**TP 4 : Diagramme de classe**

Exercice 1

Lancer votre premier programme java qui affiche hello Word et ajouter d’autres fonctionnalités simples

Exercice 2

Définir une classe Voiture avec les attributs suivants : Id, Marque, Vitesse, Puissance.

Définir un constructeur permettant d’initialiser les attributs d'un objet voiture par des valeurs passées en paramètre. Sachant que l’Id doit être auto-incrément.  (un constructeur est la méthode qui a le même nom que la classe)

Définir les accesseurs  aux différents attributs de la classe.Définir la méthode toString ( ) permettant d’afficher les informations d'une voiture.

Écrire un programme testant la classe Voiture.Voir (les codes ci\_joint

Exercice 3

Donner le code de classe Java permettant Implémenter et tester les relations unidirectionnelle et bidirectionnelles (1-1, 1-N) entre les classe A et B