

Corrigé — P1C4

Appliquez les bases de la programmation orientée objet

Une solution possible

```
CLASSE Plat
    nom
    prix
    disponible

    METHODE afficher_carte()
        SI disponible = true
            retourner nom + " - " + prix + " € (disponible)"
        SINON
            retourner nom + " - " + prix + " € (indisponible)"
        FIN SI
    FIN METHODE
FIN CLASSE

pizza = NOUVEAU Plat
pizza.nom = "Pizza"
pizza.prix = 12
pizza.disponible = true

salade = NOUVEAU Plat
salade.nom = "Salade"
salade.prix = 8
salade.disponible = false

afficher pizza.afficher_carte()
afficher salade.afficher_carte()
```

Sortie attendue

```
Pizza - 12 € (disponible)
Salade - 8 € (indisponible)
```

pizza et salade sont deux instances de Plat. Elles utilisent la même méthode, mais retournent un résultat différent selon leur disponibilité.

Bonus — Reconnaissez l'héritage

```
CLASSE Boisson HERITE DE Plat
    volume
FIN CLASSE
```

HERITE DE indique que Boisson reprend les attributs et la méthode de Plat, puis ajoute volume. Boisson est donc un cas particulier de Plat.

À retenir

Une classe définit un modèle commun ; chaque instance possède ses propres valeurs et utilise les méthodes définies par la classe.