Exercice 1 :

Les quatre principes de la programmation orienté objets est la définition de classe, où l’on définit un nouveau type, l’encapsulation, où l’on protège dans ces classes les attributs et les méthodes associé, les techniques de pointeurs, l’optimisation de la mémoire.

Exercice 2 :

La structure n’a pas d’encapsulation des attributs, et donc ne protège pas les données. Alors que la classe permet d’encapsuler les attributs.

Par exemple, dans une classe on peut protéger un constructeur selon le besoin, ce qui ne se fait pas dans une structure.

Exercice 3 : voi le github