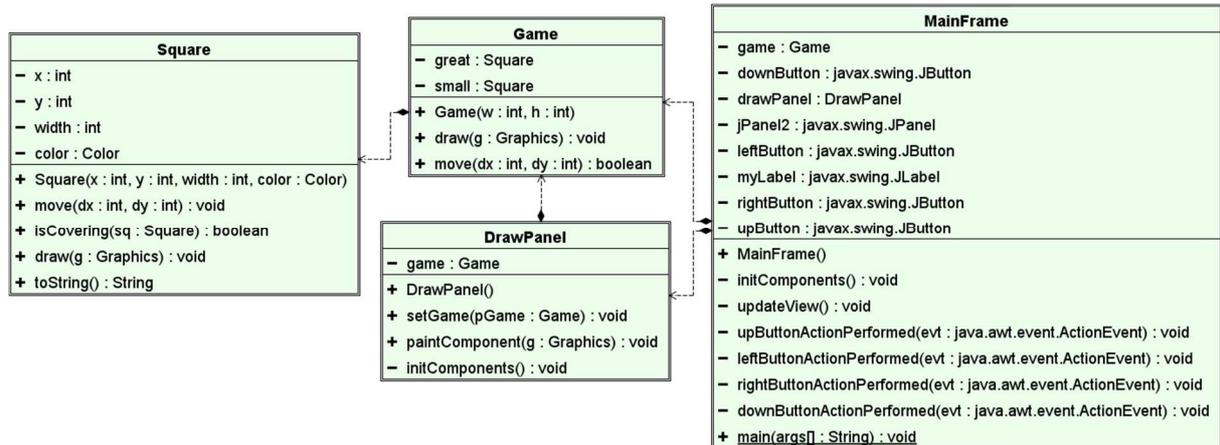


FourArrowsMoveAndCover



Square

x,y	Position (Coin en haut à gauche du carré)
color	Couleur
move(dx, dy)	Modifier la position de dx vers la droite et de dy vers le bas
draw(g, h)	Dessiner le carré avec sa couleur définie et entouré d'une ligne noire.
isCovering(...)	Vérifie si le carré couvre entièrement un autre carré passé comme paramètre

Game

great	Un carré de taille 40 de couleur bleue
small	Un carré de taille 15 de couleur rouge
<u>constructeur</u>	A comme paramètres les dimensions du drawPanel. Crée le carré bleu de taille 40 au centre du drawPanel. Crée le carré rouge de taille 15 à une position aléatoire du drawPanel (sans le dépasser).
move (dx, dy)	Fait déplacer le grand carré bleu great selon les paramètres dx (dépl. horizontal) et dy (dépl. vertical). Vérifie ensuite si le bleu couvre entièrement le petit rouge et retourne <i>vrai</i> dans ce cas.
draw(g)	Dessiner les 2 carrée

DrawPanel

game	Le jeu, pointe sur l'objet de la même classe que l'attribut du MainFrame
paintComponent	effacer le canevas et dessine l'objet game s'il n'est pas null

MainFrame

game	Le jeu
myLabel	Un libellé qui affiche au début « Cover the small one »
4 boutons de déplacements	Un clic sur un bouton déplace le grand carré (la direction dépend du bouton). Si le grand carré bleu couvre le petit rouge, alors le libellé affiche « Gagné ».

