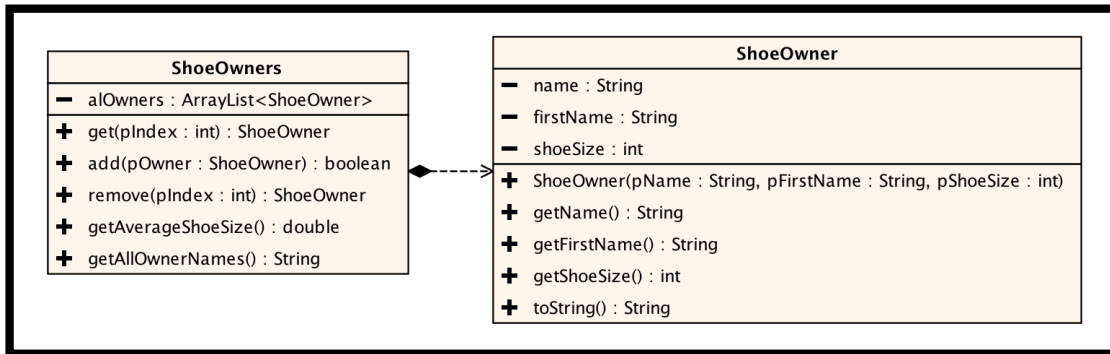


Exercice L4 – Propriétaires de souliers

Le but de cet exercice est de créer un programme qui permet à un magasin de souliers de gérer une liste de ses clients.



Partie Unimozzer - Création du modèle

1. Créez le projet **ExerciceL4**
2. Créez la classe `ShoeOwner` qui représente un seul propriétaire de souliers à l'aide des trois attributs suivants :
 - i. Le nom de famille `name`
 - ii. Le prénom `firstName`
 - iii. La pointure `shoeSize` (valeur entière)
3. Ajoutez des accesseurs pour les attributs.
4. Ajoutez un constructeur qui permet d'initialiser les trois attributs avec les valeurs fournies en paramètre.
5. Ajoutez une méthode `toString` qui retourne un participant sous forme d'une chaîne de caractères du format suivant :

```
"<name> <firstName>: <shoeSize>"
```

Les parties entre < et > sont à remplacer par les valeurs des attributs.

Pour `name="McClane"`, `firstName="John"`, `shoeSize=40` on obtient par exemple :

```
"McClane John: 40"
```

6. Créez la classe `ShoeOwners` qui gère une liste de propriétaires de souliers `alOwners`
7. Ajoutez les méthodes `addOwner`, `removeOwner` et `getOwner`, qui font ce que leur nom indique.
8. Ajoutez la méthode `getAllOwnerNames` qui retourne les noms de tous les propriétaires de voiture, séparés par des espaces.
9. Ajoutez la méthode `getAverageShoeSize` qui calcule et retourne la pointure moyenne de tous les propriétaires de souliers.