

TD3 B

Exercice 1 : Classes et Propriétés

Objectif : Revoir les classes, les constructeurs (primaire et secondaire), ainsi que les propriétés avec getters et setters en Kotlin.

1. Créer une classe `Voiture` avec les propriétés `marque`, `modèle`, et `année`.
2. Utiliser un constructeur primaire pour initialiser `marque` et `modèle`, et un constructeur secondaire pour initialiser également `année`.
3. Surdéfinir le getter de la propriété `année` pour empêcher qu'elle soit inférieure à 1886 (date d'invention de l'automobile).
4. Ajouter une méthode `démarrer` qui affiche un message.

Exercice 2 : Héritage, Surcharge, et Propriétés avec get/set

Objectif : Travailler sur l'héritage, la surdéfinition de méthodes et de getter/setter.

1. Créer une classe **`Animal`** avec une propriété **`nom`**, et une méthode **`faireDuBruit()`**.
2. Ajouter une méthode **`description()`** qui retourne la phrase "Je suis un animal".
3. Créer deux sous-classes, **`Chien`** et **`Chat`**, en surdéfinissant **`faireDuBruit()`** et **`description()`**.
4. Surdéfinir le getter de la propriété **`nom`** pour toujours retourner le nom en majuscules.

From:

<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:

<http://slamwiki2.kobject.net/cnam/utc503/td3-b?rev=1729643186>

Last update: **2025/08/12 02:35**

