

le petit programme devrait

```
class Rectangle { }
```

```
int main ()
```

```
{
```

```
    Rectangle rect1;
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## II Déclaration des attributs

La syntaxe de la déclaration des attributs est la même que des champs d'une structure

type nom attribut;

exemple;

les attributs hauteur et largeur, de type doble de la classe Rectangle pourront être déclarés par :

```
class Rectangle {
```

```
    double hauteur;
```

```
    double largeur;
```

```
};
```

### II.1) Accès aux attributs

L'accès aux valeurs des attributs d'une instance de nom nom\_instance se fait comme pour accéder aux champs d'une structure :

nom\_instance . nom\_atribut

exemple :

la valeur de l'attribut-hauteur d'une instance rect1 de la classe Rectangle sera référencé par l'expression

rect1.hauteur

le petit programme devrait

```
class Rectangle { }
```

```
int main ()
```

```
{
```

```
    Rectangle rect1;
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## II Déclaration des attributs

La syntaxe de la déclaration des attributs est la même que des champs d'une structure

type nom attribut;

exemple;

les attributs hauteur et largeur, de type double de la classe Rectangle pourront être déclarés par :

```
class Rectangle {
```

```
    double hauteur;
```

```
    double largeur;
```

```
};
```

### II.1) Accès aux attributs

L'accès aux valeurs des attributs d'une instance de nom nom\_instance se fait comme pour accéder aux champs d'une structure :

nom\_instance . nom\_attribut

exemple :

la valeur de l'attribut-hauteur d'une instance rect1 de la classe Rectangle sera référencé par l'expression

rect1 . hauteur