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 **Livre** avec les attributs suivants : Titre, Auteur (Nom complet), Prix.
2. Définir à l’aide des propriétés les méthodes d’accès aux différents attributs de la classe.
3. Définir un **constructeur** permettant d’initialiser les attributs de la méthode par des valeurs saisies par l’utilisateur.
4. Définir la méthode **Afficher ( )** permettant d’afficher les informations du livre en cours.
5. Écrire un programme testant la classe Livre.

**Exemple d’exécution :**

Livre 1:  
Donner le titre: Programmer en C  
Donner l'auteur: Claude Delannoy  
Donner le prix 350  
Le titre est Programmer en C  
L'auteur est Claude Delannoy  
Le prix est 350  
Titre: Programmer en C, Auteur: Claude Delannoy ,Prix: 350  
Livre 2:  
Donner le titre: Programmer en Java  
Donner l'auteur: Claude Delannoy  
Donner le prix 450  
Titre: Programmer en Java, Auteur: Claude Delannoy ,Prix: 450