

# PROJET : GÉNÉRER DES FICHIERS SVG

# OBJECTIFS PROGRESSIFS

# OBJECTIFS

# Y ALLER ÉTAPE PAR ÉTAPE !

- Commencer par un rectangle ou un cercle uniquement
- Créer un fichier de classe, y mettre les attributs strictement nécessaires
- Définir **toXML()** qui permet de renvoyer la chaîne de caractères XML
- Quand ça marche, complexifier un peu la classe

# DES MÉTHODES UTILES À ENVISAGER :

- Une méthode pour définir la position et une pour traduire
- Une méthode pour gérer la rotation
- Méthodes pour changer certains paramètres (**couleur**, bordures...)

# RESSOURCES (FICHIERS **ICI**)

- Un squelette de fonction **main** à personnaliser (*App.java*)
- Une classe **File** pour l'écriture dans les fichiers
- Un script **run**
- Une librairie **XML** pour ceux qui ont un **niveau avancé** (*XML.java* et *Element.java*)

# SCRIPT RUN

Si le script ne s'exécute pas en raison d'un problème de droits d'exécution

```
sudo chmod u+x run
```

# CONSEILS



# ENTRAÎNEZ-VOUS À MANIPULER LE SVG

- Avant d'implémenter une nouvelle fonction dans votre classe, testez là “manuellement”
- Créez un fichier “.xml”, mettez-y le code de votre figure, renommez en SVG pour visualiser le résultat
- Inspirez-vous du [tutoriel Mozilla](#)

# ÉCRIVEZ DU XML “SIMPLE”

- Ne pas se préoccuper des indentations
- En cas de doute, inspectez votre sortie avec un navigateur Web

# ATTRIBUTS VIEWBOX, WIDTH ET HEIGHT DE SVG

Si vos dessins ont des problèmes de mise à l'échelle automatique dans Repl.it :

- Vérifier en ouvrant le fichier dans le navigateur
- Ajuster ViewBox, width et height (attributs du noeud svg) pour contrôler finement les échelles et unités (voir [cette page du tutoriel](#))