

TP NOTE : Récursivité / POO

Exercice 1 : Récursivité

1. Ecrire une fonction Puissance(nb : int, exposant : int) qui calcule nb à la puissance exposant.
EN RECURSIF

Exercice 2 : Programmation orientée objet

1. Créer une classe ordinateur ayant pour attribut :

- puissance (int)
- marque (str)
- pc_gamer(Bool)

La valeur de pc_gamer est égale à True si la puissance dépasse 4, sinon elle vaut False.

2. Créer une méthode de la classe ordinateur appelée reprogrammation(nouvelle_puissance : int) qui modifie la puissance de l'ordinateur.

Attention, si la puissance dépasse les 4ghz alors pc_gamer passe à True, idem pour le sens inverse)

3. Créer un objet ordinateur et appliquez lui la méthode reprogrammation.