RAPPORT :

* Héritage : L'héritage permet de créer une nouvelle classe à partir d'une classe existante. Cela favorise la réutilisation du code et la création de hiérarchies de classes. Par exemple avec la classe Véhicule, on a créé deux classes. Une classe Voiture qui hérite de Véhicule et ajoute des comportements spécifiques aux voiture en plus de celles de véhicules et Une classe Camion qui hérite de Véhicule et ajoute des  comportements spécifiques aux Camion en plus de celles de véhicules .
* L'encapsulation

 consiste à restreindre l'accès direct aux attributs d'un objet et à utiliser des méthodes pour interagir avec ces attributs. Cela permet de protéger l'intégrité des données et de contrôler la manière dont elles sont modifiées.

Il s’agit de protected pour les classes filles , private et public

* La gestion des exceptions :

 Permet de gérer les erreurs de manière élégante et de maintenir le flux d'exécution du programme

Elle est implémentée avec throws