

Créer une classe **Menu** pour appeler les exercices demandés qui contient un méthode **execute()** qui fait l'exemple suivant

Quelle exercice voulez vous faire :

0 -> finir programme

1 -> TP 1.1

2 -> TP 1.2

Saisir votre choix :

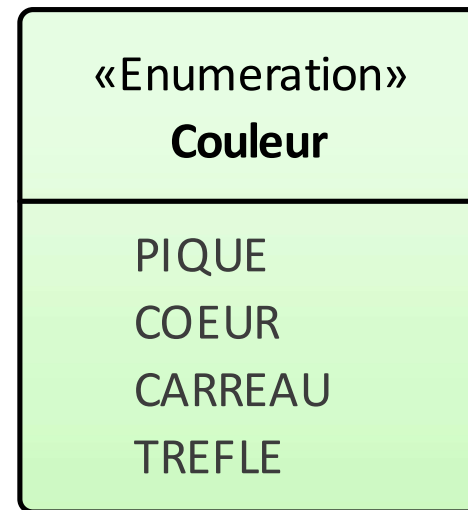
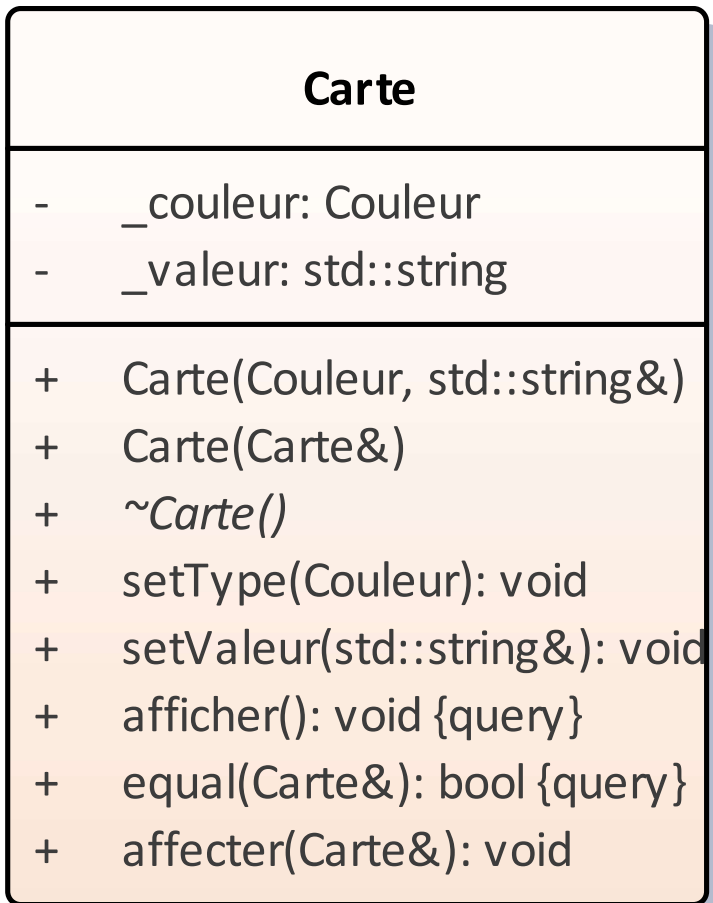
Etc.....

