

# Classe Rectangle

## Travail à faire:

1. Définir une classe Rectangle ayant les attributs suivants : Longueur et Largeur.
2. Définir à l'aide des propriétés les méthodes d'accès aux attributs de la classe.  
(Assesseurs)
3. Ajouter un constructeur d'initialisation simple et un contenant tous les attributs
4. Ajouter les méthodes suivantes :
  - Périmètre ( ) : retourne le périmètre du rectangle.
  - Aire ( ) : retourne l'aire du rectangle.
  - EstCarre ( ) : vérifie si le rectangle est un carré.
  - AfficherRectangle ( ) : expose les caractéristiques d'un rectangle comme suit :  
Longueur : [...] - Largeur : [...] - Périmètre : [...] - Aire : [...] - Il s'agit d'un carré / Il ne s'agit pas d'un carré  
//Source : [www.exelib.net](http://www.exelib.net)