

Exercice d'application

Programmation Orientée Objet en Js

Exercice 1 - Classe "Calcullette"

Écrivez une classe nommée "Calcullette" qui accepte 2 arguments lors de l'instanciation : **nombre1** et **nombre2** et qui les renseignent en tant que propriété.

La classe devra également être composée de ces 5 méthodes (qui n'auront pas d'arguments) :

1. `additionner()` : renvoie l'addition de **nombre1** et **nombre2**
2. `soustraire()` : ...
3. `multiplier()` : ...
4. `diviser()` : ...
5. `modulo()` : ...

Exemple d'utilisation :

```
let calc = new Calcullette(5, 7);  
calc.additionner(); // doit afficher 12
```

Assurez-vous également que lors du changement d'un des nombre, ce dernier soit un Number. Sinon, levez une erreur :

```
calc.nombre1 = "6"; // doit afficher une erreur "Ceci n'est pas un nombre!"
```

L'utilisation d'un **setter** pour vérifier la valeur entrante vous sera utile ;)

Bonus (si vous avez déjà fini) !

Écrire la même implémentation avec la syntaxe ES5 "à l'ancienne" (avec la **function** et le **prototype**) ;)