

Atelier 3 : Se familiariser avec les classes

Vous devez concevoir une classe appelée Voiture qui représente les caractéristiques d'une voiture et ses comportements associés. La classe doit inclure les éléments suivants :

Attributs :

1. marque (de type `std::string`) : la marque de la voiture.
2. modele (de type `std::string`) : le modèle de la voiture.
3. annee (de type `int`) : l'année de fabrication de la voiture.
4. kilometrage (de type `float`) : le kilométrage actuel de la voiture.
5. vitesse (de type `float`) : la vitesse actuelle de la voiture.

Méthodes :

1. Constructeur par défaut : Initialise tous les attributs avec des valeurs par défaut.
2. Constructeur avec paramètres : Permet d'initialiser la voiture avec une marque, un modèle, une année, un kilométrage et une vitesse initiale.
3. Méthode `accelerer(float valeur)` : Incrémente la vitesse actuelle de la voiture en fonction de la valeur passée en paramètre.
4. Méthode `freiner(float valeur)` : Diminue la vitesse actuelle de la voiture en fonction de la valeur passée en paramètre, sans que la vitesse ne devienne négative.
5. Méthode `afficherInfo()` : Affiche les informations sur la voiture (marque, modèle, année, kilométrage, vitesse).
6. Méthode `avancer(float distance)` : Incrémente le kilométrage en fonction de la distance passée en paramètre.
7. Destructeur : Affiche un message indiquant que la voiture est détruite.