

Notre programme devrait.

#include <iostream>

using namespace std;

class Rectangle {

public:

double surface() const

{ return hauteur \* largeur; }

double getHauteur() const

{ return hauteur; }

double getLargeur() const

{ return largeur; }

void setHauteur(double h)

{ hauteur = h; }

void setLargeur(double l)

{ largeur = l; }

private:

double hauteur;

double largeur;

};

int main()

{ Rectangle rect1;

rect1.setHauteur(3.0);

rect1.setLargeur(4.0);

cout << "hauteur:" << rect1.getHauteur() << endl;

cout << "largeur:" << rect1.getLargeur() << endl;

cout << "surface:" << rect1.surface() << endl;

return 0;