

# TP 04

## CLASSE ET INSTANCE

### Projet pizzeria-console-objet

- Créer un nouveau projet « pizzeria-console-objet ».
- Créer y la classe « fr.pizzeria.console.PizzeriaAdminConsoleApp » avec une méthode main(). Récupérer le code du précédent projet (pizzeria-console-imperative).
- Vérifier que l'application fonctionne.

### La classe Pizza

- Les informations d'une pizza vont être portées par une nouvelle structure : « la classe Pizza ».
- Créer la classe « fr.pizzeria.model.Pizza » avec les attributs suivants (tous public).

Nom	Type	Static
id	int	non
code	String	non
nom	String	non
prix	double	non
nbPizzas	int	oui

### Le tableau de pizzas

- Dans la classe « fr.pizzeria.console.PizzeriaAdminConsoleApp », créer autant d'objets qu'il y a de données dans le tableau des pizzas.

0	PEP	Pépéroni	12.50
1	MAR	Margherita	14.00
2	REIN	La Reine	11.50
3	FRO	La 4 fromages	12.00
4	CAN	La cannibale	12.50
5	SAV	La savoyarde	13.00
6	ORI	L'orientale	13.50
7	IND	L'indienne	14.00

- Modifier le tableau de pizzas pour qu'il soit un tableau d'objets Pizza.
- Adapter le code pour que l'application fonctionne comme précédemment.

## Nombre de pizzas

- Après la création de chaque instance de Pizza, incrémenter la variable statique « Pizza.nbPizzas »
- Compléter l'implémentation du menu 1. *Lister les pizzas* pour afficher le nombre total de pizzas :

*PEP - Pépéroni (12.50 €)*

*MAR - Margherita (14.00 €)*

*REIN - La Reine (11.50 €)*

*FRO - Les 4 fromages (12.00 €)*

*CAN - La cannibale (12.50 €)*

*SAV - La savoyarde (13.00 €)*

*ORI - L'orientale (13.50 €)*

*IND - L'indienne (14.00 €)*

**----- 8 pizzas créées depuis l'initialisation du programme**