

## Exercice de modification de classe

Apportez les modifications suivantes au projet de l'atelier en classe :

- 1- Dans la classe Humain ajoutez un l'attribut  
**private DateTime \_deces;**  
Modifiez les constructeurs existants pour mettre cet attribut à 0 ticks.
- 2- Ajoutez une méthode  
**public bool EstVivant()**  
Cette méthode retourne vrai si le ticks de \_deces est égal à 0 sinon retourne faux
- 3- Ajoutez une méthode  
**public void Mourir()**  
Elle initialise \_deces à maintenant
- 4- Surchargez la méthode Mourir() ainsi  
**public void Mourir(DateTime dateDeces)**  
permettant d'identifier la date du décès si elle a eu lieu dans le passé
- 5- Ajoutez une méthode  
**public int Age()**  
Elle retournera l'âge actuel d'un humain vivant ou l'âge au décès des humains décédés
- 6- Modifiez la méthode **Afficher()**  
Si l'humain est vivant n'affichez que son âge  
Si l'humain est décédé, affichez l'âge au décès, la date du décès et dite depuis combien d'années l'humain est décédé
- 7- Ajoutez un constructeur permettant de créer un Humain déjà décédé  
**public Humain (string nom, DateTime naissance, DateTime décès)**
- 8- Testez toutes vos modifications en les exécutant par du code dans program.cs