

TP4 - Tableaux

Le but de ce TP est de définir, implémenter et tester le concept de Polygone.

Les polygones que nous décrirons sont à nombre indéterminé de sommets, et seront caractérisés par la séquence de points (voir TP2) qui constituent ses sommets.

Parlant d'un polygone, on doit pouvoir :

- l'afficher ;
- le traduire ;
- connaître son périmètre ;
- connaître sa surface ;
- connaître son degré (nombre de sommets) ;
- y ajouter un sommet à la suite des sommets précédents ;
- y ajouter un sommet à une position donnée (on commencera à compter à 1) ;
- y supprimer un sommet en fonction de sa position.

1. Dessiner le diagramme de classes faisant apparaître la classe Polygone (il est imposé d'utiliser un **tableau** de Points) ;
2. Écrire, documenter et tester la classe à l'aide de [ce fichier](#) ;
3. Visualiser la documentation.