

cout << "Quelle largeur? "; cin >> lu;
rect.setLargeur(lu);

Ceci est une mauvaise solution dans le cas général :

- elle implique que tous les attributs fassent partie de l'interface (Public) ou soient que associés d'un manipulateur (case. l'encapsulation)
- oblige le programmeur - utilisateur de la classe à initialiser explicitement tous les attributs (risque d'oubli)

1.2 2^{ème} solution : définir une méthode dédiée à l'initialisation des attributs

```
class Rectangle {
```

```
    Public:
```

```
        void init (double h, double L)
```

```
        { hauteur = h;
```

```
          largeur = L;
```

```
        }
```

```
        ...
```

```
    Private:
```

```
        double hauteur;
```

```
        double largeur;
```

```
        };
```

exemple:

```
Rectangle rect;
```

```
rect.init (3.0, 4.0);
```