

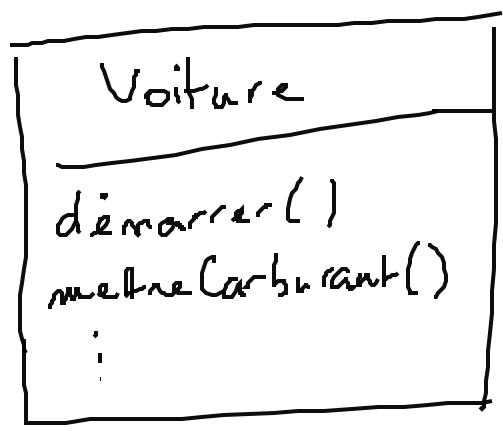
fenêtre Comportement

- déplacer
- agrandir, minimiser
- fermer
-

état

- titre
- position
- application / document

Ex 2



... // instantiation

```
Voiture v = new Voiture();
```

↑
créer 1 instance (dans la variable v)
Classe