# Examen d’une définition de la classe :

## L’entête de la classe et l’attribues :

## Le constructeur :

1. Le constructeur doit avoir le même nom que la classe + un type de return.
2. C’est un paramètre formel qui permet au constructeur de fixer la valeur passer en paramètre et de fixer le prix du ticket.
3. C’est comme un self.XXX en python ça veut dire que l’attribue se parle a lui-même.

## Les autres méthodes :

1. Total : stock ce qui a été récupérer par la machine

Balance : stock ce qui a été récupéré depuis l’impression du dernier ticket

getPrice : prix du ticket ne bougera pas

TicketMachine : créer une machine

InsertMoney : reçois-la money donné par le client

# Tester et exécuter la classe TicketMachine :