AP n°06 : Gestion du BDE

Description	
Descriptif de l'AP	Application C# pour la gestion du BDE - Création application C# (mode console)
Durée estimée	4 heures
Savoir-faire	- S'approprier le contexte du projet - Comprendre la demande - S'approprier une logique algorithmique - Commenter son code
Compétences	Bloc 1 - Support et mise à disposition des services informatiques B1.3 – Développer la présence en ligne de l'organisation
Contexte	Contexte BDE Campus Carlo Acutis

Le **Campus Carlo Acutis** est un établissement dynamique qui accueille de nombreux étudiants issus de différentes filières : **BTS SIO, BTS NDRC, BTS MCO, BTS GPME, Bachelor Commerce et Master Commerce.**

Avec une telle diversité de parcours et une vie étudiante particulièrement riche, il est tout naturel de retrouver un **Bureau des Étudiants (BDE)** au sein du campus. Le rôle du BDE est d'animer la vie étudiante en organisant diverses activités tout au long de l'année :

- sorties ludiques (laser game, bowling, etc.),
- événements festifs (soirée d'intégration, bal de fin d'année…),
- activités culturelles et sportives.

Pour financer ces projets, le BDE a décidé de mettre en place une **vente de produits personnalisés** aux couleurs du campus : **sweats, polos, stylos, mugs, etc.**

Cependant, afin d'éviter tout problème de gestion (stock, suivi des ventes, disponibilités), le BDE a fait appel aux **étudiants de BTS SIO 1ère année.**

L'application aura pour objectif de gérer le stock des produits personnalisés, vendre des produits et de visualiser le stock.

Elle aura comme point de départ une demande. Le gestionnaire du BDE devra donc saisir dans un premier temps la demande qui pourra prendre les valeurs suivantes :

- Ajouter un Produit en stock -> AP
- Vendre un Produit -> VP
- Visualiser le Stock des produits -> VSP

L'application devra prendre en compte les règles de gestion et les contraintes suivantes :

Règles de gestion et contraintes :

Produits concernés par l'application

- *Sweat (S)*
- *Mug (M)*
- *Polo (P)*
- *Gourde (G)*

Demande Ajout de produits en stock (AP)

- L'utilisateur devra saisir le produit et la quantité qu'il désire entrer en stock
- Le produit correspond à un code d'une lettre (voir ci-dessus), l'application contrôlera si le code saisi est correct
- Tant que le stock d'un produit n'est pas égal à 0, on ne doit pas pouvoir en ajouter en stock
- Après saisi du stock du produit, afficher le total mis en stock
- Après l'affichage du total mis en stock (tous produits confondus), l'utilisateur aura la possibilité d'effectuer une nouvelle demande

Un schéma de l'algorithme vous est fourni en page 3, pour comprendre la logique de l'ajout d'un produit.

Demande Vendre un produit (VP)

- L'utilisateur devra saisir le code du produit à vendre, la quantité et le prix unitaire
- L'application contrôlera si le stock du produit à bien été saisi
- L'application contrôlera si la quantité saisie est inférieure à la quantité en stock
- Après la vente d'un produit, le stock du produit devra diminuer
- A la fin de la saisie, le produit, la quantité, le prix unitaire et le total seront affiché

Demande Visualiser le stock des produits (VSP)

- Affichage de tous les stocks par produit

Pour chacun des contrôles un message d'erreur devra s'afficher si le contrôle est négatif

Travail à réaliser :

- Réaliser l'application de gestion du BDE en langage C# (mode console) **en commentant votre code.**

Travail à rendre le 06 novembre en fin de séance dans le devoir Teams:

Le dossier compressé complet contenant votre application en C#.

Nommer votre dossier AP6_BDE_VotreNom (ex : AP6_BDE_Dallier).

Concept Ajout de produit en stock

