

Université de Sherbrooke
Département d'informatique

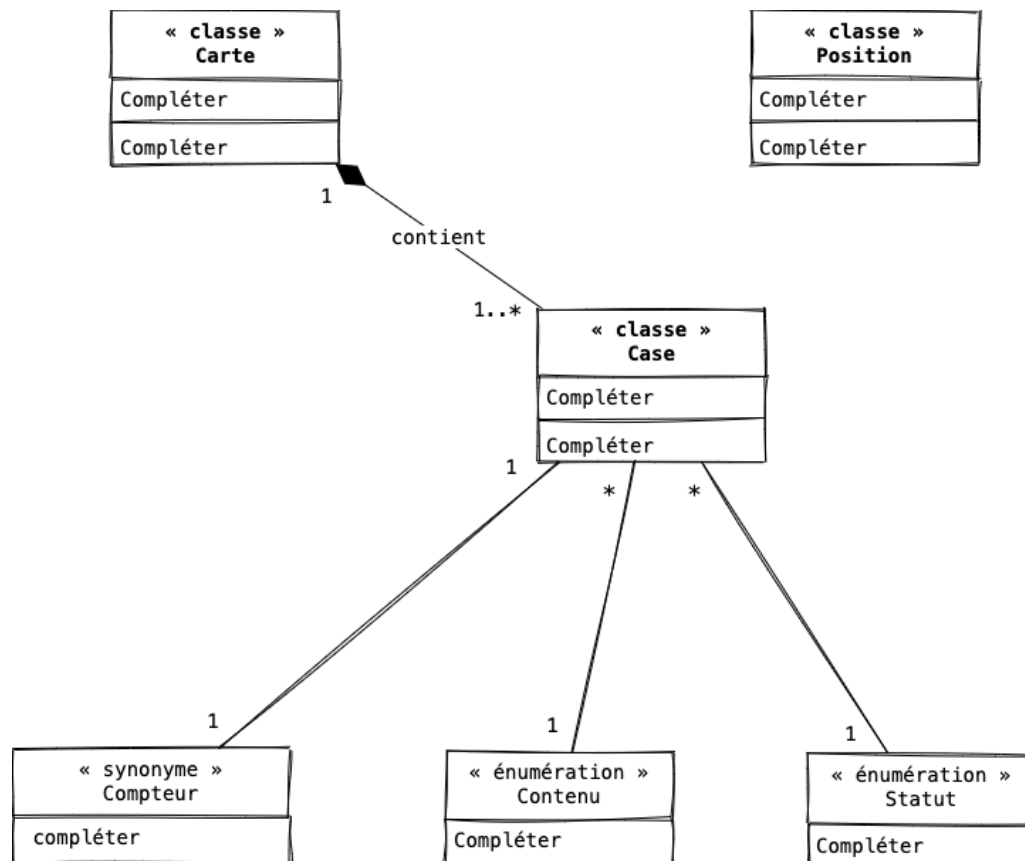
Devoir no. 6 - Classe Position

Le jeu de démineur

- | | |
|---------------------------------|----------|
| 1. Types de données | 2 |
| 2. Classe : Position | 3 |
| <i>a) Attributs</i> | 3 |
| <i>b) Opérations (méthodes)</i> | 3 |

1. Types de données

Diagramme de classe (UML) :



Complétez le diagramme de classes incluant tous les types de données.

Précisez la nature des relations entre la classe `Position` et les autres types, s'il y a lieu.

N'incluez pas ce qui est dans `utilitaires.h`.

Vous pouvez récupérer le diagramme à compléter dans draw.io en suivant [ce lien](#).

2. Classe : Position

a) Attributs

Accès (+ ou -)	Nom	Description	Type

Complétez le tableau des attributs variables.

b) Opérations (méthodes)

Nom de la méthode	
Accès	public ou privé
Description	
Entrées	liste des paramètres type et une courte description
	leur
Sorties	liste des paramètres type et une courte description
	leur

Faites l'analyse de chacune des méthodes de la classe de vous devrez implémenter. Répétez pour chaque méthode de la classe.