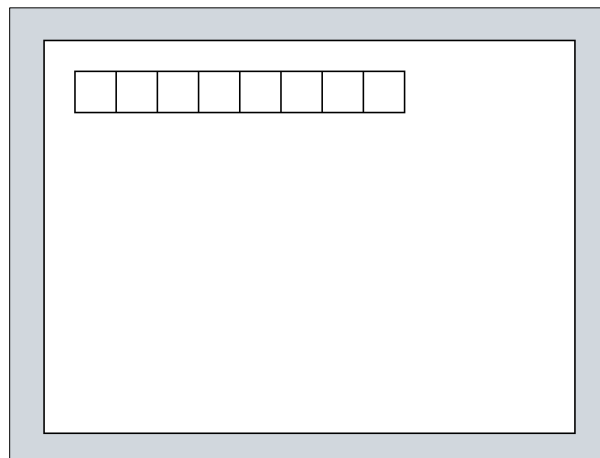


Exercice U - Version Light

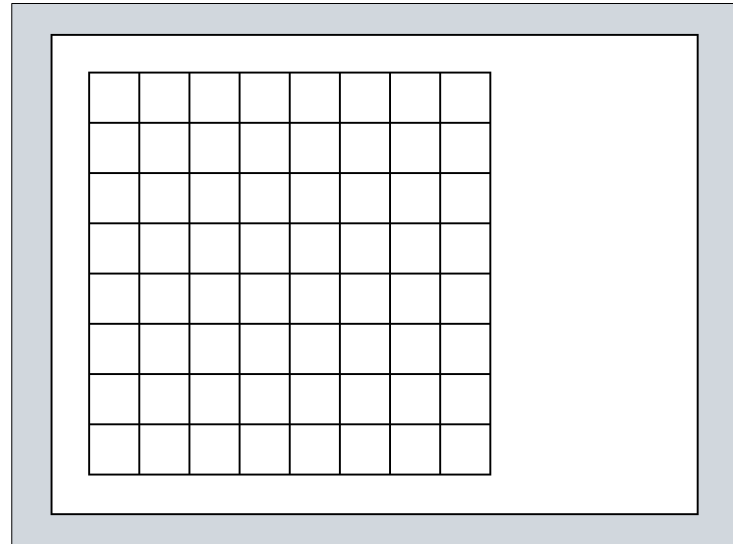
0. Copiez le projet NetBeans **ExerciceULight_M** du répertoire de classe vers votre répertoire personnel.
1. Complétez la méthode `paintComponent` pour que le dessin suivant soit créé :



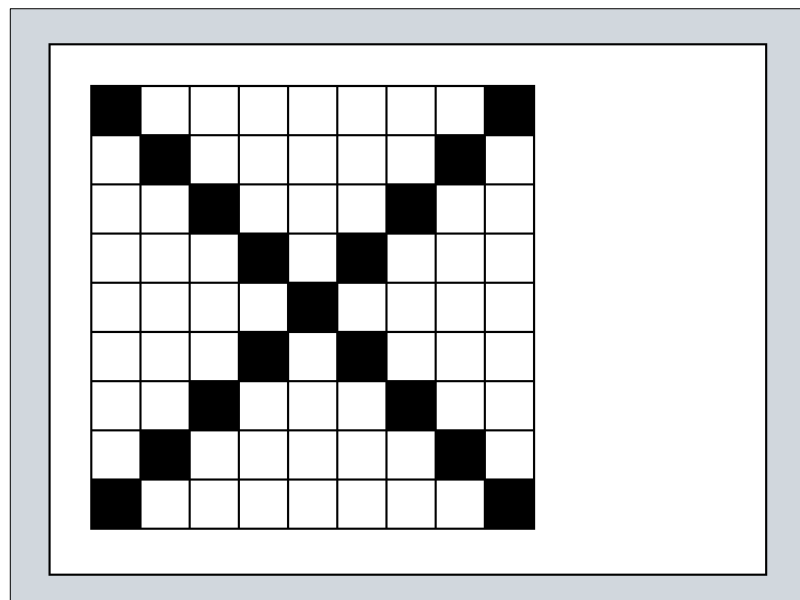
- La variable `numberOfSquares` indique le nombre de cases à dessiner
- La marge entre l'échiquier et le bord du panneau blanc est de 20px au minimum.
- Dessinez les cases en utilisant des carrés (rectangles) juxtaposés.

