Principes de base de TypeScript 5

Principes de base de Checkpoint TypeScript

**Ce que vous visez**

**Suivez les instructions ci-dessous et essayez de résoudre l’exercice :**

**Instructions**

1. Définissez une interface nommée **Vehicle** avec les propriétés suivantes :
   * **make** de type string
   * **modèle** de type string
   * **Année** du numéro de type
   * **start** qui renvoie void et enregistre « Engine started » dans la console.
2. Implémentez une classe nommée **Car** qui implémente l’interface **Vehicle**. La classe **Voiture** doit avoir :
   * Constructeur qui initialise les propriétés **make**, **model** et **year**.
   * Implémentez la méthode **start** pour enregistrer « Moteur de voiture démarré » sur la console.
3. Créez une instance de la classe **Car** et initialisez-la avec des valeurs pour **la marque**, le **modèle** et **l’année**.
4. Appelez la méthode **start** sur l’instance de la classe **Car** pour vérifier qu’elle consigne le message approprié dans la console.
5. Enfin, compilez votre code TypeScript en JavaScript et exécutez-le pour vous assurer que tout fonctionne comme prévu.