

### Exercice 1 :

Définissez une classe `Personne` ayant deux attributs protégés (`nom` et `prenom`) qui peuvent être hérités par les classes enfants, ainsi elle a une méthode publique `payer` qui a un paramètre (`montant à payer`) et ne renvoie rien.

Utilisez cette classe dans le programme principale en remplissant les données au clavier, et en exécutant la méthode `payer` en fixant un montant tapé au clavier.0

### Solution :

```
#include<iostream>
using namespace std;

class Personne
{
    protected :
        string nom ;
        string prenom ;

    public :
        void payer(int montant) {
            cout<< "montant payé est "<<montant ;
        }

        void setNom(string n) {
            nom = n ;
        }

        void setPrenom(string p) {
            prenom = p ;
        }

};

int main()
{
    Personne x ;

    string name ;
    cout<< "tapez votre nom " ;
    cin>>name ;

    string surname ;
    cout<< "tapez votre prenom " ;
    cin>>surname ;

    x.setNom(name) ;
    x.setPrenom(surname) ;

    int montant ;
    cin>>montant ;

    x.payer(montant) ;

    system(" pause ") ;
    return 0 ;
}
```