

C++ Code

```
1 // MultimediaObject.cpp
2 #include "MultimediaObject.h"
3
4 // Constructeur par défaut
5 MultimediaObject::MultimediaObject() : nom(""), nomFichier("") {}
6
7 // Constructeur avec arguments
8 MultimediaObject::MultimediaObject(const std::string &nom, const std::string
&nomFichier) : nom(nom), nomFichier(nomFichier) {}
9
10 // Destructeur
11 MultimediaObject::~MultimediaObject() {
12     std::cout << "Objet " << nom << " détruit." << std::endl;
13 }
14
15 // Getter
16 std::string MultimediaObject::getNom() const
17 {
18     return nom;
19 }
20
21 std::string MultimediaObject::getNomFichier() const
22 {
23     return nomFichier;
24 }
25
26 // Setters
27 void MultimediaObject::setNom(const std::string newNom)
28 {
29     nom = newNom;
30 }
31
32 void MultimediaObject::setNomFichier(const std::string newNomFichier)
33 {
34     nomFichier = newNomFichier;
35 }
36
37 // Affichage
38 void MultimediaObject::affiche(std::ostream &os) const
39 {
40     os << "Nom : " << nom << " | Fichier : " << nomFichier;
41 }
42 void MultimediaObject::jouer(std::ostream &out) const
43 {
44 }
```