Excercice de codage : Introduction aux Classes Swift

1. Class de livre

Objectif: Créer une classe simple appelée Livre avec des propriétés pour le titre, l'auteur et le nombre de pages. Initialiser une instance de cette classe et imprimer ses propriétés.

Tâches : - Définir un initialiseur pour la classe Livre qui prend le titre, l'auteur et le nombre de pages comme paramètres. - Ajouter une méthode à la classe qui imprime les détails du livre dans un format lisible. - Créer une instance de Book avec des exemples de données et appelez la méthode pour imprimer ses détails.

2. Héritage et remplacement de méthode

Objectif : Étendre la classe Livre avec une sous-classe nommée ELivre qui inclut une nouvelle propriété pour l'URL de téléchargement. Remplacer une méthode pour inclure l'impression de l'URL de téléchargement.

Tâches : - Définir un initialiseur pour ELivre qui accepte le titre, l'auteur, le nombre de pages et l'URL de téléchargement comme paramètres. N'oublier pas d'appeler l'initialiseur de superclasse pour les trois premières propriétés. - Remplacer la méthode qui imprime les détails du livre pour imprimer également l'URL de téléchargement. - Créer une instance d'ELivre et démontrer que votre méthode remplacée inclut l'URL de téléchargement lors de l'impression des détails.

3. Encapsulation et contrôle d'accès

Objectif: Implémenter une classe Person qui encapsule le nom et l'âge de la personne, mais empêche la définition de l'âge à un nombre négatif.

Tâches: - Implémenter une propriété privée nomme age pour stocker l'âge de la personne. - Créer une propriété publique calculéeAge qui permet de lire age et définit age uniquement si la nouvelle valeur n'est pas négative. - Définir un initialiseur pour la classe Person qui prend le nom et l'âge comme paramètres. - Ajouter une méthode pour imprimer le nom et l'âge de la personne. Instancier la classe Person, essayer de définir l'âge sur un nombre négatif et utiliser la méthode pour imprimer les détails, démontrant l'encapsulation.