

Concepts de base

- Point3d

En s'inspirant de la classe **Point**, écrire la définition et l'implémentation de la classe **Point3d**, qui représente un point en trois dimensions.

La définition de la classe doit comprendre :

- Les attributs nécessaires ;
- Un constructeur par défaut et un constructeur par paramètres ;
- Les méthodes d'accès qui permettent de retourner les valeurs des attributs ;
- La méthode *move(...)* qui permet de déplacer le point.

Assurez-vous de bien indiquer les visibilitées des éléments précédents. Une fois la définition de la classe terminée, on vous demande d'implémenter toutes les méthodes.

On vous demande également d'ajouter la méthode *reset()* qui permet de positionner le point à l'origine. N'oubliez pas que l'ajout d'une méthode s'effectue en deux étapes, soit la modification de la définition de la classe suivie de l'implémentation de la méthode.

La méthode *reset()* est-elle une fonction d'accès ou une fonction de modification ?

Ajouter la méthode *imprimer()* dans la classe **Point3d** qui permet d'afficher les coordonnées.