**Classes et héritage Géométrie**

# Classe Rectangle

Reprendre le travail précédemment

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

# Classe TriangleRectangle

1. Définir une classe Triangle ayant les attributs suivants : Base et Hauteur.
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 triangle.
   * Aire( ) : retourne l'aire du triangle.
   * AfficherTriangle( ) : expose les caractéristiques d’un triangle comme suit :  
     Base : […] - Hauteur : […] - Périmètre : […] - Aire : […]

# Classe Cercle

1. Définir une classe Cercle ayant l’attribut suivant : diamètre.
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 cercle.
   * Aire( ) : retourne l'aire du cercle.
   * AfficherCercle( ) : expose les caractéristiques d’un cercle comme suit :  
     Diamètre : […]- Périmètre : […] - Aire : […]

# Classe Parallélépipède, Pyramide base triangle et Sphère

1. Définir les classes en utilisant l’héritage des classes précédentes
2. Définir les assesseurs et constructeurs
3. Ajouter les méthodes suivantes :
   * Périmètre ( )
   * Volume( )
   * Afficher…( ) : expose les caractéristiques comme suit :  
     Périmètre : […] - Volume : […]