

420-JJA-JQ PROGRAMMATION MOBILE

Tâche 1

Vous êtes en train de créer une application mobile, lorsque vous vous rendez compte que la technologie que vous utilisez a besoin de trois tailles d'images différentes, correspondant à trois tailles d'écrans typiques d'appareils mobiles.

Heureusement, votre graphiste vous a fourni l'image montagnes.jpg, qui est une image haute résolution de taille 1920 X 1080.

Modifiez l'image pour avoir deux nouvelles images de tailles 192 X 108 et 960 X 540.

Tâche 2

Vous êtes en train de préparer une formation sur le CSS. Vous décidez d'inclure dans la présentation l'outil Color Picker (http://www.colorpicker.com) pour faciliter la sélection de couleur dans les feuilles de style.

Prenez une capture d'écran de l'application et identifiez chacune des parties importantes en les encadrant avec des couleurs différentes.

Tâche 3

Vous êtes en train de faire le site web d'un client, pour le logo il vous a envoyé (logo.png) en vous demandant de le modifier :

Avoir 4 'S' noire de tailles différentes au lieu d'une seule blanche.

Utiliser le jaune au lieu du bleu

N'oublier pas que le logo doit être transparent pour l'utiliser avec différentes couleurs d'arrière-plan.

Tâche 4

Le client pour lequel vous travaillez vous envoie les photos de son hôtel pour que vous puissiez les mettre sur son site web. Malheureusement, une des photos, hotel.jpg, a été mal photographiée et est plus sombre que les autres.

Modifiez hotel.jpg pour lui redonner un peu d'éclat.

LAB GIMP



420-JJA-JQ PROGRAMMATION MOBILE

Tâche 5

Un de vos amis a pris une photo avec son amoureuse lors de leurs vacances l'été dernier. Malheureusement, leur relation n'a pas durée, mais il aime beaucoup cette photo et voudrait pouvoir l'utiliser quand même comme photo de profil sur les réseaux sociaux.

Aidez votre ami en recadrant la photo vacances.jpg pour qu'il soit le seul présent sur la photo.

Tâche 6

Une de vos amies vous demande, sachant que tu as suivi un cours de Gimp, d'enlever la rougeur qui est apparue dans ses yeux lors de la prise d'une photo : rouge.png.

Déposez le dossier contenant vos images modifiées dans le dossier partagé avec votre enseignant.