

Atelier_4_annexe

N'oubliez pas d'utiliser des commentaires pour expliquer le fonctionnement de chaque partie de votre code.

Activité 1

Créez une classe de base `Personne` qui contient des informations de base sur une personne. Ensuite, créez une classe `Client` qui hérite de `Personne` et ajoute des détails spécifiques aux clients du restaurant. Enfin, créez une classe `Reservation` qui permet de réserver une table pour un certain nombre de personnes à une date et une heure spécifiques.

Activité 2

Créez une classe `Table` qui représente une table dans le restaurant avec un numéro et une capacité. Ensuite, créez une classe `TableRonde` et une classe `TableCarree` qui héritent de `Table` et qui ont des attributs supplémentaires spécifiques.

Activité 3 :

Créez une classe `Commande` qui permet de gérer les commandes des clients. Ajoutez une classe `Article` qui représente un article du menu. Ensuite, créez une classe `CommandeArticle` qui hérite de `Article` et qui contient la quantité commandée.

Activité 4

Créez une classe `Personne` avec des informations de base sur une personne. Ensuite, créez une classe `Ouvrier` qui hérite de `Personne` et ajoute des détails spécifiques aux ouvriers de l'usine, tels que l'identifiant de l'ouvrier et son poste. Enfin, créez une classe `Absence` qui enregistre les absences des ouvriers avec la date et la raison de l'absence.

Activité 5

Créez une classe `Horaire` qui représente les horaires de travail d'un ouvrier avec un début et une fin de journée. Ensuite, créez une classe `HoraireFlexible` qui hérite de `Horaire` et permet à l'ouvrier d'avoir des horaires flexibles avec une plage horaire de disponibilité.

Activité 6

Créez une classe `Equipe` qui représente une équipe d'ouvriers dans l'usine. Ajoutez une classe `ChefEquipe` qui hérite de `Ouvrier` et qui a la responsabilité de gérer les absences de son équipe. La classe `Equipe` doit contenir une liste d'ouvriers et une méthode pour ajouter des absences.