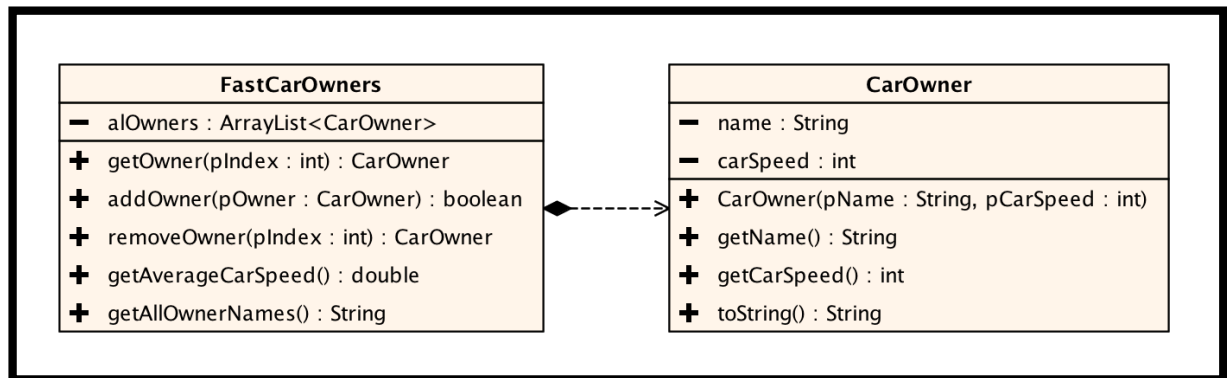


Exercice L3 – Propriétaires de voiture

Le but de cet exercice est de créer un programme qui permet de gérer des propriétaires de voiture.



Partie Unimozzer - Création du modèle

1. Créez le projet **ExerciceL3**
2. Créez la classe `CarOwner` qui représente un seul propriétaire à l'aide des attributs suivants :
 - i. Le nom entier du propriétaire `name`
 - ii. La vitesse de pointe de sa voiture `carSpeed` (valeur entière)
3. Ajoutez des accesseurs pour les attributs.
4. Ajoutez un constructeur qui permet d'initialiser les attributs avec des valeurs fournies en paramètre.
5. Ajoutez une méthode `toString` qui retourne un propriétaire sous forme d'une chaîne de caractères du format suivant :

```
"<name>: <frequency>km/h"
```

Les parties entre < et > sont à remplacer par les valeurs des attributs.

Pour `name="Batman", carspeed="400km/h"` on obtient par exemple :

```
"Batman: 400km/h"
```

6. Créez la classe `FastCarOwners` qui gère une liste de propriétaires de voiture `alOwners`
7. Ajoutez les méthodes `addOwner`, `removeOwner` et `getOwner`, qui font ce que leur nom indique.
8. Ajoutez la méthode `getAllOwnerNames` qui retourne les noms de tous les propriétaires de voiture, séparés par des espaces.
9. Ajoutez la méthode `getAverageSpeed` qui calcule et retourne la vitesse de pointe moyenne.