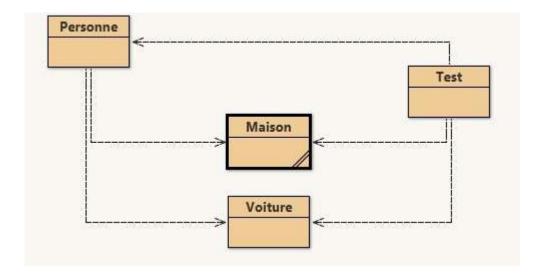
TP02

1. Personne et possessions

Cet exercice comporte 3 classes différentes auxquelles vient s'ajouter une classe Test. La classe Test vous permettra, comme son nom l'indique, de tester vos classes en créant des instances. Vous n'êtes pas autorisé à modifier cette classe. Vous êtes en revanche encouragés à regarder les différentes signatures (noms) des méthodes appelées afin que vous puissiez les créer. Ne vous inquiétez donc pas si la classe Test est détectée comme comportant des erreurs. C'est à vous de créer les classes manquantes pour les résoudre ;)



La classe personne possède les attributs suivants :

- Nom
- Prénom
- Adresse
- Age
- Voiture
- Maison

A noter que pour les deux derniers attributs, il s'agit d'une instance issue des classes Maison et Voiture respectivement.

Une instance de Personne doit pouvoir être créée de 4 manières différentes :

- Sans voiture ni maison (vit chez ses parents)
- Avec une voiture sans maison (vit chez ses parents)
- Sans voiture avec une maison
- Avec une voiture et avec une maison

Lorsqu'un de ces deux attributs n'est pas utilisé dans le constructeur, il faut mettre sa valeur à null

Il doit être possible au moyen de méthodes(fonctions) de changer sur une instance la voiture ou la maison d'une personne.



Une méthode afficher() doit être implémentée afin de gérer l'affichage d'une instance de Personne. Si la personne n'a pas de possessions, un message l'indique (exemple de sortie).

De plus, une méthode doit être implémentée afin de pouvoir afficher le prénom de la première personne enregistrée (voir exemple de sortie).

La classe Maison comporte les attributs suivants :

- Surface
- NbPièces
- Location (boolean)
- Prix

Selon si la maison est sous location ou non, l'affichage du prix sera différent (voir exemple de sorties)

La classe Voiture comporte les attributs suivants :

- Marque
- Modèle

Prénom de la première personne enregistrée : Paul

Année