



www.dirasats.com



هذا الغلاف لا يعبر عن حقوق الملكية او فحوى الكتاب, فهو مجرد واجهة للموقع المحمل منه

شكرا لك على ثقتك بنا وعلى اختيار موقعنا

www.dirasats.com



من اجل تواصل معنا المرجو زيارة الموقع ستجد جميع المعلومات

www.dirasats.com

Premier Contact avec le C++

Exercice n° 1 :

```
#include <iostream.h>    // les classes
class point
{
int x,y;
public: void initialise(int,int);
        void deplace(int,int);
        void affiche();
};
void point::initialise(int abs,int ord)
{
x = abs;
y = ord;
}
void point::deplace(int dx,int dy)
{x = x+dx;
y = y+dy;
}
void point::affiche()
{cout<<"Je suis en "<<x<<" "<<y<<"\n";}

main()
{
point a,b;
a.initialise(1,4);
a.affiche();
a.deplace(17,10);
a.affiche();
b = a;    // affectation autorisee
b.affiche();
system(pause) ;
}
```

Exercice n° 2 :

Utiliser la classe « point » précédente. Ecrire une fonction de prototype **void test()** dans laquelle on déclare un point u, on l'initialise, on l'affiche , on le déplace et on l'affiche à nouveau. Le programme principal *main* ne contient que l'appel à *test*.

Exercice n° 3 :

Ecrire une fonction de prototype **void test(point &u)** (référence) similaire. Ne pas déclarer de point local dans *test*. Déclarer un point local *a* dans le programme principal *main* et appeler la fonction *test* en passant le paramètre *a*.

Exercice n° 4 :

Ecrire une fonction de prototype **point test()** qui retourne un point. Ce point sera initialisé et affiché dans *test* puis déplacé et à nouveau affiché dans *main*.

Exercice n° 5 :

Utiliser la classe "Article" ayant comme membre données *ref*, *puht* et *qu*; et comme méthodes

prixttc(): retourne $0.2 * puht$

prixtran(): retourne $0.05 * puht$

retirer(q): $qu = qu - q$

ajouter(q): $qu = qu + q$

décrire la classe ci-dessus et la mettre en œuvre dans le programme principal *main*.