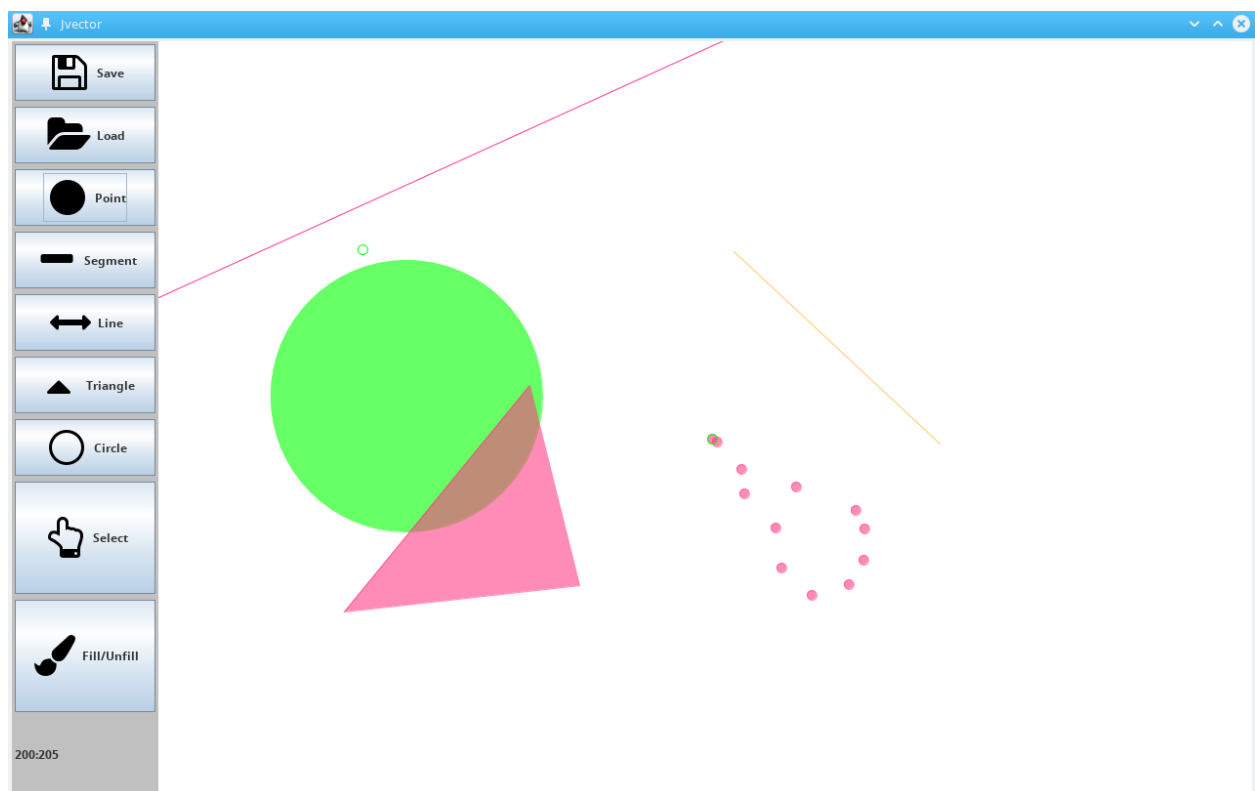
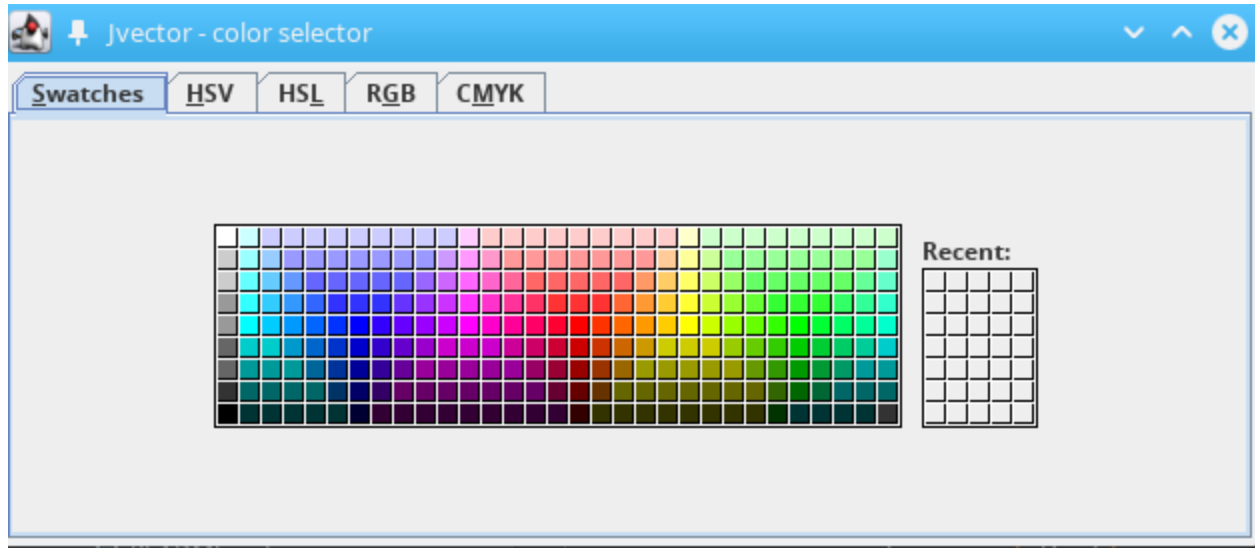


