

INF 246 APPLICATIONS DE PROGRAMMATION

TP# 2

En utilisant la classe Point et les fichiers

- **Point.h**

- **Point.cpp**

- 1- Creez votre projet et attachez les fichiers
- 2- Ecrivez les classes qui heritent Point;
Carre: Methode; Aire, Perimetre
Rectangle: Methode; Aire, Perimetre
Cercle: Methode; Aire, Perimetre
Triangle: Methode; Couleur
- 3- Ecrivez la partie “**main**” pour generer un carre, un cercle et affichez leurs attributs et calculez l’aire et le perimetre.