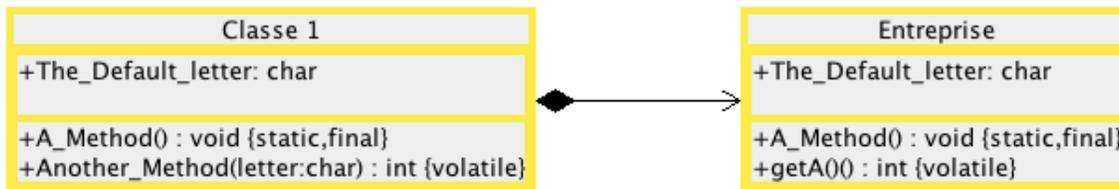
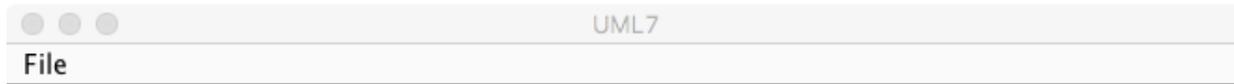


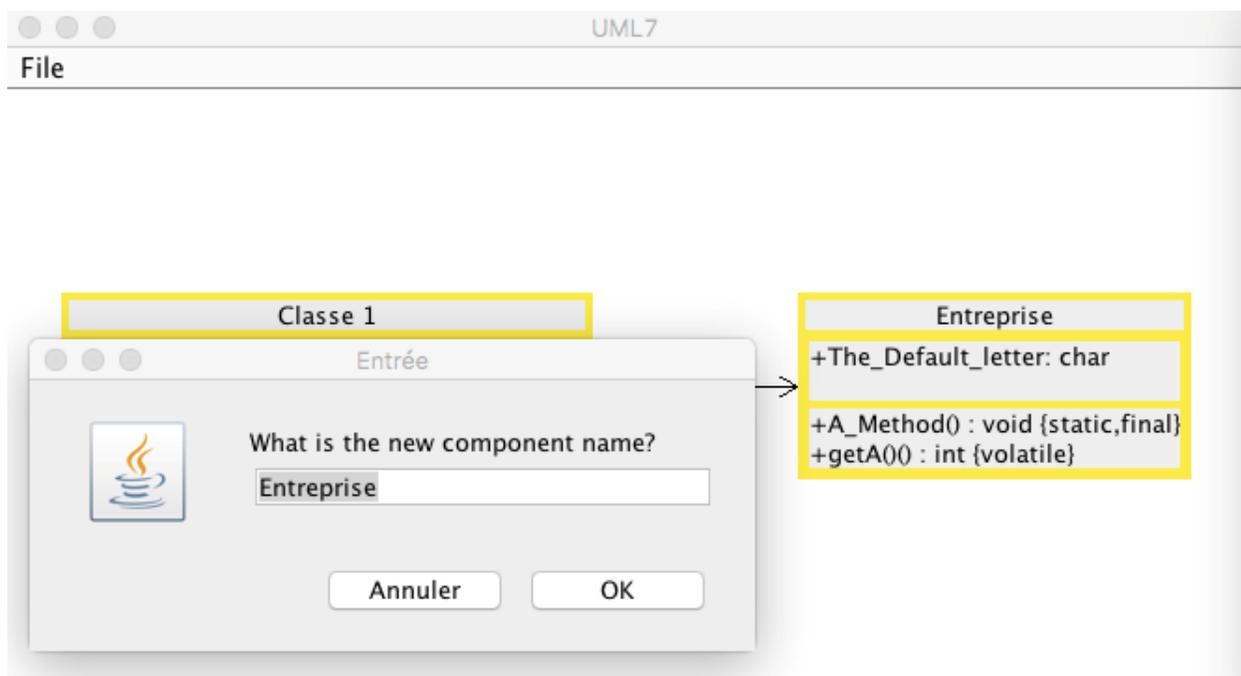
Manuel Utilisateur

Version Sprint 2 – diagramme codé en dur

- Lancement du Launcher (exécution du jar)
- Visualisation du diagramme



- Nom de la classe et noms des méthodes modifiables via menu contextuel
- Menu contextuel ouvert via clique sur l'élément à modifier.



- Sortie du programme via le menu File -> Exit.

