Sarah Laflamme  
Programmation orientée par objet II  
420-PRB-DM / Gr. 00001

RAPPORT DE PROJET

Travail présenté à

M. Louis Marchand

Cégep de Drummondville

Le 27 mai 2015

# Guide d’utilisation

Ici.

# Évolution du projet

Une description de l’évolution du projet

* Commencé par bâtir les classes et méthodes des modèles (tableau, blocs),
* Une fois qu’ils fonctionnaient, préparation de l’affichage, création des images, etc.
* Codage de l’affichage
* Gestion de la sélection des blocs en fonction du déplacement de la souris

# Diagramme UML

Ici.

# Autocritique

Une autocritique expliquant ce qui a bien été et ce qui n’a pas bien été dans votre projet.

# Exemples des designs « objet »

## Constructeur

Ici.

## Héritage simple

Ici.

## Héritage multiple

Ici.

## Polymorphisme

Ici.

## Classe abstraite

Ici.

## Méthode redéfinie

Ici.