

```
#include <iostream>
using namespace std;
class Distributeur
{
private:
    int nombreArticle;
    int prix;
    int pnombreArticle;
    int pprix;
    int prixx; // prix proposé par le client

public:
    Distributeur();
    Distributeur(int pnombreArticle,int pprix);
    int getNoarticles();
    int getPrix();
    bool validerVente(int montantPayer,int prixx);
};
Distributeur::Distributeur()
{
    nombreArticles=0;
    prix=0;
}
Distributeur::Distributeur(int pnombreArticles,int pprix)
{
    nombreArticle= pnombreArticle;
    prix=pprix;
}
int Distributeur::getNoarticles()
{
    return nombreArticle;
```

```

}
int Distributeur::getPrix()
{
    return prix;
}
class Caisse
{
private :
    int montantArgent;
    int pmontantArgent;
    int montantDonne;
public:
    Caisse();
    Caisse (int pmontantArgent);
    int getMontantArgent();
    bool acceptMontant(int montantDonne);
};
Caisse::Caisse()
{
    montantArgent =20;
}
Caisse::Caisse(int pmontantArgent)
{
    montantArgent = pmontantArgent;
}
int Caisse::getMontantArgent()
{
    return montantArgent;
}
bool acceptMontant(int montantDonne)
{

```

```

return acceptMontant;
}

bool Distributeur::validerVente(int montantPayer, int prixx)
{
    bool peutOnValider = false; //variable de type boolean que va retourner la fonction true si la
vente est correcte false dans le cas contraire

    if (montantPayer == prixx)
    {
        nombreArticles = nombreArticles - 1;
        cout << " Merci d'avoir fait l'appoint nous vous en remercions, Voici votre
produit!"<<endl;
        return peutOnValider=true;
    }
    if (montantPayer > prixx)
    {
        nombreArticles = nombreArticles - 1;
        int aRendre = montantPayer - prixx;
        cout << " Vous nous avez donne: "<< montantPayer<<" € or le prix est de:
"<<prixx<<"€ nous vous devons donc: "<< aRendre<<"€"<<endl;
        return peutOnValider = true;
    }
    if (montantPayer < prixx)
    {
        cout << " Vous nous avez pas verse assez d'argent merci de rentrer plus d'argent!
nous vous rendons donc les: " << montantPayer << "€" << endl;
        return peutOnValider = false;
    }
}

int main()
{
    int choixDesire;

```

```

int argentEntre;

bool nouvelleCommande = true;

string resultatSuite;

string continuer;

Distributeur soda(3,5); //creation d'un objet soda dont la quantité est de 3 et le prix de 5
Distributeur eau(2,1);
Distributeur chips(5,2);
Distributeur bonbons(4,3);
Caisse maCaisse(20);

cout << " Bienvenue dans notre distributeur" << endl;
cout << "" << endl;
cout << "" << endl;
while (nouvelleCommande) {
    cout << " Voici ce que nous vous proposons: " << endl;
    cout << "" << endl;
    cout << "*-----*" << endl;
    cout << "| 1 - soda    |" << endl;
    cout << "| 2 - Eau     |" << endl;
    cout << "| 3 - Chips   |" << endl;
    cout << "| 4 - bonbons |" << endl;
    cout << "*-----*" << endl;
    cout << "" << endl;

    cout << " Selectionnez le numero du produit que vous desirez: " << endl;
    cin >> choixDesire;

    .....continue.....

    if (soda.getNoArticles() == 0)

```

```

        {
            cout << " Ce que vous avez demande n'est pas disponible, voulez
vous choisir autre chose ? (o/n)" << endl;
            cin >> continuer;
            if (continuer == "o")
            {
                cout << " Votre nouveau choix est : ? " << endl;
                cin >> choixDesire; //saisie du choix user
                goto choix;
            }
            else
            {
                cout << " Merci d'avoir essaye, a bientot ! " << endl;
                system("pause");
                return 0;
            }
        }
        else //Si il y a des articles restants
        {
            cout << " Le prix de votre selection est de: " << soda.getPrix() << "$"
<< endl;
            cout << " Veuillez entrer l'argent pour acheter ce produit!" << endl;
            cin >> argentEntre;

            while (!soda.validerVente(argentEntre, soda.getPrix()))
            {
                cout << " Veuillez donner une somme correcte" << endl;
                cin >> argentEntre;
            }
        }
    }
}

```

```
break;
```

```
}
```

```
}
```