement de l'application
- Un article contient les informations obligatoires suivantes :

- 1) Nom article
- 2) Prix
- 3) Références
- 4) TVA (5.5% ou 20%)
- 5) Nombre d'article en stock
- 6) Nombre d'article vendu
- 7) code barre (numéro)

- Un article contiendra les informations optionnelles suivantes :

- 1) Photo
- 2) Catégories : Alimentaire, Informatique, Bricolage, Loisir, DVD, Autres
- 3) Distributeur : nom, prénom, adresse, code postal, ville, pays
- 4) pour les produits alimentaires la liste des allergènes

Un programme pourra utiliser les informations sur les articles.

Optionnel : Les articles pourront être sauvés dans une Base de données atteignable par le réseau.

2.2 Application Caisse

L'application Caisse permet lorsqu'un article est scanné en caisse (code barre) d'afficher son prix, son nom, son taux de TVA et le stock de cet article baisse de 1.