

### Exercice 1 : Création d'un objet simple

Créez un **objet voiture** avec les propriétés **marque** et **modèle**, et une méthode **afficherDetails** qui affiche ces informations.

### Exercice 2 : Utiliser un constructeur pour créer des objets

Créez une fonction **constructeur Voiture** qui accepte les paramètres **marque** et **modèle**. Créez **deux objets** avec cette fonction et appelez **la méthode pour afficher leurs détails**.

### Exercice 3 : Ajout d'une méthode à un objet via prototype

Ajoutez une méthode **demarrer** au prototype de **Voiture**, qui affiche un message lorsque la voiture démarre.

### Exercice 4 : Héritage avec call

Créez une **fonction constructeur Camion** qui hérite des propriétés de **Voiture**. Le **Camion** a aussi une nouvelle propriété **poidsMax**.

### Exercice 5 : Héritage des méthodes via prototype

Faites en sorte que **Camion** hérite aussi des méthodes de **Voiture** via le **prototype**.

### Exercice 6 : Polymorphisme

Créez une **méthode transportMarchandise** pour les **objets Camion**, qui **affiche un message** spécifique pour un camion. Modifiez la méthode **afficherDetails** pour les camions de sorte qu'elle inclue également le **poidsMax**.

### Exercice 7 : Surcharge de méthode dans un objet enfant

Redéfinissez la **méthode démarrer** pour **Camion** pour qu'elle affiche un message spécifique au **démarrage d'un camion**.

### Exercice 8 : Utilisation avancée de this

Créez un **objet Animal** avec une propriété **nom** et une méthode **parler**.

Créez un **constructeur Chien** qui hérite de **Animal** et redéfinissez la méthode **parler** pour afficher "aboyer".

### Exercice 9 : Créer un zoo avec des polymorphismes

Créez un **constructeur Chat** qui hérite de **Animal** et redéfinissez la méthode **parler** pour afficher "miauler".

Créez ensuite un **tableau** avec plusieurs animaux (chats et chiens) et appelez la méthode **parler** sur chaque.