

Compléments de Programmation

Licence 1 UPEC 2023/2024

TM3 : Librairie graphique

Nous allons continuer la prise en main de Java avec l'utilisation de la librairie graphique : <https://horstmann.com/sjsu/graphics/>

Téléchargez les classes de cette librairie et mettez les dans le répertoire utilisez pour ce TM

Question 1 (Méthodes statiques et méthodes d'instance):

Jouez avec la librairie : dessinez de cercles, des rectangle des lignes, changez leur couleurs etc..

Question 2 (Hexagone):

Réalisez une classe Hexagone. Quelques notions de trigonométrie (sinus, cosinus) seront nécessaires... Il faudra d'abord réaliser une méthode d'instance **draw** pour dessiner les 6 cotés Ensuite vous réaliserez une méthode **fill** pour remplir la figure. Quels sont les pixels à colorier ?

Question 3 (Echequier):

Dessinez un echequier 8x8. Demandez à l'utilisateur de placer un jeton sur une de cases, et placez le. Essayez de réaliser le jeu d'Othello : <https://www.ffothello.org/othello/regles-du-jeu/>