Objectif : Tracer des polylignes/polygones dont les sommets sont cliques a la souris par l'utilisateur.

C'est un projet Imagine++. Votre fichier source comprendra les 2 lignes

#include <Imagine/Graphics.h>

using namespace Imagine;

Vous devez creer un CMakeLists.txt sur le modele de Tennis dans TP2.

Les fonctions graphiques dont vous avez besoin sont

- void drawLine(int x1, int y1. int x2. int y2, Color c) (voir le chapitre 3 du poly)

- int getMouse(int& x, int& y) qui attend un clic souris de l'utilisateur et met les coordonnees lors du clic dans x et y.

Vous ouvrirez une fenetre avec openWindow comme vu en TP.

Vous ferez une fonction qui, a chaque clic, trace un segment de couleur rouge du point precedant a la position souris.

Pour ceux qui veulent aller plus loin : le clic droit servira a fermer le polygone. Pour distinguer les boutons lors du clic,

vous regarderez la valeur de retour de getMouse. Des experimentations avec le debugger vous indiqueront quelles valeurs sont

retournees par les differents boutons de la souris.