

1. Readme principal

Outils et technologies utilisés :

- IDE : VS Code (Il s'agit d'un éditeur de code mais en rajoutant certaines extensions, notamment celles de java et maven, il se comporte comme un IDE.
- Langage : Java (version 1.8)
- Compilateur : Maven (version 3.9.0)
- Type de base de données : relationnelle, SQLite plus précisément.
- Bibliothèques :
 - * sqlite-jdbc pour la communication avec la base de données.
 - * lombok pour la génération automatique de getters et setters entre autre.

Auteur : **DJOUMESSI GUEPI Aurel Bazir.**

IMPORTANT

LIEN DE MON TRAVAIL: <https://github.com/Djournessi-Aurel/canam-programmation>

NB

Dans le cahier de charge, il nous a été demandé de fournir plusieurs éléments : le readme, le script de création de la base de données, le code, etc.

Le formulaire de soumission n'acceptant qu'un seul fichier, j'ai mis tous ces éléments dans un fichier zip, mais le formulaire ne l'a pas accepté.

C'est ainsi que j'ai pensé à mettre mon travail sur GitHub pour que les évaluateurs puissent le télécharger.

2. Readme sur l'application

L'application se trouve dans le dossier `Application/shape-drawer`, pour la lancer :

- Entrez dans le dossier `shape-drawer`
- Ouvrez une invite de commande dans ce dossier
- Lancez la commande : `java -jar shape-drawer.jar`

NB : Il faut avoir Java installé sur votre machine avec une version 1.8 au minimum.

****Fonctionnalités supplémentaires****

En plus des fonctionnalités requises par le cahier de charge, j'ai ajouté d'autres options qui peuvent être très utiles, comme par exemple :

- Zoomer/dézoomer dans la zone de dessin
- Le menu "Aide" : Vous pouvez voir l'aide sur l'utilisation de l'application.
- Le menu "A propos" : Vous pouvez voir les informations concernant le développeur de l'application.

3. Readme sur le code

Le code du projet se trouve dans le dossier `Code/drawer`.

Les prérequis nécessaires pour compiler le code sont :

- Avoir Java installé (version 1.8 minimum)
- Avoir Maven installé (NB : les IDE tels que IntelliJ et Eclipse incluent déjà maven)

Pour compiler le code :

- Ouvrez le dossier `drawer` dans votre IDE
- Exécutez la commande : `mvn clean install`

Cela va télécharger et installer toutes les bibliothèques nécessaires au fonctionnement du projet.

NB : Dans l'IDE on n'a pas besoin d'écrire la commande manuellement ; on peut la lancer en un clic sur un bouton.

- Lancer la compilation : c'est la classe `MainWindow` (dans le package `gui`) qui contient la méthode `main()`.

Base de données :

Dans le dossier `drawer`, on a :

- le fichier `drawshapes.db` qui est la base de données que l'application va utiliser lorsqu'on va la compiler.
- le fichier `dessins.sql` qui contient le script qui permet de recréer la structure de la base de données.

NB : Pour gérer les bases de données SQLite (par exemple ouvrir un fichier `.db` pour voir son contenu), vous pouvez vous servir d'un logiciel tel que "DB Browser for SQLite".

4. Quelques captures d'écran de l'application