Lorsqu'on change la valeur de la variable `numberOfSquares` le code doit toujours fonctionner sans autres changements

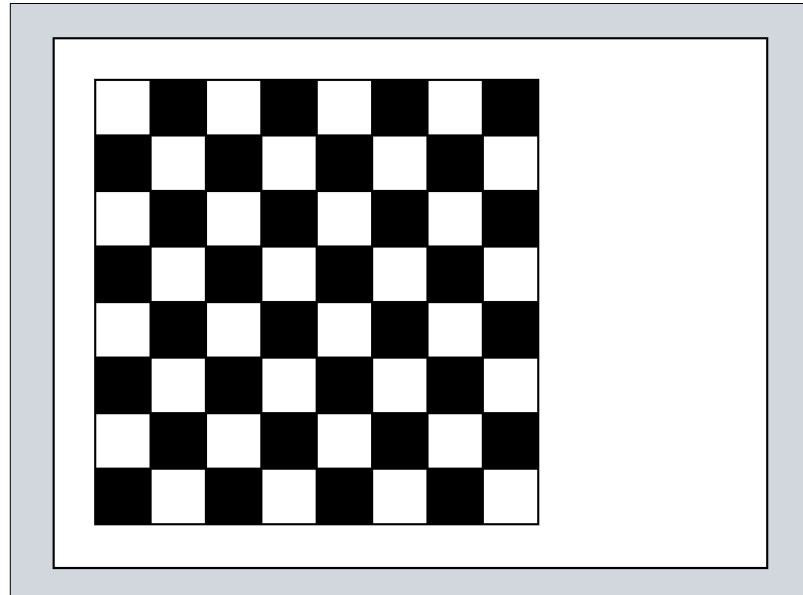
2. Créez une copie commentée de la méthode `paintComponent` pour garder la solution du point 1. Modifiez la version non commentée du code pour obtenir le dessin suivant.



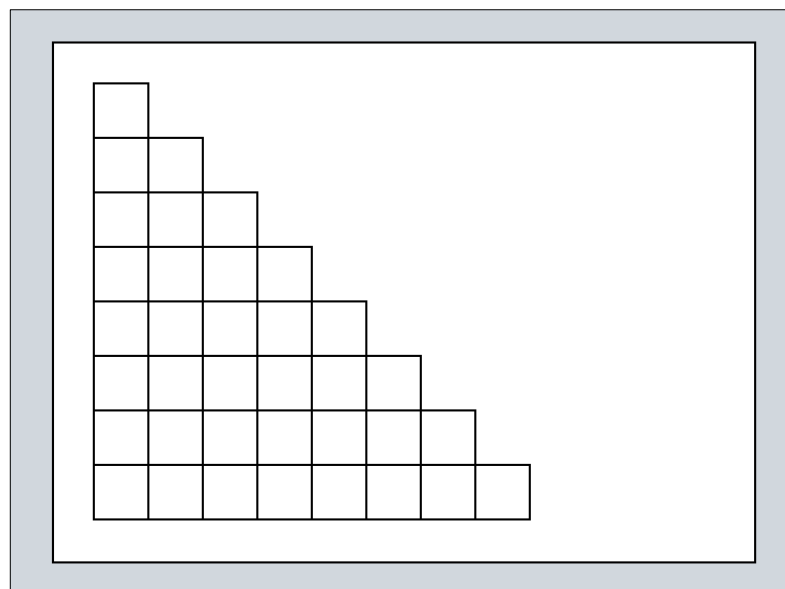
3. Créez une copie commentée de la méthode `paintComponent` pour garder la solution du point 2. Modifiez la version non commentée du code pour obtenir le dessin suivant.



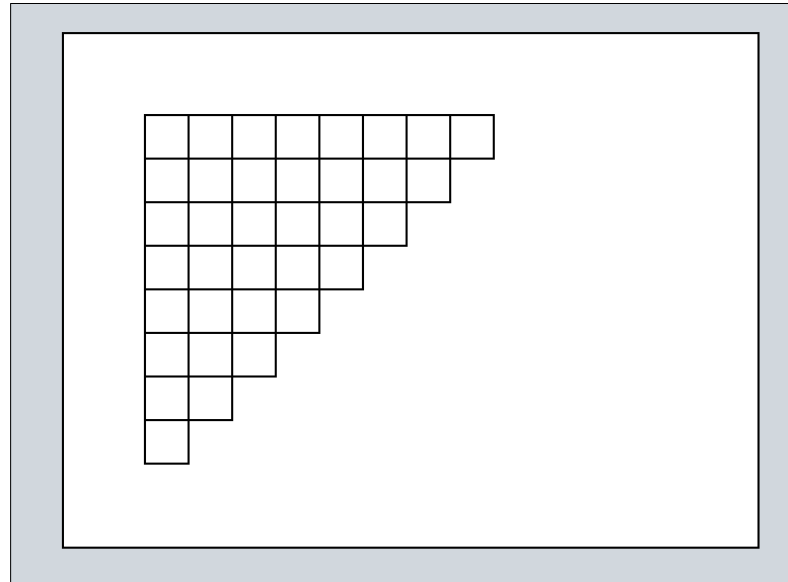
4. Créez une copie commentée de la méthode `paintComponent` pour garder la solution du point 3. Modifiez la version non commentée du code pour obtenir le dessin suivant.



