

Python

TP 3

- But : Créer une classe pour simuler un compte bancaire simple.
- Définissez une classe **CompteBancaire**.
- Ajoutez un constructeur **__init__** qui initialise le Compte bancaire avec un solde initial.
- Créez des méthodes pour déposer et retirer de l'argent.
- Ajoutez une méthode pour afficher le solde.

But: Créer une classe simple pour représenter une personne avec ses attributs.

- Définissez une classe appelée Personne.
- Ajoutez un constructeur `__init__` qui initialise les attributs nom , prénom et âge de la personne.
- Créez une méthode **afficherInformation** qui affiche les attributs de la personne de la personne.

- Objectif : Créer une classe pour gérer une liste de contacts.
- Définissez une classe **Contact**.
- Ajoutez des attributs tels que une personne (voir exercice précédent TP3.2), email et un numéro de téléphone.
- Créez une classe **GestionnaireContacts** avec des méthodes pour ajouter, afficher et rechercher des contacts.

But : Créez un simulateur de zoo en utilisant des classes pour représenter différents types d'animaux.

- 1) Définissez une classe **Animal** avec des attributs tels que le nom, l'espèce et l'âge.
- 2) Créez des sous-classes pour différents types : **Mammifère**, **Reptile**
- 3) Implémentez des méthodes spécifiques à chaque sous-classe (par exemple, manger, dormir, nombre d'œuf, nombre de petit ...).
- 4) Créer une classe **Tigre** qui hérite de **Mammifère**
- 5) Créer une classe **Tortue** qui hérite de **Reptile**
- 6) Créer un programme qui teste les classes Tigre et Torture