

## Definition de la classe Skateboard

```
class Skateboard:
    def __init__(self, deck='short', tail='relevé', truck='bas', roues='dures', deco='Bois'):
        self.deck = deck
        self.tail = tail
        self.truck = truck
        self.roues = roues
        self.deco = deco



    def skateboard_pour_parc(self):
        if self.deck == 'short' and self.tail == 'relevé' and self.roues == 'dures':
            return True
        else:
            return False

    def getTail(self):
        return self.tail

    def setDeco(self, deco):
        self.deco = deco

    def __repr__(self):
        if self.skateboard_pour_parc():
            return "skateboard de type {} qui permet de rider en parc".format(self.deck)
        else:
            return "skateboard de type {} qui ne permet pas de rider en parc".format(self.deck)
```

## Definition des instances de classe

Objet 1	Objet 2
	
<pre>&gt;&gt;&gt; mon_premier_skate = Skateboard()</pre>	<pre>&gt;&gt;&gt; mon_sector_9 = Skateboard('long',                                 'plat', 'haut',                                 'molles', 'Marley')</pre>
<pre>&gt;&gt;&gt; mon_premier_skate.deco 'Bois'</pre>	<pre>&gt;&gt;&gt; mon_sector_9.getTail() 'long'</pre>
<pre>&gt;&gt; mon_premier_skate.skateboard_pour_parc() True</pre>	<pre>&gt;&gt;&gt; mon_sector_9.skateboard_pour_parc() False</pre>
<pre>&gt;&gt;&gt; print(mon_premier_skate) skateboard de type short qui permet de rider en parc</pre>	<pre>&gt;&gt;&gt; print(mon_sector_9) skateboard de type long qui ne permet pas de rider en parc</pre>
<pre>&gt;&gt;&gt; mon_premier_skate.setDeco = 'repeinte' &gt;&gt;&gt; mon_premier_skate.deco 'repeinte'</pre>	