

## Laboratoire 1a

### Objectif

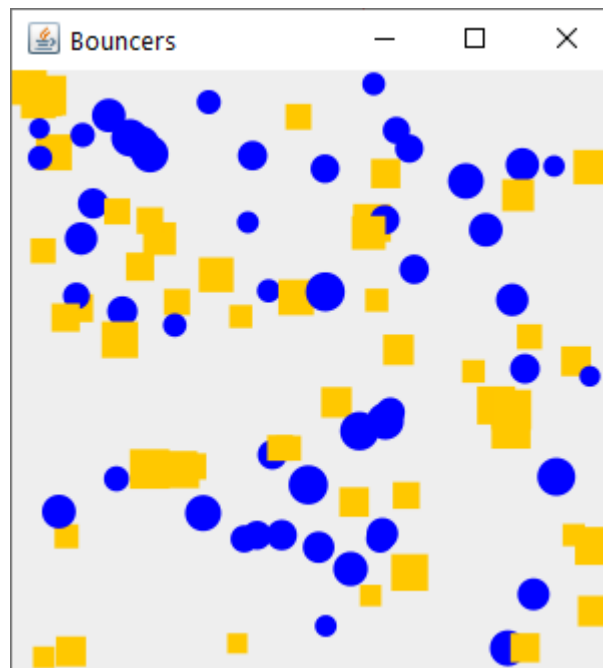
- Pratiquer AWT/Swing

### Donnée

Définir une application graphique qui permette d'instancier des cercles et des carrés et de les déplacer dans une fenêtre graphique.

Ces objets géométriques doivent être initialisés aléatoirement (taille, position initiale et vecteur de déplacement).

Si un objet rencontre un bord, il doit rebondir.



Il faut utiliser l'API AWT/Swing (`JFrame`, `JPanel`, ...) de Java afin de réaliser ce laboratoire.

Ce n'est que la première partie d'un laboratoire plus complet, aucun rendu n'est donc demandé mais penser à faire un code évolutif.

### A réaliser

Par groupe de 2

### Durée

1 séance