

TP5 ACD1

LORENZELLI Antony

19/03/2019

Je définis une classe abstraite Scene qui implémente l'interface Affichable.

La classe Forme hérite de Scene et définit la méthode afficher de Affichable.

La méthode afficher utilise la classe Dessinateur, j'importe donc outils3d.Dessinateur.

J'équipe la classe Forme de 3 attributs pour les 3 couleurs RGB ainsi que d'un mutateur pour changer ses valeurs.

Je créer une classe forme Boite que je définis par sa largeur, sa hauteur et sa profondeur et j'inclus une procédure qui appelle la fonction afficherBoite de la classe Dessinateur.