

1. Rectangle

Réaliser l'exercice sur papier.

✎ Écrire en Python une classe nommée `Rectangle`, admettant les attributs `longueur`, `largeur`.

✎ Ajouter les méthodes :

- `getLongueur` qui renvoie la longueur du rectangle.
- `getLargeur` qui renvoie la largeur du rectangle
- `perimetre` qui renvoie le périmètre du rectangle.
- `aire` qui renvoie l'aire du rectangle.
- `homothetie` qui réalise une homothétie k des dimensions ($k \times$ longueur, $k \times$ largeur).

✎ Ecrire le code Python qui instancie un objet rectangle, affiche sa longueur et sa largeur, puis affiche son périmètre puis son aire. Qui demande la valeur de l'homothétie, qui réalise le calcul et qui affiche les nouvelles valeurs du rectangle.

Le résultat obtenu dans la console :

```
La longueur du rectangle est 6 et sa largeur est 4
Son périmètre est de 20
Son aire est de 24
Quelle est la valeur de l'homothétie ? 3
La longueur du rectangle est 18 et sa largeur est 12
```

2. Pièce et appartement

On suppose écrites les classes `Piece` et `Appartement`, dont on donne les en-têtes de méthodes :

fichier `piece.py`

```
class Piece:
    # nom est une string et surface est un float
    def __init__(self,nom,surface):
        # chaque objet a pour attributs le nom de la pièce(string)
        # et la surface de celle-ci(float) en m2.
        # on doit rentrer le couple nom de la pièce et la surface
        # pour chaque pièce
        . . .

    # retourne les attributs d'un objet de cette classe
    def getSurface(self):
        . . .

    # retourne les attributs d'un objet de cette classe
    def getNom(self):
        . . .

    # modifie les attributs, ici la surface d'une pièce déjà renseignée
    def setSurface(self,s): # s est un float
        . . .
```

fichier `appartement.py`

```
from piece import*

class Appartement:
    # nom est une string
    def __init__(self,nom):
        #nomme l'appartement et une liste de pièces vide à remplir
        . . .
```

```
# pour avoir le nom de l'appartement
def getNom(self):
    . . .

# pour ajouter une pièce de classe Piece
def ajouter(self,piece):
    . . .

# pour avoir le nombre de pièces de l'appartement
def nbPieces(self):
    . . .

# retourne la surface totale de l'appartement (un float)
def getSurfaceTotale(self):
    . . .

# retourne la liste des pièces avec les surfaces
def getListePieces(self): # sous forme d'une liste de tuples
    . . .
```

Les classes répondent au test ci-dessous réalisé dans la console :

```
>>> a = Appartement('appt25')
>>> p1 = Piece('chambre', 11.1)
>>> p2 = Piece('sdbToilettes', 7)
>>> p3 = Piece('cuisine', 7)
>>> p4 = Piece('salon', 21.3)
>>> p4.getNom()
'salon'
>>> p4.getSurface()
21.3
>>> p1.setSurface(12.6)
>>> a.ajouter(p1)
>>> a.ajouter(p2)
>>> a.ajouter(p3)
>>> a.ajouter(p4)
>>> a.getListePieces()
[('chambre', 12.6), ('sdbToilettes', 7), ('cuisine', 7), ('salon', 21.3)]
>>> a.nbPieces()
4
>>> a.getSurfaceTotale()
47.900000000000006
```

✍ Écrire (sur feuille) un programme principal utilisant ces deux classes qui va :

- créer une pièce « chambre1 », de surface 20 m² et une pièce « chambre2 », de surface 15 m² ;
- créer une pièce « séjour », de surface 25 m² et une pièce « sdb », de surface 10 m² ;
- créer une pièce « cuisine », de surface 12 m² ;
- créer un appartement « appart205 » qui contiendra toutes les pièces créées ;
- afficher la surface totale de l'appartement créé ;
- afficher la liste des pièces et surfaces de l'appartement créé.

✍ Compléter toutes les méthodes des classes Piece et Appartement.

✍ Créer un tableau qui classe les méthodes de ces deux classes selon leur type : constructeur, accesseur, mutateur ou autre.