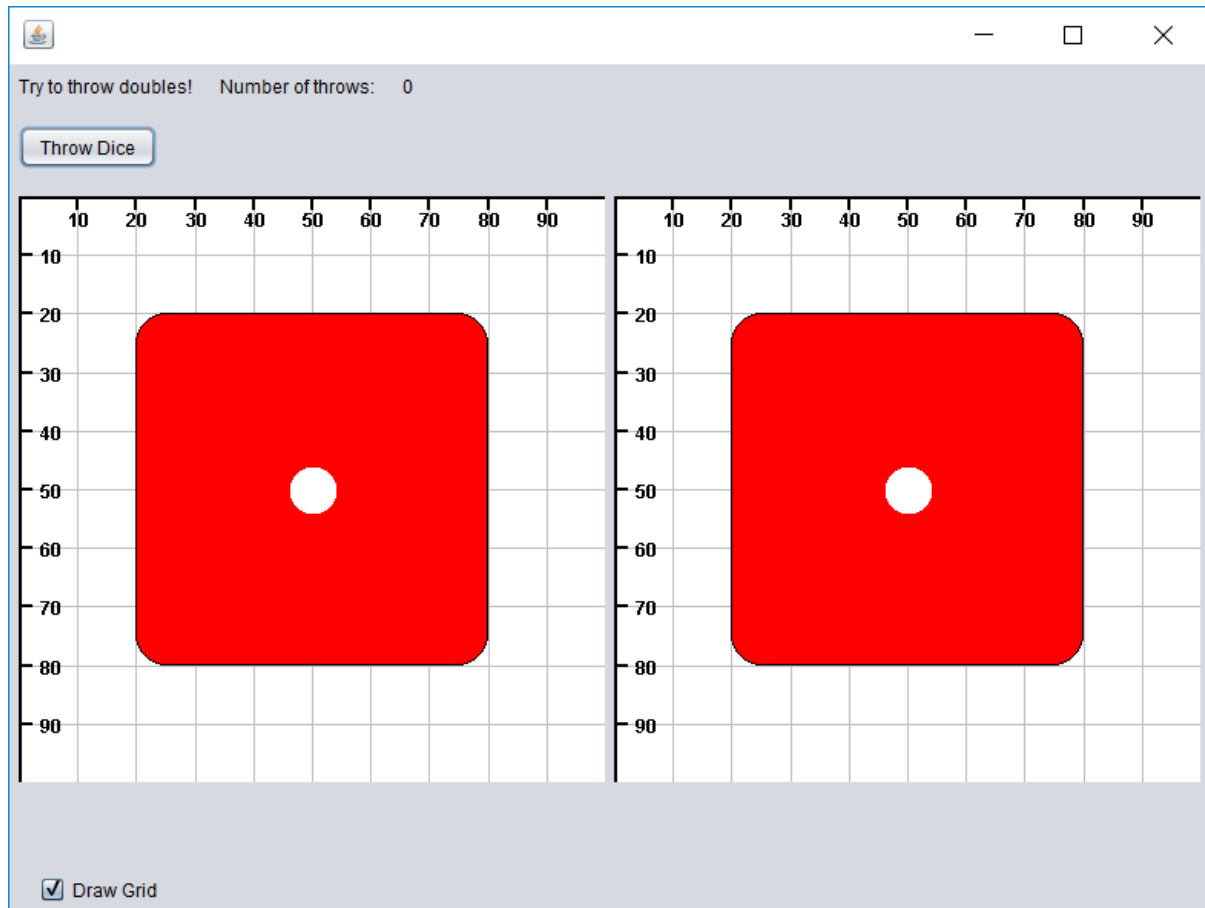


Exercice T3

Le but de cet exercice est de réaliser les parties graphiques d'un jeu de dés. Le but du jeu est de jeter un double (deux dés avec la même valeur).



1. Copiez le projet NetBeans nommé **ExerciceT3_M** qui se trouve sur *edumoodle* vers votre répertoire personnel.
2. Lors du démarrage du programme les dés ne sont pas visibles !

Le dessin des dés doit être réalisé dans la méthode `drawDice` dans la classe `DrawPanel`.

Voici quelques astuces :

- Chaque des deux dés est réalisé par un `DrawPanel`.
- Les dés doivent être dessinés proportionnels à la dimension de `DrawPanel`. A ce but il **faut utiliser** la méthode `getPosition(double pPct)` qui prend comme paramètre une position du dessin en pourcentage (dans l'intervalle `[0.0, 1.0]`) et retourne la position correspondante en pixels.
- L'échelle sert comme référence de pourcentage pour réaliser les dessins.
- L'attribut `diceNumber` contient la valeur actuelle du dé (entre 1 et 6).

Il faut maintenant dessiner les dés selon les graphiques suivants :

