



UNIVERSITER DE TOAMASINA

Facultés de Sciences et Technologies.

Mention Mathématiques, informatiques et applications.

Parcours Génie Informatiques

PROJET JAVA AVANCÉE

Outil de dessin PAINT

- Développé par : Binômes n°04
- Niveau : M1
- Enseigné par : **Mr HAJANIRIANA**
- Année-universitaire : **2022-2023**

Sommaire

1. Présentation du programme	3
1.1. Lacement du programme :	3
2. Mode d'utilisation du programme	4
3. Conclusion	8

1. Présentation du programme

Avant de passer à la mode d'utilisation de ce programme, nous allons tout d'abord voir la réalisation de ce programme. Le programme que nous avons nommé « **Paint of Binôme 4** » est une application de dessin simple développée en langage **Java** et présentée graphiquement avec l'interface de **Netbeans** qui est un IDE de réalisation d'interface graphique sous JAVA. Ce programme permet aux utilisateurs de créer des dessins, d'éditer des images et de laisser libre cours à leur créativité.

1.1. Lacement du programme :

Pour commencer à utiliser Paint, suivez les étapes suivantes :

Ouvrir avec le terminal le programme « **Binome_4.jar** » qui se trouve dans (Binome_4\dist) suivi du commande « **java -jar Binome_4.jar** » pour l'exécuter mais au cas où cela ne fonctionne pas il suffit de décompresser le fichier « **Binome_4.zip** » et l'importer dans **Netbeans** puis l'exécuter. Une fois exécuter, le programme Paint est prêt à être utilisé.

Tout de suite nous allons savoir comment manipuler ce programme

2. Mode d'utilisation du programme

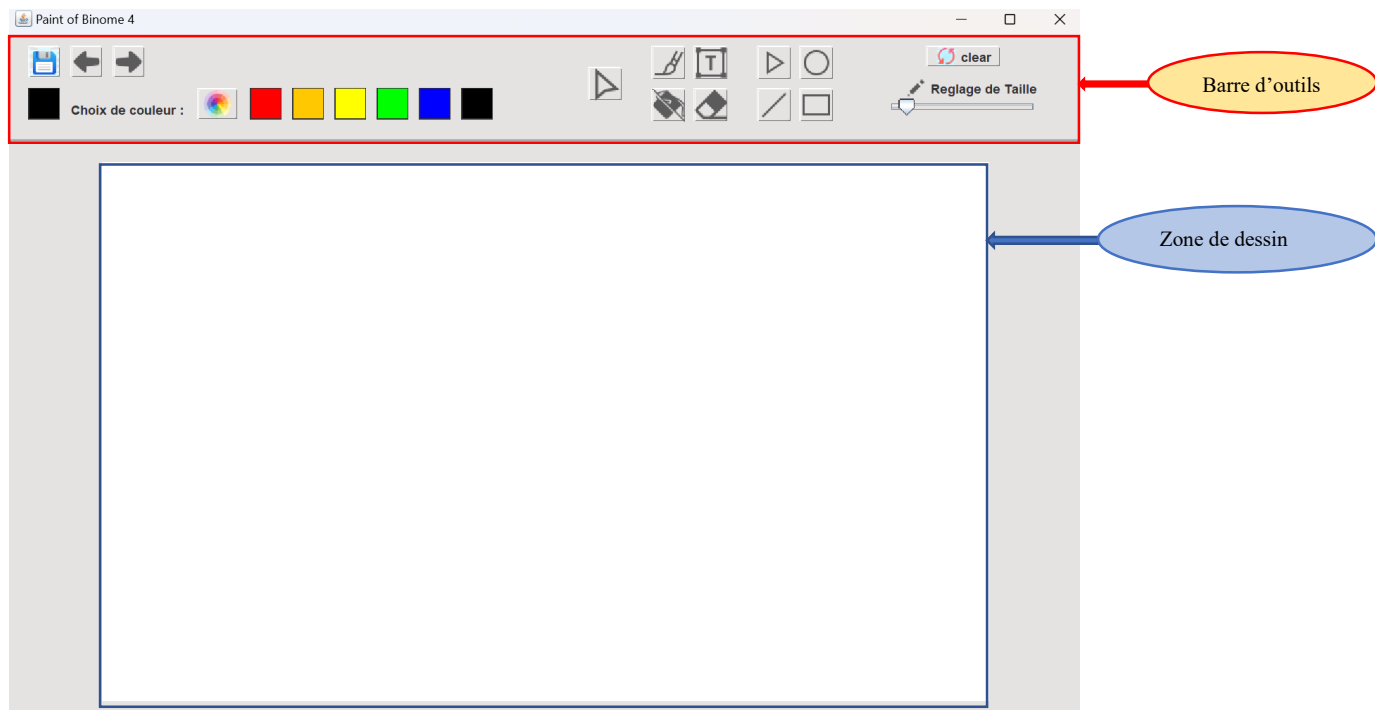
En premier lieux nous allons voir les interfaces du programme avant de l'utiliser.