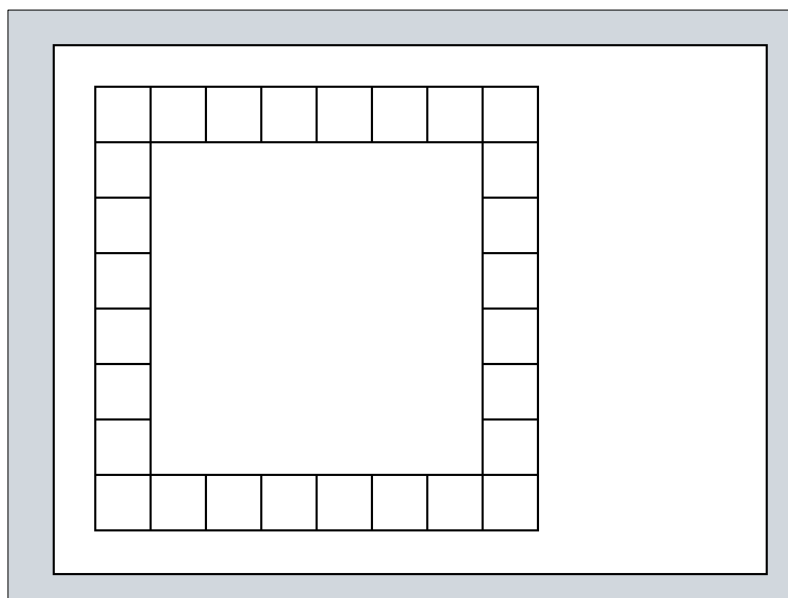
5. Commentez la méthode `paintComponent` pour garder la solution du point 4. **Créez une copie de la solution du point 2.** Modifiez cette solution pour obtenir le dessin suivant.



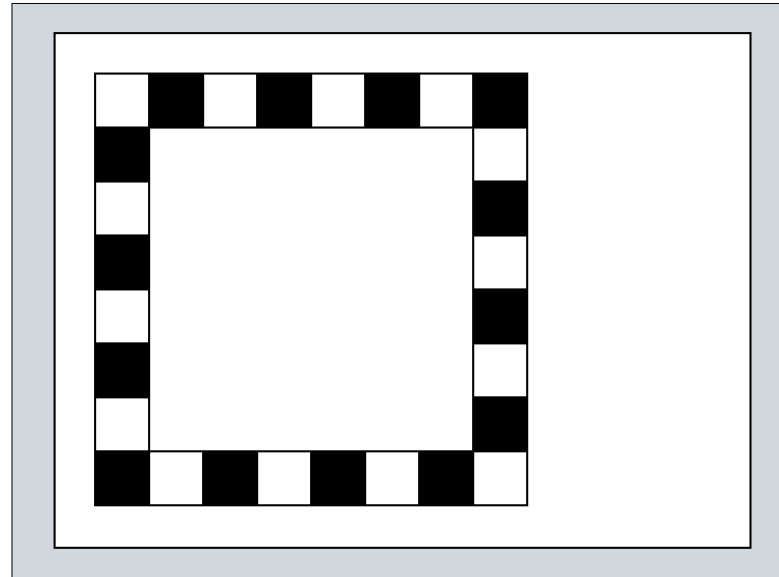
6. Créez une copie commentée de la méthode `paintComponent` pour garder la solution du point 5. Modifiez la version non commentée du code pour obtenir le dessin suivant.



7. Commentez la méthode `paintComponent` pour garder la solution du point 4. **Créez une copie de la solution du point 2.** Modifiez cette solution pour obtenir le dessin suivant.



8. Créez une copie commentée de la méthode `paintComponent` pour garder la solution du point 7. Modifiez la version non commentée du code pour obtenir le dessin suivant.



9. Créez une copie commentée de la méthode `paintComponent` pour garder la solution du point 8. Modifiez la version non commentée du code pour obtenir le dessin suivant.

