

Exercice 1. Classe Rectangle :

1. Ecrire une classe Rectangle en langage Python, permettant de construire un rectangle doté d'attributs **longueur** (0 par défaut) et **largeur**(0 par défaut) .
2. Créer une méthode Perimetre() permettant de calculer le périmètre du rectangle et une méthode Surface() permettant de calculer la surface du rectangle
3. Créer la méthode qui permet d'afficher à l'écran les caractéristiques de ce rectangle grâce à un print()
4. Créer deux instances de cette classe : une avec les attributs par défaut l'autre avec 1 et 1
5. Appliquer la méthode Perimetre() et utiliser la puis utiliser un print() pour afficher les caractéristiques des rectangles

Exercice 2. Classe Cercle :

1. Définir une classe Cercle permettant de créer un cercle C(O,r) de centre O(a,b) et de rayon r à l'aide d'un constructeur paramétré.
2. Définir une méthode Surface() de la classe qui permet de calculer la surface du cercle
3. Définir une méthode Perimetre() de la classe qui permet de calculer le périmètre du cercle
4. Créer deux instances de cette classe : une avec les attributs par défaut l'autre avec 1 et 1
5. Appliquer les méthodes Perimetre()et Surface() et utiliser les puis utiliser un print() pour afficher les caractéristiques des cercles

Exercice 3. Classe Compte bancaire :

1. Créer une classe Python nommée CompteBancaire qui représente un compte bancaire, ayant pour attributs : numeroCompte (type numérique) , nom (nom du propriétaire du compte du type chaine), solde.
2. Créer un constructeur ayant comme paramètres : numeroCompte, nom, solde.
3. Créer une méthode Versement() qui gère les versements.
4. Créer une méthode Retrait() qui gère les retraits.
5. Créer une méthode Agios() permettant d'appliquer les agios à un pourcentage de 5 % du solde
6. Créer une méthode afficher() permettant d'afficher les détails sur le compte
7. Donner le code complet de la classe CompteBancaire.