

## SwapSizeRegion

Petit projet simple avec événements de la souris.

### Disc

x, y	coordonnées du centre du disque
size	diamètre (initialisé avec 6)
isIn(Point p1, Point p2)	retourne un boolean indiquant si le centre du disque se trouve dans un rectangle défini par les deux points opposés <b>p1</b> et <b>p2</b>
draw(g)	dessine le disque. intérieur rouge, bord noir
switchSize()	le disque change de diamètre. S'il est 6, il devient 20 et vice-versa.

### Discs

alDiscs	Arraylist d'objets de la classe <b>Disc</b>
P1, p2	deux points opposés d'un rectangle
constructeur	Le constructeur a comme paramètres les dimensions du <b>drawPanel</b> . 30 disques aléatoires sont ajoutés dans la liste.
setPoints(p)	setter : les deux points <b>p1</b> et <b>p2</b> obtiennent comme valeur le point <b>p</b>
setEndPoint	setter pour le point <b>p2</b>
switchSize	Tous les disques dont le centre se trouve dans le rectangle défini par <b>p1</b> et <b>p2</b> changent de diamètre.
draw	dessiner les disques, puis (sous condition que <b>p1</b> ne soit pas <i>null</i> ) le rectangle

### DrawPanel

discs	objet principal, pointe sur le même objet que l'attribut dans le MainFrame
setDiscs	setter de <b>discs</b>

### MainFrame

discs	objet principal de la classe <b>Discs</b>
MainFrame()	Créer l'objet <b>discs</b> laisser pointer l'attribut <b>drawPanel.discs</b> vers <b>MainFrame.discs</b> .
drawPanelMousePressed	positionner les points de <b>discs</b> vers la position de la souris
drawPanelMouseDragged	positionner le 2 <sup>e</sup> point de <b>discs</b> vers la position de la souris puis redessiner
drawPanelMouseReleased	faire changer de diamètre les disques à l'intérieur du rectangle puis redessiner

