

Projet de Synthèse

Application de Gestion de Stock

Objectif: réutiliser classes, héritage, interface, collections et menu console dans un mini-projet cohérent.



Changelog – V0.0.2

- Deck projet de synthese séparé.
- Ajout d'un diagramme de structure du domaine stock.

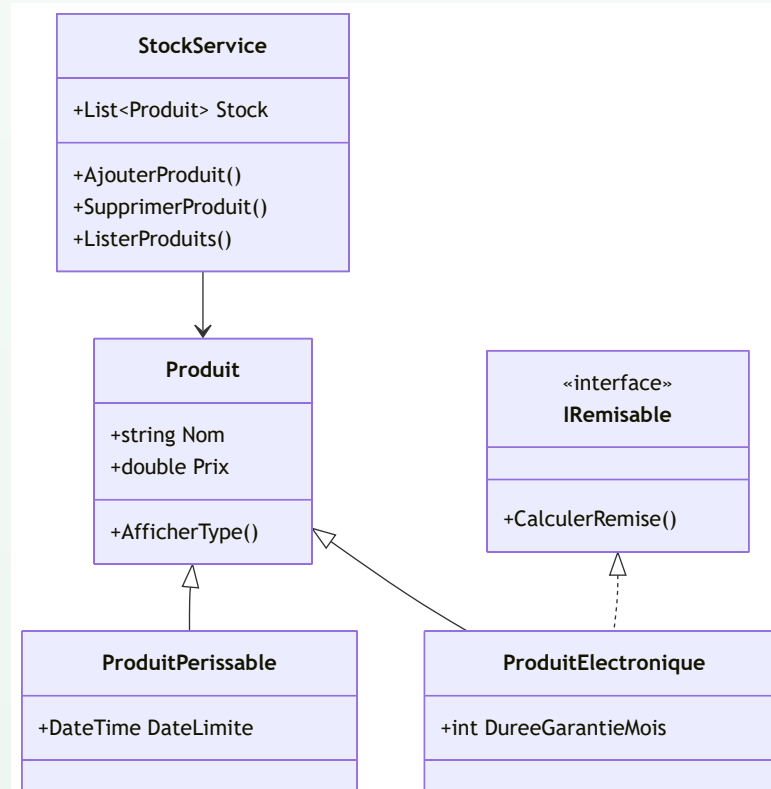
Sujet

- Créer un logiciel console pour gérer les articles d'un magasin.
- Ajouter, lister et supprimer des produits.
- Appliquer la POO sur un cas proche d'un vrai besoin.

Contraintes du projet

- Une classe `Produit` .
- Deux classes filles: `ProduitPerissable` et `ProduitElectronique` .
- Une `List<Produit>` pour le stock.
- Une interface `IRemisable` .
- Un menu interactif.

Diagramme de structure



Squelette minimal

```
GestionStock/  
  GestionStock.csproj  
  Program.cs  
  Models/  
    Produit.cs  
    ProduitPerissable.cs  
    ProduitElectronique.cs  
  Contracts/  
    IRemisable.cs  
  Services/  
    StockService.cs
```

Exemple de menu console

```
Console.WriteLine("1. Ajouter un produit");  
Console.WriteLine("2. Lister les produits");  
Console.WriteLine("3. Supprimer un produit");  
Console.WriteLine("0. Quitter");
```

- Le menu orchestre les actions.
- Le service manipule la liste.

Critère de réussite

- Code compile.
- Héritage présent.
- Interface exploitée au moins une fois.
- Menu fonctionnel.
- Stock manipulé via une liste objet.