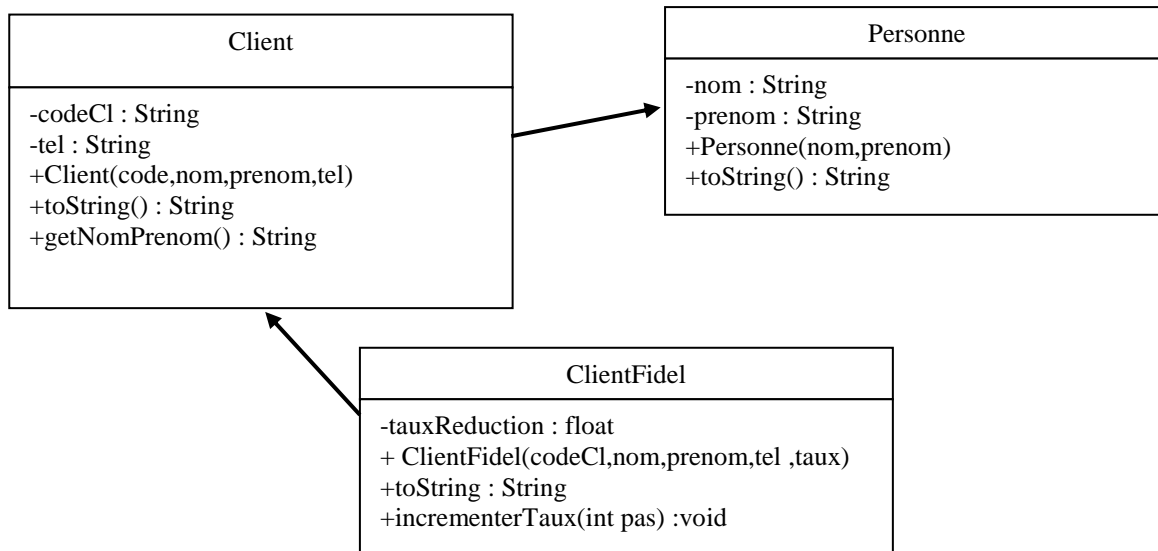


TP2 (Héritage - encapsulation)

Soit le diagramme d'UML suivant :



1- Création de la Classe Personne :

On trouve dans la classe Personne les méthodes public suivantes :

- **Le constructeur Personne**(String n,String p) : crée et initialise un objet de type Personne
- **String toString()** : fournit une chaîne de caractères correspondante aux caractéristiques (attributs) d'une Personne

2- Création de la classe Client

Un client est une Personne.

Les méthodes suivantes sont définies pour un objet de la classe Client :

- **Un constructeur** d'initialisation.
- La méthode redéfinie **String toString()** retourne une chaîne contenant toutes les informations concernant un client.
- **String getNomPrenom()** : retourne une chaîne de caractère sous la forme : **nom + " "+prenom**

3- Création de la classe ClientFidel

Un client peut être un client fidèle.

Les méthodes suivantes sont définies pour un objet de la classe ClientFidel :

- **Un constructeur** d'initialisation.
- La méthode redéfinie **String toString()** retourne une chaîne contenant toutes les informations concernant un client fidèle.
- **void incrementerTaux(int pas)** : permet d'incrémenter le tauxReduction par un entier pas
tauxReduction= tauxReduction+pas

4- Dans la méthode main()

- Créer deux objets de type Client l'un instancié sur la classe Client l'autre sur la classe ClientFidel.
- Afficher ces 2 objets.
- Afficher les informations de ces 2 objets sous forme **nom + " "+prenom+" "+tel**