

TP n°1 POO

Par convention, les noms de classe commencent par une **majuscule**, les noms d'attribut et de méthode par une **minuscule**, et les noms composés ne sont séparés par aucun caractère particulier mais le second mot débute par une majuscule (exemple pour une classe : `NomComposé` ; exemple pour un attribut ou une méthode : `nomComposé`).

Comme nous l'avons vu, il faut utiliser plusieurs fichiers maintenant. Pour chaque classe que vous écrirez, il faut créer **deux fichiers** : l'une avec l'extension `.cpp` et l'autre avec l'extension `.h`.

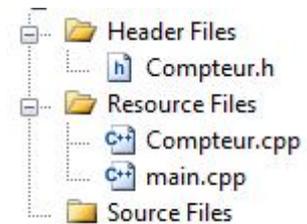
Exercice :

Soit la classe `Compteur` suivante :

Compteur
- val : int
+ clic() : void + raz() : void + afficheValeur() : void

Dans le fichier `Compteur.h`, vous mettrez la déclaration de la classe.

Dans le fichier `Compteur.cpp`, vous mettrez le code des fonctions de la classe (en pensant à mettre `#include "Compteur.h"`).



1. Écrire la classe `Compteur` sachant que :

- La méthode `clic()` incrémente le compteur.
- La méthode `raz()` réinitialise le compteur à 0.
- La méthode `afficheValeur()` affiche la valeur du compteur à l'écran.

Dans le fichier `main.cpp`, vous mettrez la méthode `void main()` de façon à ce que s'effectuent les opérations suivantes : création d'une instance de `Compteur`, sur laquelle est effectué un clic, puis sa valeur est affichée, il est remis à zéro, deux nouveaux clics sont effectués et sa valeur est réaffichée.

2. Ajouter à la classe `compteur` les éléments suivants :

- Une méthode `clicsMultiples(int)` incrémentant le compteur de la valeur passé en paramètre.
- La méthode `int getValeur()` retournant la valeur du compteur

Ajouter à la suite de la méthode `main(void)` la création d'une deuxième instance de type `Compteur` initialisée avec la valeur du premier compteur, l'exécution d'un clic multiple de 5, puis l'affichage de sa valeur.