

---

## TP n°3 - Objets

---

1. Reprendre l'exemple du cours et agrémenter la classe **Personne** d'attributs supplémentaires comme : adresse, date de naissance. Pensez aux impacts sur les constructeurs, les affichages, etc. On devra assurer qu'il soit impossible de modifier le nom, le prénom et la date de naissance d'une personne (attributs privés accessibles en lecture seule).
2. Créer une collection de personnes et écrire une fonction permettant d'afficher les adresses de toutes les personnes de la liste, une autre pour tous les prénoms :  

```
void afficheNoms(Vector<Personne> v);
void afficheAdresses(Vector<Personne> v);
```
3. Écrire une fonction permettant de lire au clavier un nom, un prénom, etc, de construire une personne avec ces caractéristiques et de la renvoyer en retour :  

```
Personne lireUnePersonneAuClavier();
```

 Utiliser cette fonction pour créer une liste de personnes puis obtenir l'ensemble des adresses, ou des noms, etc, des personnes de la liste.
4. Créer une classe **CompteEnBanque** sur lesquels il est permis de déposer, retirer une certaine somme et déterminer combien il y a sur le compte en banque. L'opération de retrait devra vérifier que le compte en banque est suffisamment garni, et si l'opération est possible renverra **true** et **false** sinon.
5. Modifier la classe **Personne** de sorte que l'on puisse associer à une personne un compte en banque. Écrire une fonction permettant de calculer la somme détenue par l'ensemble des personnes d'une liste d'individus :  

```
int getRichesse(Vector<Personne> population);
```