

P1C4 - Implémentez la programmation orientée objet en C#

Code final :

```
public class Dish
{
    public string Name { get; private set; }
    public decimal Price { get; private set; }
    public bool Available { get; private set; }

    public Dish(string name, decimal price, bool available)
    {
        Name = name;
        Price = price;
        Available = available;
    }

    public string Describe()
    {
        if (Available)
        {
            return $"{Name} ({Price} €) - disponible";
        }
        else
        {
            return $"{Name} ({Price} €) - indisponible";
        }
    }
}

// Program.cs
var pizza = new Dish("Pizza", 12m, true);
var tiramisu = new Dish("Tiramisu", 6m, false);

Console.WriteLine(pizza.Describe());
Console.WriteLine(tiramisu.Describe());
```

Sortie attendue :

```
Pizza (12 €) - disponible
Tiramisu (6 €) - indisponible
```

`{ get; private set; }` génère automatiquement un getter public et un setter privé — les propriétés sont lisibles partout mais modifiables uniquement dans la classe, notamment via le constructeur. La méthode `Describe()` peut lire `Name`, `Price`, `Available` directement, sans les recevoir en paramètre.



Dans le projet, chaque entité métier sera modélisée par une classe. Maîtriser les propriétés pour stocker les données, et les méthodes pour les manipuler, vous donne les briques de base pour construire n'importe quelle application C#.