Objectif:

* Définir les propriétés 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 Rectangle ayant les attributs suivants : Longueur et Largeur.
2. Définir à l’aide des propriétés les méthodes d’accès aux attributs de la classe.
3. Ajouter un constructeur d’initialisation.
4. Ajouter les méthodes suivantes :
   * périmètre ( ) : retourne le périmètre du rectangle.
   * aire( ) : retourne l'aire du rectangle.
   * estCarre( ) : vérifie si le rectangle est un carré.
   * afficherRectangle( ) : expose les caractéristiques d’un rectangle comme suit :  
     Longueur : […] - Largeur : […] - Périmètre : […] - Aire : […] - Il s’agit d’un carré / Il ne s’agit pas d’un carré

**Exemple d’exécution :**

Rectangle 1

Donner la longueur du rectangle: 3  
Donner la largeur du rectangle: 4  
Le périmétre est 14  
La surface est 12  
Ce n'est pas un carré

Rectangle 2

Donner la longueur du rectangle: 5  
Donner la largeur du rectangle: 5  
- Longueur : 5- Largeur : 5- Périmétre : 20- Aire : 25- Il s'agit d'un carré