

Les Constructeurs (++)

Nous avons vu comment déclarer des classes et des Objets.

on peut par exemple déclarer une instance de la classe Rectangle :

Rectangle rect;

une fois que l'on a fait cette déclaration comment faire pour initialiser les attributs de rect?

```
class Rectangle {  
    public  
        double surface; const  
        double getHauteur() const  
        double getLargeur() const  
        void setHauteur(double h);  
        void setLargeur(double l);  
    private :  
        double hauteur;  
        double largeur;  
};
```

I) Initialisation des attributs

I.1. 1^{re} solution : affecter individuellement une valeur à chaque attribut

Rectangle rect;

double lu;

cout << " quelle hauteur ? "; cin >> lu;

rect.setHauteur(lu);