**Activité 1**

Ecrire en java la classe Rectangle (Hauteur, Largeur)

* Définir une méthode surface qui calcule la surface
* Définir les méthodes : getHauteur qui donne la hauteur d’un rectangle ; getLargeur qui donne la largeur d’un rectangle ; setHauteur qui modifie la hauteur d’un rectangle ; setLargeur qui modifie la largeurd’un rectangle
* Dans le main() de la classe par défaut, instancier un objet de type rectangle : Entrer sa hauteur et sa largeur (par l’utilisateur) et calculer sa surface
* Définir 02 constructeurs : un qui ne prend aucun paramètre en entrée, un qui prend la hauteur et la largeur en entrée.

**Activité 2 :**

1 / La classe Vehicule

* Définissez une classe Vehicule qui a pour attributs des informations valables pour tout type de véhicule : sa marque , sa date d'achat, son prix d'achat et son prix courant.
* Définissez un constructeur prenant en paramètres la marque, la date d'achat et le prix d'achat.
* Définissez une méthode publique affiche() qui affiche la valeur des attributs.

2/ La classe Voiture et la classe Avion

* Définissez deux classes Voiture et Avion, héritant de la classe Vehicule et ayant les attributs supplémentaires suivants :

//Pour la classe Voiture cylindree; nbPortes; puissance; kilometrage

//Pour la classe Avion, on procède de même : moteur; heuresVol

* Définissez maintenant un constructeur pour Voiture, ainsi qu'une méthode affichant la valeur des attributs.  
  *// Ces deux méthodes doivent, bien entendu, être publiques puisqu'elles sont précisément faites pour être utilisées hors de la classe.*

*// Notez que pour le constructeur de Voiture, on fait appel au constructeur de Vehicule .*

*On fait également appel à la méthode d'affichage de la super-classe dans la méthode affiche de Voiture.*

* Définissez maintenant un constructeur pour Avion, ainsi qu'une méthode affichant la valeur des attributs.