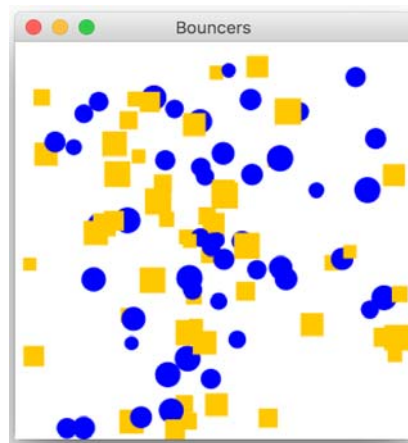


Laboratoire 1a: Cercles et carrés

Durée du laboratoire: 1 séance.



Définir une application graphique qui permette d'instancier des cercles et des carrés et de les déplacer. Ces objets géométriques devront être initialisés aléatoirement (taille, position, vecteur de déplacement). Si un objet rencontre un bord, il doit rebondir.

Veiller à soigner l'implémentation et effectuer tous les refactorings nécessaires afin que le code produit soit le plus élégant possible selon les standards de programmation POO.