L'interface du programme possède deux éléments suivants :

- une **barre d'outils** qui contient les différents outils que les utilisateurs peuvent utiliser pour dessiner dans la zone de dessin.

- une **zone de dessin** qui est l'espace principal où les utilisateurs peuvent créer leurs dessins et

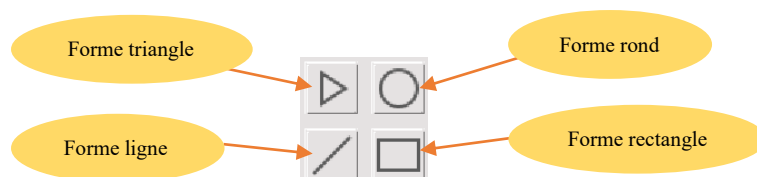
L'interface principale du programme est sur le cliché ci-dessous :



Nous allons maintenant voir les actions des éléments contenus dans la barre d'outils:

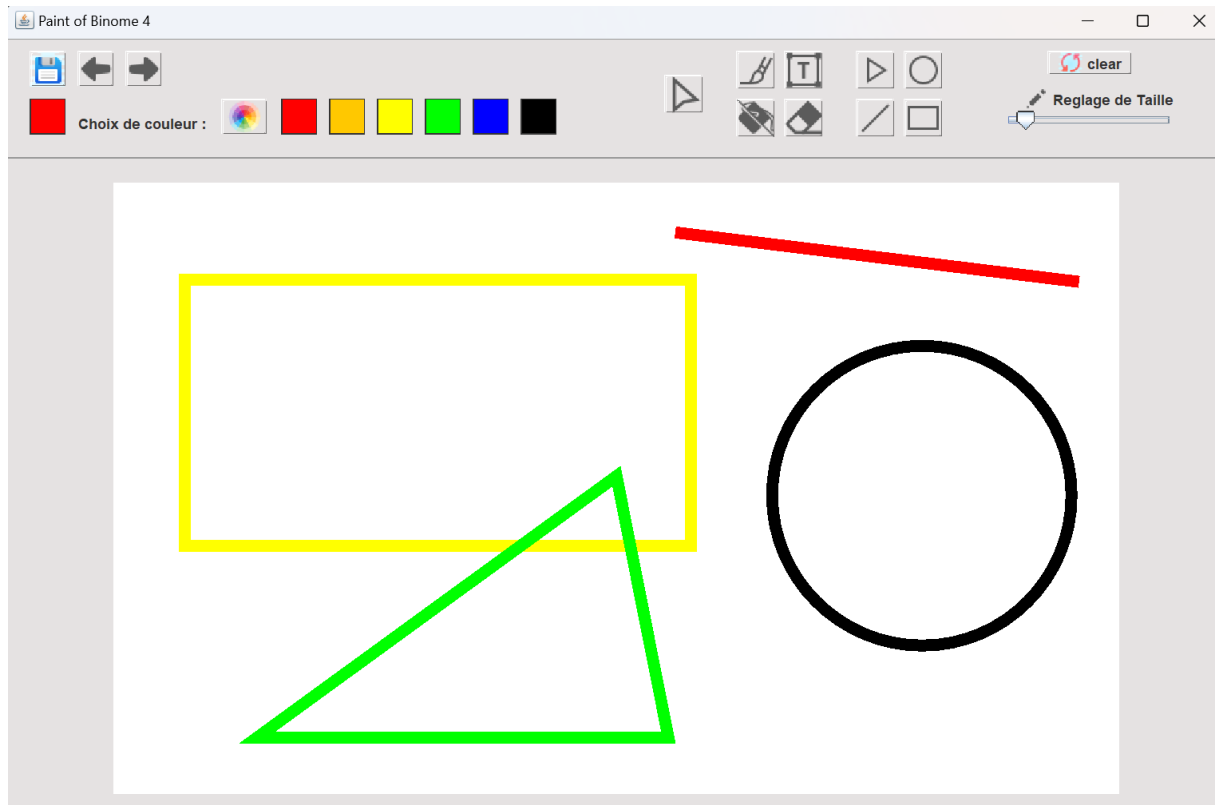


- a) Le quatre outils sur l'image ci-dessous sous forme bouton permet de dessiner des formes géométriques telles que des rectangles, des cercles, triangle, droite

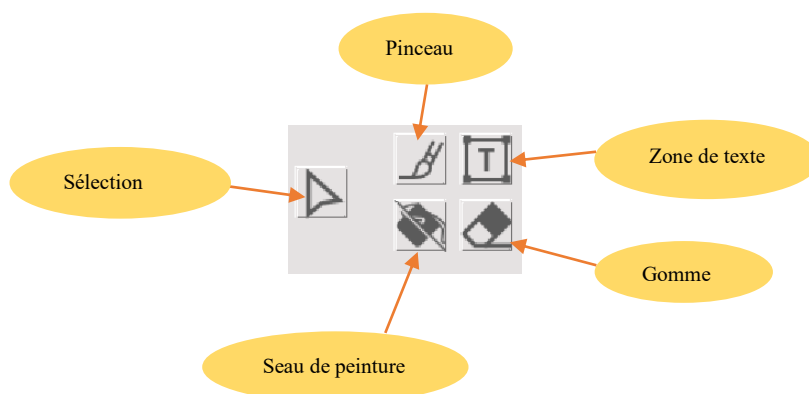


Pour l'utiliser ces outils il suffit de cliquer sur le boutons de forme notre choix à partir du curseur la forme que nous voulons utiliser et ensuite on positionne notre curseur sur le tableau de dessin en cliquant le souris sans relâcher la dessus et déplacer pour dessiner la forme qu'on a choisi.

