

La programmation orientée objet - POO

Exercice 1 :

Ecrire un programme qui va :

1. Créer la **classe** avec le nom **Voiture**.
2. Ajouter un **constructeur** vide à cette classe.
3. Ajouter un attribut **marque** au constructeur de la classe voiture avec la valeur 'BMW'.
4. Ajouter la méthode **afficher_marque** qui affiche la marque de la voiture.
5. Ajouter un **objet** **voiture_1** qui instancie la classe **Voiture**.
6. Appeler la méthode **afficher_marque** de la classe **voiture** via l'objet **voiture_1**

Exercice 2 :

Ecrire un programme qui va :

1. Créer la **classe** avec le nom **Animal**.
2. Ajouter un **constructeur** à cette classe avec les attributs : **anne_naissance** et **race**.
3. Ajouter la méthode **calculer_age** qui calcule l'âge de l'animal.
4. Ajouter un objet **chien** qui instancie la classe **Animal**.
5. Appeler la méthode **calculer_age** de la classe **Animal** via l'objet **chien**.