**Instanciation**

**Exercice 1 :**

**Créez une classe Voiture avec les attributs marque, modèle et année. Instanciez plusieurs objets de la classe Voiture et affichez les détails de chaque voiture.**

**Exercice 2 :**

**Créez une classe Rectangle avec les attributs longueur et largeur. Ajoutez une méthode calculerSurface() qui calcule et renvoie la surface du rectangle. Instanciez un objet de la classe Rectangle et appelez la méthode calculerSurface().**

**Exercice 3 :**

**Créez une classe CompteBancaire avec les attributs titulaire et solde. Ajoutez des méthodes depot(montant) et retrait(montant) pour ajouter et retirer de l'argent du compte. Instanciez un objet de la classe CompteBancaire, effectuez quelques dépôts et retraits, puis affichez le solde final.**

**Exercice 4 :**

**Créez une classe Cercle avec l'attribut rayon. Ajoutez des méthodes calculerSurface() et calculerPerimetre() pour calculer et renvoyer la surface et le périmètre du cercle respectivement. Instanciez un objet de la classe Cercle et appelez ces méthodes.**

**Exercice 5 :**

**Créez une classe Livre avec les attributs titre, auteur et annéePublication. Créez une autre classe Bibliothèque qui peut contenir plusieurs objets de la classe Livre. Ajoutez des méthodes pour ajouter un livre à la bibliothèque, afficher la liste des livres et rechercher un livre par son titre ou son auteur.**

**Exercice 6 :**

**Créez une classe Etudiant avec les attributs nom, prénom et notes (une liste de notes). Ajoutez des méthodes pour calculer la moyenne des notes de l'étudiant et déterminer s'il est admis (moyenne supérieure ou égale à 10) ou non. Instanciez plusieurs objets de la classe Etudiant et affichez s'ils sont admis ou non.**

**Exercice 7 :**

**Créez une classe Triangle avec les attributs cote1, cote2 et cote3. Ajoutez une méthode estTriangleRectangle() qui renvoie vrai**