

## Structures de données

Contenu : Vocabulaire de la programmation objet : classes, attributs, méthodes, objets.

Capacités attendues : Écrire la définition d'une classe.

Accéder aux attributs et méthodes d'une classe.

### Exercice 1

1. Écrire une classe "Eleve" qui contiendra les attributs "nom", "classe" et "note".

2. Instancier trois élèves de cette classe.

3. Écrire une fonction "compare(eleve1, eleve2)" qui renvoie le nom de l'élève ayant la meilleure note.

Saisir et tester votre programme

### Exercice 2

Écrire une classe **TriangleRect** qui contiendra les attributs **cote1**, **cote2** et **hypothénuse**. La méthode constructeur ne prendra en paramètres que **cote1** et **cote2**.

Saisir et tester votre programme

### Exercice 3

1. Écrire une classe **Chrono** qui contiendra les attributs **heures**, **minutes** et **secondes**.
2. Doter la classe d'une méthode **affiche()** qui fera afficher le temps t.
3. Doter la classe d'une méthode **avance(s)** qui fera avancer le temps t de s secondes.