

## Modélisation objets et Java – TP n°4

### Exercice 1

Ecrivez la classe `GeomFig` qui propose une méthode `perimeter` qui calcule un périmètre.

Ecrivez la classe `Circle`.

Ecrivez la classe `Polygon`, dans laquelle on stockera les longueurs des côtés. A la déclaration d'un polygone, la seule information transmise au constructeur sera le nombre de côtés.

Ajoutez à `Polygon` la méthode `perimeter`.

Ecrire les classes `Quadri`, `Rectangle`, `Square` et `Triangle`.

Déclarez des objets des différentes classes en utilisant les constructeurs suivants :

```
Quadri q = new Quadri(1, 2 , 3, 4);
```

```
Rectangle r = new Rectangle(3 ,4);
```

```
Square s = new Square(4);
```

où les paramètres sont les longueurs des côtés.

Surdéfinissez la méthode `perimeter` dans la classe `Square`.