

Exercice 1 : Définition de classes

1. Créez une classe **Personne** avec les propriétés suivantes : **nom**, **age**, **ville**. Ajoutez des méthodes pour obtenir et modifier ces propriétés.
2. Créez une classe **Etudiant** qui hérite de **Personne** et ajoute une nouvelle propriété **niveau**.
3. Créez une classe **Employe** qui hérite également de **Personne** et ajoute une nouvelle propriété **salaire**.
4. Testez vos classes en créant des instances et en appelant leurs méthodes.

Exercice 2 : Utilisation des traits

1. Créez un trait **Parlant** avec une méthode **parler** qui affiche "Je parle".
2. Faites en sorte que la classe **Personne** implémente le trait **Parlant**.
3. Créez une nouvelle classe **Robot** qui implémente également le trait **Parlant**.
4. Testez vos classes pour vérifier si elles peuvent parler.

Exercice 3 : Utilisation de l'héritage et du polymorphisme

1. Créez une classe abstraite **Forme** avec une méthode abstraite **aire**.
2. Implémentez deux sous-classes de **Forme** : **Cercle** et **Rectangle**. Implémentez la méthode **aire** pour calculer l'aire respective de ces formes.
3. Testez vos classes en calculant l'aire de quelques formes.

Exercice 4 : Utilisation des classes de conteneurs

1. Créez une classe **ListePersonnes** qui stocke une liste mutable de personnes.
2. Ajoutez des méthodes pour ajouter, supprimer et afficher des personnes dans cette liste.
3. Testez votre classe en ajoutant quelques personnes et en affichant la liste.