

Exercice 2 : POO

Créez une classe nommée "Voiture", cette classe doit avoir les propriétés suivantes en private :

- Marque
- Modèle
- Année
- Couleur
- Vitesse actuelle (publique, valeur par défaut :0)

Voici les méthodes :

- un constructeur qui prend les arguments marque et modèle et les affectes aux propriétés correspondantes.
- Une méthode "afficher" qui affiche les informations sur la voiture sous la forme "Marque - Modèle (Année) - Couleur - Vitesse : vitesse_actuelle km/h".
- une méthode "accélérer" qui prend en argument une valeur de vitesse et l'ajoute à la vitesse actuelle.