

Enoncé

Exercice 1

Écrivez une classe représentant une ville. Elle doit avoir les propriétés nom et département et une méthode 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

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 getpersonne() doit retourner les coordonnées complètes de la personne
- Une méthode setadresse() doit permettre de modifier l'adresse de la Personne
- Créez des objets personne, et utilisez l'ensemble des méthodes