La Programmation C++

Exercices 4

TP 4.1.1 – Jeu de carte

class Domain Model



TP 4.1.2 – Jeu de carte

```
#include <iostream>
#include "Carte.h"

using namespace std;

//enum Couleur{ PIQUE,COEUR,CARREAU, TREFLE};

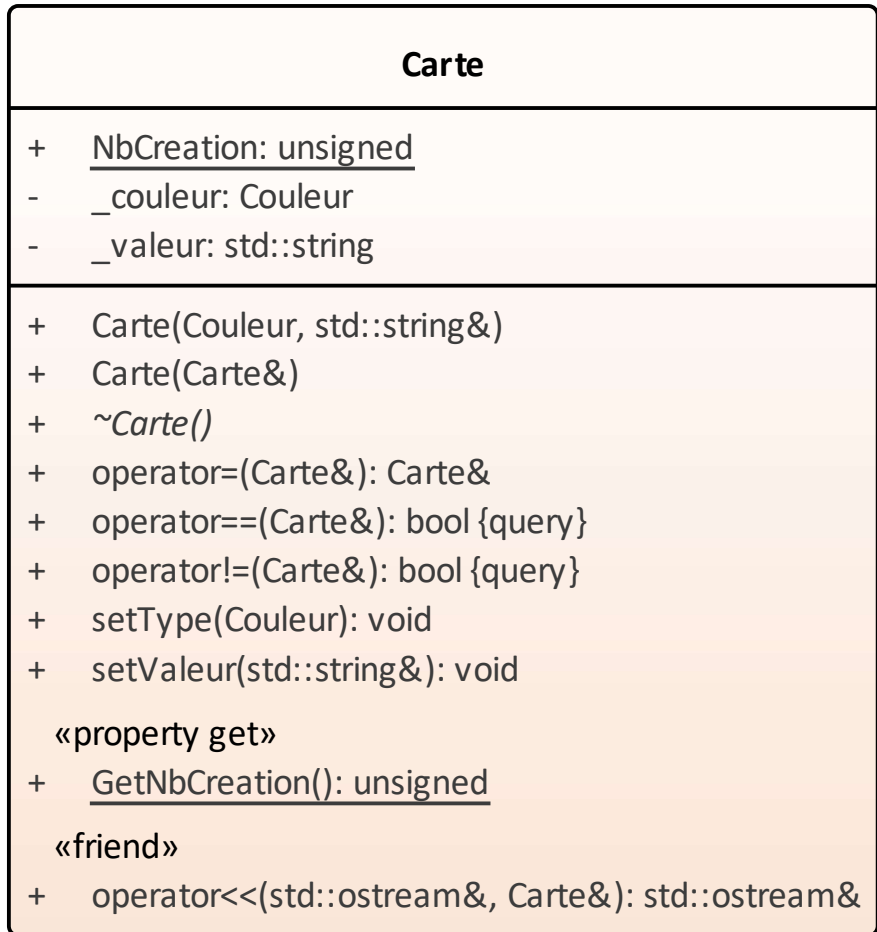
int main()
{
    cout << "Jeu de carte" << endl;
    Carte c1(PIQUE, "As");
    c1.afficher();
    Carte c2 (c1);
    c2.afficher();
    c2.setType(TREFLE);
    c2.setValeur("Queen");
    c2.afficher();
    Carte c3(PIQUE, "2");
    c2.affecter(c3);
    c2.afficher();
    c3.afficher();

    if ( c1.equal(c2) ) {
        cout << "is ok :-)" << endl;
    } else {
        cerr << " problem bug" << endl;
        c1.afficher();
        c2.afficher();
    }

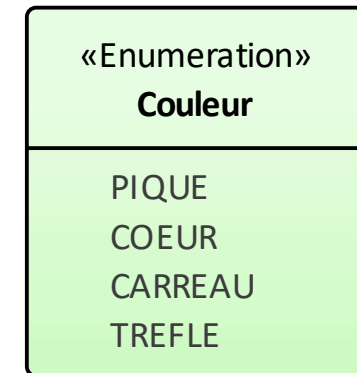
    return 0;
}
```

TP 4.2.1 – Jeu de carte

class Domain Model



class Domain Model



TP 4.2.2 – Jeu de carte

```
#include <iostream>
#include "Carte.h"

using namespace std;

int main()
{
    cout << "Jeu de carte" << endl;
    Carte c1(PIQUE, "As");
    cout << c1 << endl;

    Carte c2 (c1);
    cout << c2 << endl;
    c2.setType(TREFLE);
    c2.setValeur("Queen");
    cout << c2 << endl;

    if ( c1 != c2 ) {
        cout << "is ok :-)" << endl;
    } else {
        cout << " problem bug" << endl;
    }
    return 0;
}
```

TP 4.3 - Personne

Transformer la structure Personne en Classe Personne avec les méthodes qui permettent de :

- créer la classe Personne
- détruire la classe Personne
- initialiser les champs de la classe Personne
- afficher les champs de la classe Personne
- récupérer le nom de la classe Personne
- récupérer le sexe de la classe Personne
- récupérer le numero de la classe Personne
- **Test_Fonction** qui test les méthodes de personnes

```
enum Sexe { INCONNUE=0,MASCULIN=1,FEMININ=2};  
  
struct Personne {  
    int numero;  
    char nom[10];  
    Sexe sexe;  
};
```