Pour créer une nouvelle classe composant utilisable

Hériter de Composant

Créer les attributs nécessaires :

Spécifier nomDeL’attribut\_unités. **L’unité doit être la plus petit gérée, type long** (ex : Résistor : résistance\_mOhms : long)

Créer le constructeur :

Constructeur(float posX, float posY, float scaleX, float scaleY, boolean rotation90,

ATTRIBUTS EN ORDRE ALPHABÉTIQUE : String

Ex. : String longueur\_mm, String nombreDeSpires, String rayon\_mm

(Voir Bobine)

Première ligne : super() // Correspondre aux exigences de Composant

**Notes :**

Les connecteurs relatifs sont les lignes qui peuvent se lier sur le graphique SVG de la composante ;

Hauteur est la hauteur du graphique de la composante ;

Largeur est la largeur...

Optionnellement, un constructeur de test (**protected** empêchera son utilisation au grand public)

Ex : Résistor(String résistance\_mOhms)

Créer les getters/setters :