Exemple: Utilisation des outils formes rectangle, cercle, ligne, triangle

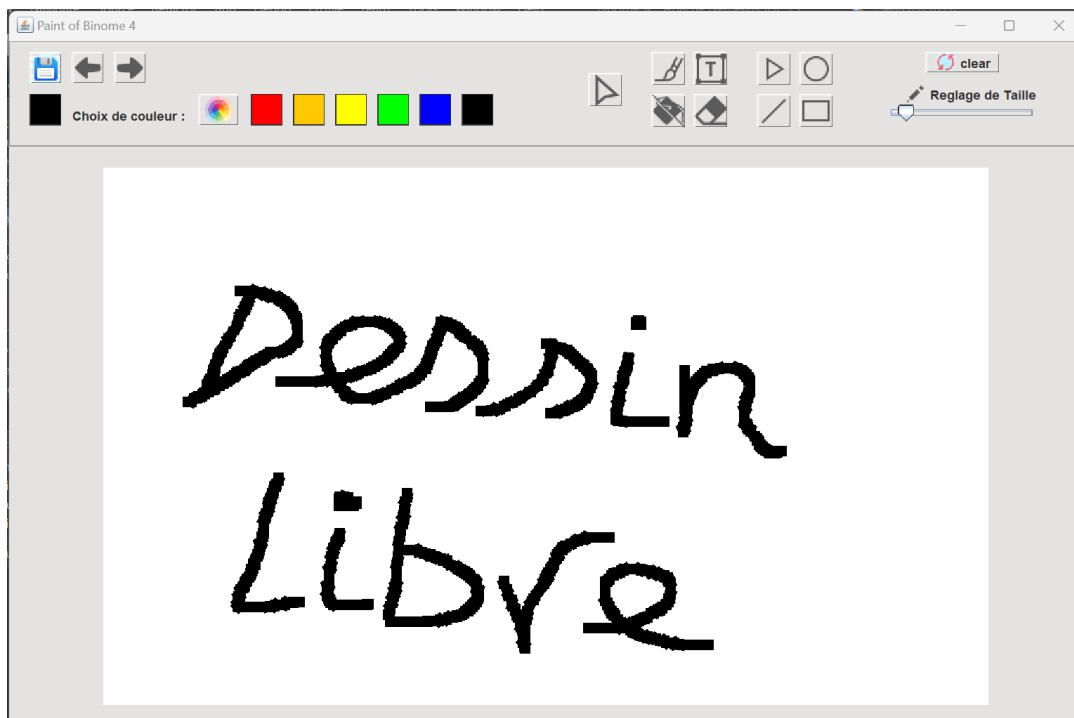


- b) Ces cinq (05) outils de la barre d'outils sous forme bouton que nous avons sur le cliche ci-dessous sont encore des outils supplémentaire pour le programme paint



- **Pinceau** : permettant aux utilisateurs de faire un dessin libre.
- **Seau de peinture** : utiliser pour remplir une forme qu'on a dessinée sur la zone de dessin par une couleur spécifique.
