

**INFO-F-202**  
**Langages de programmation 2**  
**Université libre de Bruxelles**  
**Laboratoire 9**

Justin Dallant   John Iacono  
Yannick Molinghen   Alexis Reynouard

## **1 But**

Héritage multiple.

## **2 Sommaire**

Le code qui vous est fourni comporte plusieurs classes :

- Printable : tout ce qui a une méthode de dessin
- Clickable : tout ce qui a une méthode onClick
- MessageReceiver : tout ce qui a une méthode receiveMessage
- SendMessageWhenClicked : hérite de Clickable et envoie un message à un MessageReceiver lorsque vous cliquez dessus.
- Text : hérite de Printable et dessine du texte.
- Rectangle : hérite de Printable et dessine un rectangle
- Circle : hérite de Printable et dessine un cercle

Dans Canvas, nous créons une instance de Text.

Votre tâche est de

- Crée une classe TextRectangle qui hérite de Text et Rectangle. Modifiez le canevas pour afficher le TextRectangle au lieu du texte uniquement. Elle dessine le texte à l'intérieur du rectangle.
- Créez une classe CounterRectangle et une classe ClickableCircle pour qu'elles fonctionnent comme dans la démo. Autrement dit, CounterRectangle affiche un nombre et reçoit des messages. Il y a deux instances de ClickableCircle affichées. Une qui décrémente le compteur et une qui l'incrémente. CounterRectangle doit hériter de TextRectangle et MessageReceiver et ClickableCircle doit hériter de Circle et SendMessageWhenClicked.