University

Écrire un programme en Kotlin permettant de modéliser la gestion d’une université :

* Créer une classe University avec un constructeur qui prend en paramètre le nom de l’université de type string et l’année de fondation de type int, cette classe contient 2 méthodes, une qui s’appelle hide() qui permet de recruter un professeur, et une autre qui s’appelle enroll() qui permet d’inscrire un étudiant à l’université.
* Créer une classe Professor avec un constructeur qui prend en paramètre le nom du professeur de type string, l'âge, et le salaire annuel de type int, un professeur enseigne plusieurs cours avec une méthode teach() qui prend en paramètre un objet de type Course, et une autre méthode doOralExam() qui examine oralement un étudiant sur un cours passé en paramètre et retourne un objet Result qui représente le résultat de l’examen.
* Créer une classe Student avec un constructeur qui prend en paramètre le nom de l’étudiant de type string, l'âge, et le numéro de matricule de type int, un étudiant s’inscrit à un cours avec la méthode enroll(), une méthode takeExam() pour passer un examen sur un cours, une méthode learn() qui incrémente la probabilité de succès de 2%, une méthode party() qui décrémente la probabilité de succès de 2%, et enfin une méthode grade() qui affecte le résultat d’un examen à un cours.
* Créer une classe Result qui contient deux états, un état de succès et d’échec.
* Dans une fonction main :
  + Créer un objet University
  + Créer un objet Professor
  + Créer un objet Student
  + Créer un objet Course
  + Créer un objet Course
  + L’Université recrute un Professeur
  + L’Université inscrit un Etudiant
  + Le Professeur enseigne un Cours
  + L’Etudiant s’inscrit à un Cours
  + L’Etudiant fait la Party 3 fois
  + L’Etudiant Etudie une seule fois
  + L’Etudiant passe un Examen
  + Le Professeur passe un Examen Oral à un Etudiant