

INF 2005 Programmation orientée objet avec C++

Pratique du module 1 - Solutions

Questions conceptuelles

Encapsulation : section 1.1 du texte de référence du module.

Héritage : section 1.2 du texte de référence du module.

Avantages du polymorphisme : section 1.3 du texte de référence du module.

C++ *versus* C# : section 3.2.5 du texte de référence du module.

Avec solution

La classe `Paie` peut avoir des attributs tels que le montant actuel, la dernière date de virement, la dernière date de modification, ainsi que le dernier montant d'augmentation.

Chacun de ces attributs peut avoir des paramètres et une valeur de retour. Ainsi, la structure de la classe `Paie` sera la suivante :

```
Classe Paie

// Attributs
    date_augmentation;
    date_virement;
    montant_augmentation;
    montant_actuel;

// Méthodes
    augmenter(montant);
    effectuer_prélèvement(montant);
    obtenir_salaire_brut(montant);
    effectuer_avance(montant);
    virer(montant);
```