

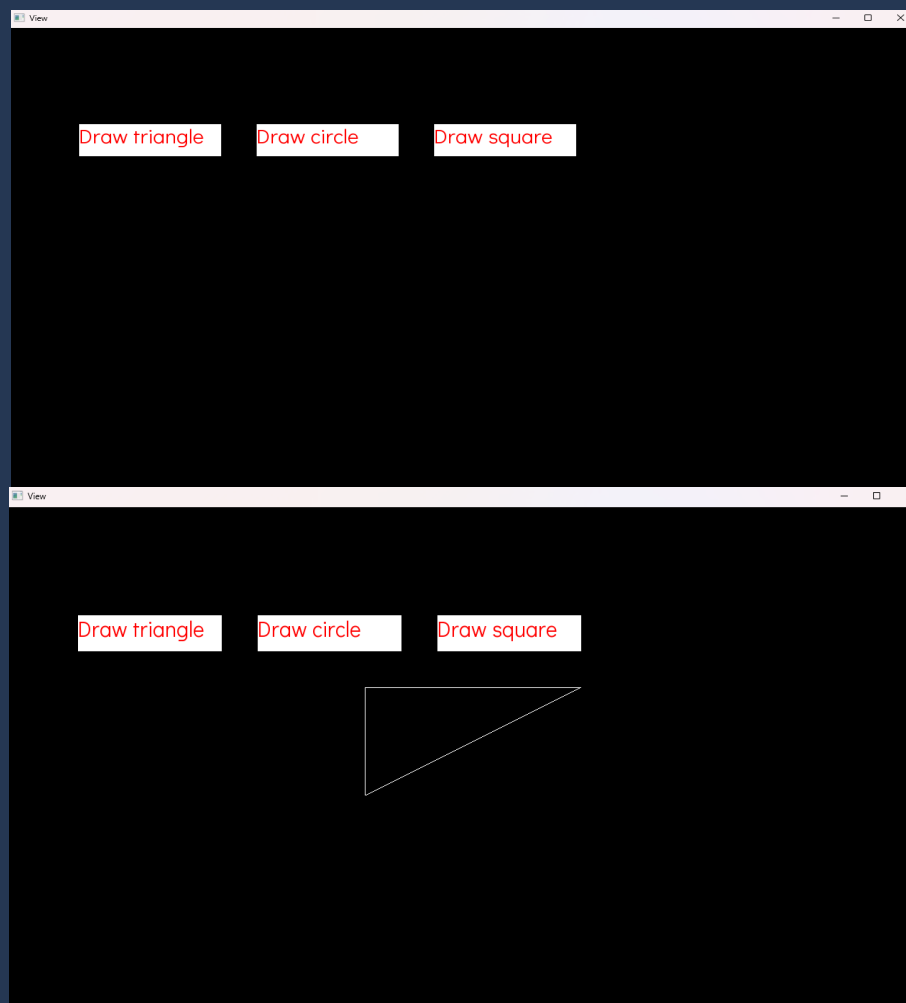
Test de rentrée Prog 2e année , 2023 :

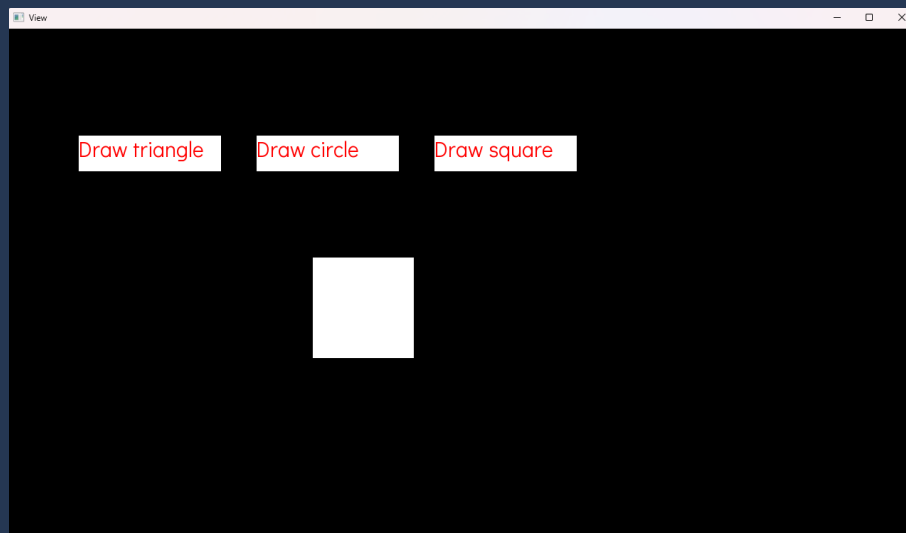
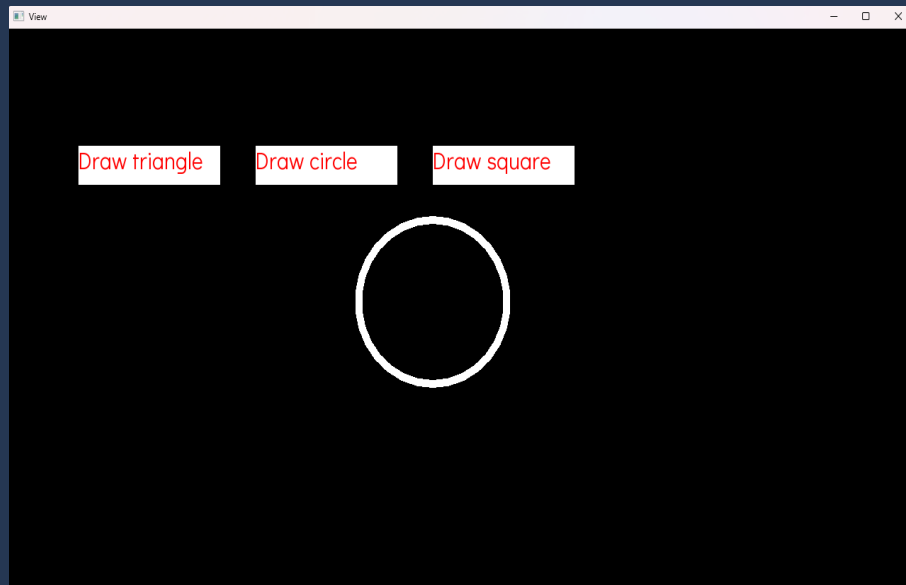
*Durée : 1 journée*

En SFML / C++ , produire une application contenant 3 boutons de sélection, permettant l’affichage d’un Triangle, un Carré ou un Cercle.

Une architecture de type “Engine” est attendue afin d’assurer une maintenance de code simplifiée (ex : ajouter ultérieurement d’autres formes au programme, etc.)

Exemple de résultat :





Vous rendrez :

- le projet
- un UML

Bisous.

