

TP JavaScript – Classe

Exercice 1

Créez une classe `Forme` avec les attributs :

- Position (x, y)
- Taille (l, h)
- Couleur

Les valeurs par défaut sont :

- x : 10
- y : 20
- l : 40
- h : 30
- couleur : 'red'

Le constructeur doit permettre de spécifier n'importe laquelle de ces valeurs

Exercice 2

Créez une méthode qui permette de modifier la taille par un facteur (2 = la forme double de taille, 0.5 la taille est divisée par 2).

Créez des méthodes qui permettent d'obtenir ou de modifier les attributs

Exercice 3

Créez des sous-classes `Rectangle`, `Rond` et `Triangle`.

Ajoutez une méthode qui calcule la surface.

Exercice 4

Ajoutez une méthode qui dessine la forme dans le canvas fourni en paramètre