

Programmez en orienté objet en PHP

Exercice 1 : Créer une classe Voiture en PHP

Objectif : Cet exercice vous permettra de mettre en pratique les concepts fondamentaux de la programmation orientée objet (POO) en PHP en créant une classe `Voiture`.

Consignes :

1. Définir la classe `Voiture`

- Déclarer une classe `Voiture` avec les propriétés suivantes :
 - `marque` (string)
 - `modele` (string)
 - `couleur` (string)
 - `sieges` (int)
 - `kilometrage` (int)
 - `vitesse` (int)
- Ajoutez un constructeur qui initialise les propriétés de l'objet `Voiture` passées en paramètres.

2. Définir les méthodes de la classe

- Ajoutez une méthode `demarrer()` qui affiche le message "La voiture démarre".
- Ajoutez une méthode `accelerer()` qui augmente la vitesse de la voiture de 10 km/h.
- Ajoutez une méthode `freiner()` qui diminue la vitesse de la voiture de 10 km/h.
- Ajoutez une méthode `afficherInfos()` qui affiche les informations de la voiture (marque, modèle, couleur, kilométrage et vitesse).

3. Tester la classe `Voiture`

- Créez une instance de la classe `Voiture` avec les informations de votre choix.

- Appelez les méthodes `demarrer()`, `accellerer()`, `freiner()` et `afficherInfos()` pour tester le fonctionnement de la classe.
- Cette voiture devra prendre de la vitesse, et vous devez faire en sorte de monter à 50 km/h.

Bonus :

1. Ajoutez une méthode `rouler()` qui prend en paramètre la distance à parcourir et met à jour le kilométrage de la voiture.
2. Ajoutez une propriété `carburant` et une méthode `faireLePlein()` qui permet de mettre à jour la quantité de carburant et de remettre le kilométrage à 0.