

### **Instruction 17 :**

Votre chef vous suggère de modifier la méthode «addAnimal» pour inclure la méthode «isZooFull()» créé précédemment.

### **Instruction 18 :**

Afin de protéger les différentes caractéristiques des objets créés, votre supérieur vous demande de **restreindre** l'accès aux attributs de la classe Animal et Zoo en prenant en considération les points suivants :

- Un animal ne peut pas avoir un âge négatif
- Le nom d'un Zoo ne doit pas être vide

Corrigez les erreurs.

### **Instruction 19 :**

Dans le but d'organiser votre code, votre chef vous demande d'utiliser les packages "tn.esprit.gestionzoo.main" et "tn.esprit.gestionzoo.entities" pour vos classes.