1. Structure de classes / sous-classes *grossièrement* ( dessin libre )
2. Dessiner votre interface graphique incluant surface de dessin
3. Dessiner un trait ( OnTouchListener, Point )
4. Stocker les anciens traits dans une Collection de Traits ( ArrayList, Vector )
5. Redessiner 🡪surf.invalidate
6. Codez les autres classes de votre modèle ( Cercle, Triangle )