

### **Exercice 1 :**

Écrivez une classe city représentant une ville.

Elle doit avoir les propriétés suivantes :

-nom

-département

Une méthode showLocation() affichant « la ville X est dans le département Y ».

Créez des objets ville, affectez leurs propriétés, et utilisez la méthode d'affichage.

### **Exercice 2 :**

Modifiez la classe précédente en la dotant d'un constructeur.

Réalisez les mêmes opérations de création d'objets et d'affichage.

Pour aller plus loin, essayez également d'intégrer un hydrateur et ainsi de passer un tableau associatif à votre constructeur.

### **Exercice 3 :**

Créez une classe représentant une personne. Elle doit avoir les propriétés nom, prénom et adresse, ainsi qu'un constructeur et un destructeur.

Une méthode getCoord() doit retourner les coordonnées complètes de la personne.

Créez des objets personne, et utilisez l'ensemble des méthodes.

### **Exercice 4 :**

Créez une classe nommée form représentant un formulaire HTML. Le constructeur doit créer le code d'en-tête du formulaire en utilisant les éléments <form> et <fieldset>.

Le code du formulaire sera stocké dans l'un des attributs de l'objet

Une méthode setText() doit permettre d'ajouter un input de type texte.

Une méthode setSubmit() doit permettre d'ajouter un bouton d'envoi et de fermer le fieldset et le formulaire. Les paramètres de ces

méthodes doivent correspondre aux attributs des éléments HTML correspondants.

La méthode `showForm()` doit afficher tout le formulaire HTML sur une page.

Créez des objets `form`, et ajoutez-y deux zones de texte et un bouton d'envoi. Testez l'affichage obtenu.