

Exercice 6 : Classe Voiture avec calcul de la consommation d'essence

Objectif : Apprendre à utiliser des getters et setters pour influencer d'autres méthodes.

1. Crée une classe Voiture avec les attributs privés suivants :
 - marque (String)
 - modele (String)
 - kilometrage (int)
 - essence (double)
2. Crée un constructeur pour initialiser ces valeurs.
3. Implémente les getters et setters avec des vérifications appropriées :
 - Le kilométrage ne peut pas être négatif.
 - L'essence ne peut pas dépasser 60 litres ni être inférieure à 0.
4. Ajoute une méthode conduire(int kilometres) qui :
 - Ajoute les kilomètres parcourus au kilométrage.
 - Diminue l'essence en fonction des kilomètres parcourus (1 litre pour 10 km).
 - Si l'essence tombe en dessous de 0, le trajet est interrompu.
5. Crée une instance dans la méthode main et teste les différentes fonctionnalités.