

# Lettre

## Énoncé

### Étape 1

Créez une classe `Lettre`.

Dans la méthode principale, demandez à l'utilisateur de saisir un nombre entier positif `N` compris entre 0 et 26.

S'il saisit 0, arrêter le programme.

Sinon affichez la `Nème` lettre de l'alphabet, et redemandez-lui une nouvelle saisie.

### Étape 2

Structurez votre code en définissant une méthode `saisirNombre()` et une méthode `afficherLettre()`

Pour chaque méthode, déterminez si elle renvoie ou non un résultat, été si elle nécessite des paramètres ou non.