Exercice Version 1

Chaque point a deux coordonnées X et Y .

* Créer la classe Point avec ses attributs X et Y, un constructeur par initialisation de X et de Y

Chaque forme géométrique a une couleur.

* Créer la classe Forme avec son attribut, son accesseur et trois constructeurs (sans paramètres (primaire), par initialisation de la couleur (secondaire) et par copie(secondaire)).

Un cercle est une forme géométrique pour laquelle on définit en plus de la couleur, le rayon et le centre (qui est de type Point).

* Créer la classe Cercle, ses attributs, un constructeur par initialisation de la couleur (primaire), un constructeur par initialisation de la couleur et du rayon (secondaire) et un constructeur par initialisation de toutes les informations (secondaire)

Créer un point P

Créer 3 formes F1, F2 et F3 en utilisant les trois constructeurs

Créer 3 Cercles C1, C2, C3 en utilisant les trois constructeurs