

## Classes , Objets & méthodes

### **Exercice N°1**

1. Définir une classe **Livre** avec les attributs suivants : Titre, Auteur (Nom complet), Prix.
2. Définir un **constructeur** permettant d'initialiser les attributs de la méthode par des valeurs saisies par l'utilisateur.
3. Définir la méthode **Afficher ( )** permettant d'afficher les informations du livre en cours.
4. Écrire un programme testant la classe Livre.

### **Exercice N°2**

1. Définir une classe Rectangle ayant les attributs suivants : Longueur et Largeur.
2. Ajouter un constructeur d'initialisation.
3. Ajouter les méthodes suivantes :
  - Périmètre ( ) : retourne le périmètre du rectangle.
  - Aire ( ) : retourne l'aire du rectangle.
  - EstCarre ( ) : vérifie si le rectangle est un carré.
  - AfficherRectangle ( ) : expose les caractéristiques d'un rectangle comme suit :  
Longueur : [...] - Largeur : [...] - Périmètre : [...] - Aire : [...] - Il s'agit d'un carré / Il ne s'agit pas d'un carré.

### **Exercice N°3**

1. Définir une classe Compte ayant les attributs suivants : solde, titulaire.
2. Ajouter un constructeur par défaut et un constructeur prenant en paramètre le nom du titulaire.
3. Ajouter les méthodes suivantes :
  - a. Afficher ( ) qui affiche le solde.
  - b. Déposer ( ) qui prend en paramètres le montant.
  - c. Retirer ( ) qui prend en paramètres le montant.
  - d. Virer vers ( ) qui prend en paramètres le montant à virer et le compte du destinataire.
4. Tester la classe compte en créant deux comptes permettant de :
  - a. Déposer ( ) 30 000 da au compte 1 ;
  - b. Déposer ( ) 60 000 da au compte 2 ;
  - c. Retirer ( ) 10 000 da du compte 1 ;
  - d. Virer 25 000 da du compte 2 au compte 1 ;
  - e. Afficher le solde des deux comptes.