**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