

Concepts de base

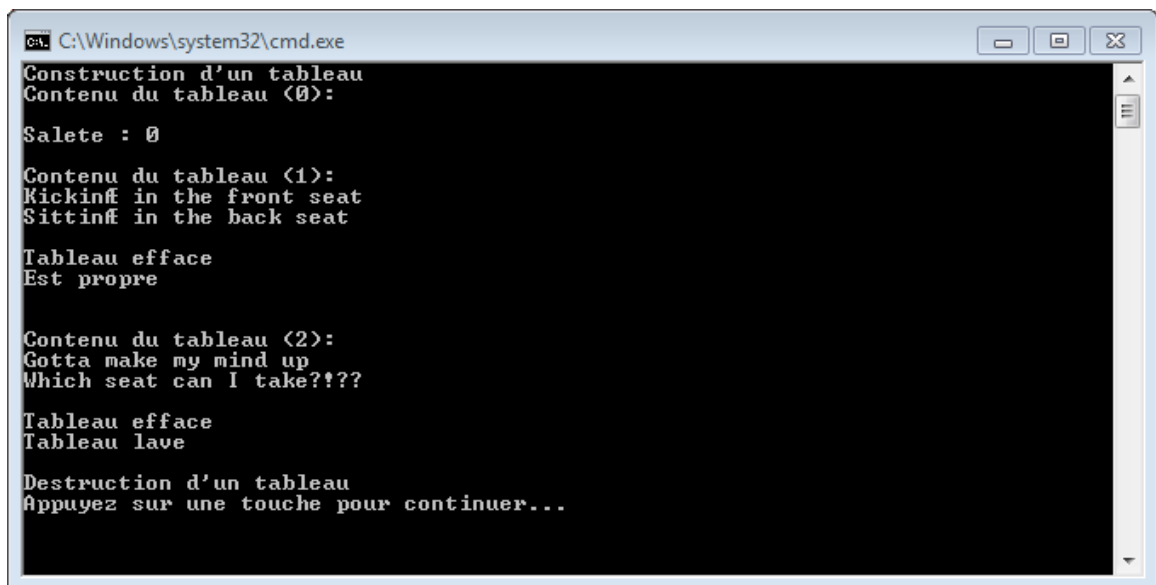
- Tableau noir

Un tableau noir, comme vous le savez, se salie au fur et à mesure que l'on efface. De façon simple, on peut représenter ce qui est écrit sur le tableau par un `string` et la saleté par un `int`. On peut alors incrémenter la saleté du tableau proportionnellement à la quantité de caractères effacés. Ensuite, selon une valeur de seuil, on peut inspecter le tableau pour déterminer s'il doit être lavé.

Vous devez écrire l'implémentation de la classe `Tableau` dont la définition est déjà écrite dans le fichier `Tableau.h`. La définition de la classe ne doit pas être modifiée.

Voici quelques spécifications de plus :

- A) La valeur seuil de saleté doit être initialisée à 30 dans le constructeur par défaut.
- B) Incrémentation de la saleté à l'effacement : $(\text{nombre de caractères} / 2) + 1$
- C) La méthode `effacerTableau()` ne salie pas directement le tableau, c'est plutôt la méthode privée `salir(unsigned int nbCaracteres)` qui le fait.
- D) Votre implémentation doit s'exécuter correctement avec le `main.cpp` fournie et donner cet affichage :



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Construction d'un tableau
Contenu du tableau <0>:
Saleté : 0
Contenu du tableau <1>:
Kickin  in the front seat
Sittin  in the back seat
Tableau efface
Est propre
Contenu du tableau <2>:
Gotta make my mind up
Which seat can I take?!??
Tableau efface
Tableau lave
Destruction d'un tableau
Appuyez sur une touche pour continuer...
```