Exercice 1 :

1. Définir une classe Rectangle ayant les attributs suivants : Longueur et Largeur.

2. Définir à l’aide des blocs Property les méthodes d’accès aux attributs de la classe.

3. Ajouter un constructeur d’initialisation.

4. Ajouter les méthodes suivantes :

* Périmètre( ) : retourne le périmètre du rectangle. Périmètre = 2 \* (Longueur + Largeur)
* Aire( ) : retourne l'aire du rectangle. Longueur \* Largeur ♣
* IsCarre( ) : vérifie si le rectangle est un carré.
* toString( ) : expose les caractéristiques d’un rectangle comme suit :

- Longueur : […]

- Largeur : […]

- Périmètre : […]

- Aire : […]

- Il s’agit d’un carré / Il ne s’agit pas d’un carré

5. Écrire une classe de teste.