

	Lycée de l'Hyrôme - Chemillé	2022 - 2023
	<b>Tour de magie</b>	<b>Langage C++</b>
<b>BTS SN</b>		<b>TP Partie 1</b>

## Objectifs

- Créer des classes.
- Lier des objets.
- Créer une application.

## Ressources disponibles

- Un PC.
- Un EDI.

## 1. Présentation

On désire réaliser la classe Personne.

### 1.1. Acteurs

Les acteurs suivants participeront au test de la classe Personne.



*Mickey le magicien*



*Minnie l'assistante*

## 2. Programme

### 2.1. Main

```
int main()
{
    setlocale(LC_ALL, "French");

    Personne mickey("Mickey");
    Personne minnie("Minnie", 22);

    mickey.sePresenter();
    minnie.sePresenter();
}
```

	Lycée de l'Hyrôme - Chemillé	2022 - 2023
	<b>Tour de magie</b>	<b>Langage C++</b>
<b>BTS SN</b>		<b>TP Partie 1</b>

```

mickey.setAge(28);
minnie.setAge(555);

```

```

mickey.sePresenter();
minnie.sePresenter();

```

```

system("pause > nul");

```

```

return 0;
}

```

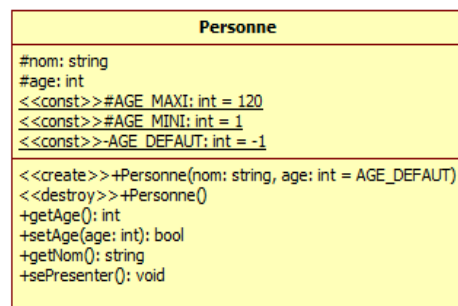
## 2.2. Déroulement

```

-- Bonjour, je m'appelle Mickey
-- Bonjour, je m'appelle Minnie et j'ai 22 ans
-- Bonjour, je m'appelle Mickey et j'ai 28 ans
-- Bonjour, je m'appelle Minnie et j'ai 22 ans

```

## 2.3. Diagramme de classes



## 3. Travail

Réaliser la classe et la tester.