

# Conception et Programmation par Objets

## Programmation par Objets - Java

### Projet - Partie III

**Objectif** : L'objectif de cette partie, Partie III, est de permettre la réalisation de l'ensemble du projet par programmation en langage Java. Nous considérons que la réalisation de l'ensemble du projet tel qu'il est donné en Partie I et Partie II, doit être effectuée dans la phase de programmation en Java, de façon complète en intégrant une interface graphique.

Il s'agit donc de définir et manipuler, par l'intermédiaire d'une **interface graphique**, tous les types d'objets, en particulier les objets des classes suivantes :

- Les classes ne définissant qu'un seul objet : rectangle, cercle, ellipse et quadrilatère
- Les classes définissant plusieurs objets : les objets composites définis dans la première et deuxième partie ; les objets multi-rectangle, multi-cercle, multi-ellipse et suite-ellipse.

Pour rappel : une instance de multi-rectangle, multi-cercle, multi-ellipse ou de suite-ellipse, réalise une collection d'une seule sorte d'objets (rectangle, cercle, etc...).

L'interface doit permettre, en particulier, d'**afficher** et de **déplacer** ces objets mais aussi de les **enregistrer**.

**Date de rendu du projet** – composante Java : La date de rendu des fichiers sources Java est fixée au 17 juin 2018 à 18H.

Chaque groupe envoie son projet archivé à **son enseignant TD**. Aucun **rapport** n'est exigé dans cette partie. Une **soutenance** par binôme suivra à partir du 18 Juin.