Objectif :

* Définir les attributs et méthodes d’une classe.
* Définir le constructeur.
* Créer une instance de classe.
* Accéder par les accesseurs aux propriétés en lecture et écriture d’un objet.
* Appliquer des méthodes.

Travail à faire:

1. Définir une classe **Point** caractérisée par son abscisse et son ordonné.
2. Définir à l’aide des **getters** et les **setters** les méthodes d’accès aux attributs de la classe.
3. Définir le **constructeur** par défaut et d’initialisation de la classe.
4. Définir la méthode **Norme ( )** qui retourne la distance entre l’origine du repère et le point en cours.
5. Écrire un programme permettant de tester la classe.

**Exemple d’exécution :**

Donner l'abscisse: 1  
Donner l'ordonne: 2  
La norme du point (1,2) est: 2,23606797749979