

1. DEFINITION DU PRODUIT

Objectif : Manipulation des Classes, variables, méthodes et Objets.

Utilisation de l'encapsulation.

Notre grossiste vend des produits. Il désire mémoriser :

- le code, sous forme de chaîne de caractères,
- la dénomination, sous forme de chaîne de caractères,
- le prix, sous forme d'entiers.

Il faut donc créer des méthodes permettant :

- La création du produit en passant en argument le code du produit.
- La mise à jour de la dénomination, en passant en argument une chaîne de caractères,
- La mise à jour du prix, en passant en argument un entier,
- La consultation du code, on retourne une chaîne de caractères,
- La consultation de la dénomination, on retourne une chaîne de caractères,
- La consultation du prix, on retourne un entier.

1.1. FAIRE LA REPRESENTATION UML

1.2. DEFINIR LE CODE JAVA POUR LA CLASSE PRODUIT

On utilisera l'encapsulation.

1.3. DEFINIR LE CODE JAVA POUR TESTER LA CLASSE PRODUIT

On crée deux produits :

- produit1 de type Produit ayant :
 - un code = « produit100 »
 - une dénomination = «crayon de papier »
 - un prix = 1
- produit2 de type Produit ayant :
 - un code = « produit200 »
 - une dénomination = «crayon de couleur»
 - un prix = 2

On affiche :

Le code et la dénomination du produit1.

Le code, le prix du produit2 et sa dénomination.