

IV) Accesseurs et manipulateurs

Si le programmeur le juge utile, il inclut les méthodes publiques nécessaires ---

1) Accesseurs (« méthodes get » ou « getters ») :

→ Consultation

→ Retour d'une variable d'instance précise

```
double getHauteur () const { return hauteur; }
```

```
double getLargeur () const { return largeur; }
```

2) Manipulateurs (« méthodes set » ou « setters ») :

→ Modification

→ Affectation de l'argument à une variable d'instance précise

```
void setHauteur (double h) { hauteur = h; }
```

```
void setLargeur (double l) { largeur = l; }
```