

# 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**