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=1729643229

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