Liste des fonctionnalités





A l'exécution du programme, deux fenêtres apparaissent: la fenêtre principale et une secondaire de sélection des couleurs.

La fenêtre principale regroupe l'ensemble des fonctionnalités du projet ainsi que le "calque" pour les figures:

Fonctionnalités principales

1. Bouton **"Save"**: enregistre les figures sur un fichier "graphics.save" dans le répertoire principal.
2. Bouton **"Load"**: permet d'ouvrir le fichier enregistré "graphics.save".
3. Bouton **"Point"**: créer des points de taille standard .
4. Bouton **"Segment"**: placer deux points pour créer un segment.
5. Bouton **"Line"**: placer deux points pour créer la droite qui s'étend sur toute la feuille.
6. Bouton **"Triangle"**: placer trois points pour créer un triangle.
7. Bouton **"Circle"**: placer deux points dont le premier représente le centre et le deuxième le rayon du cercle.
8. Bouton **"Select"**: permet de sélectionner des points, ainsi que les cercles et les triangles en cliquant sur les arrêtes.
9. Bouton **"Fill/Unfill"**: en ayant choisi une couleur, cette fonctionnalité permet de remplir l'intérieur des figures.
10. Zoom en appuyant sur Numpad+/Numpad- ou bien en utilisant la molette de la souris

La fenêtre secondaire permet la sélection d'une couleur selon quatre panneaux différents :

- Le panel "échantillon" regroupe un large échantillon de couleurs sans pouvoir les modifier. Le programme enregistre les dernières couleurs utilisées.
- Le panel "TSV": variation des couleurs selon la teinte, la saturation et la valeur.
- Le panel "TSL": variation des couleurs selon la teinte, la saturation et la lumière.
- Le panel "RGB": variation des couleurs selon les teintes de rouge vert bleu.
- Le panel "CMYK": variation des couleurs selon les teintes de cyan, magenta, jaune et noir.

Fonctionnalités supplémentaires:

- Il est possible de déplacer les points après les avoir sélectionnées. De même pour les figures, le déplacement d'un de ses sommets modifie la figure.
- Après avoir sélectionné uniquement des points, il est possible de calculer leur barycentre en appuyant sur la touche "i".
- Il est aussi possible de supprimer les points et les figures en les sélectionnant et en appuyant la touche "Suppr".
- En ayant sélectionné deux droites qui se croisent, il est possible de placer l'intersection en appuyant sur la touche "x". Le fait de déplacer le point d'intersection, fait déplacer les droites. Il en est de même pour les segments qui se croisent, et une droite et un segment. Si deux segments, ou un segment et une droite, ne se croisent pas, leur intersection n'est pas calculé.