- **Sélection** : Les utilisateurs peuvent sélectionner une partie spécifique de l'image pour la déplacer, la redimensionner ou l'appliquer des transformations.
- **Zone de texte** : utiliser pour créer un champ pour écrire des textes dans la zone de dessin.
- **Gomme** : permettant d'effacer un dessin ou forme sur la zone de dessin.


Exemple: d'utilisation pinceau pour faire un dessin libre

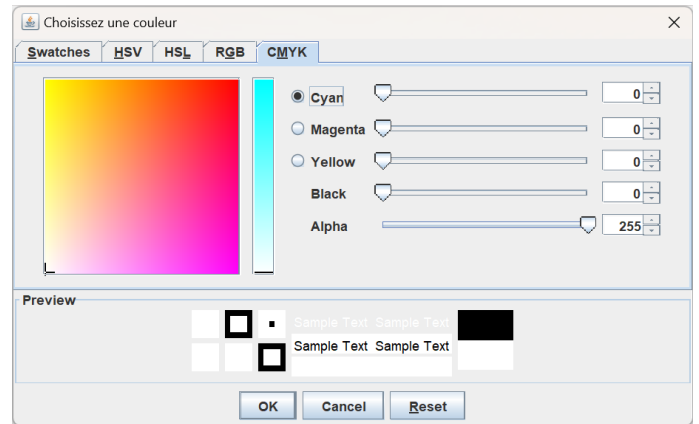
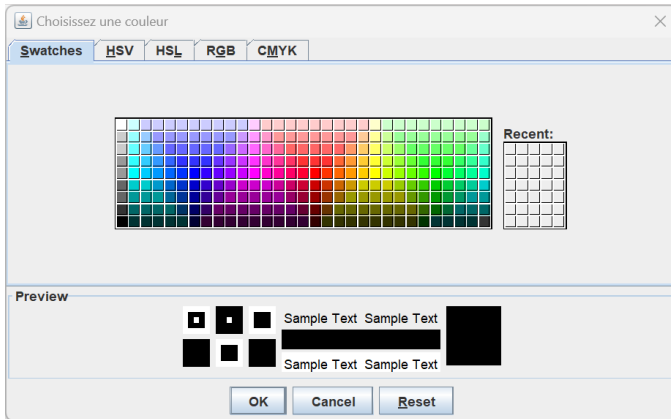



c) Palette de couleurs :

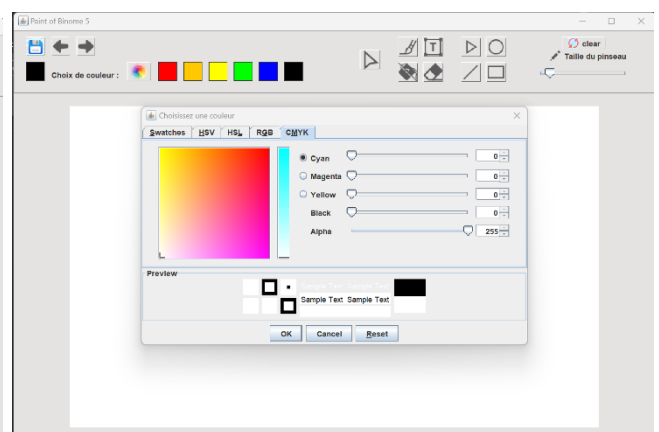
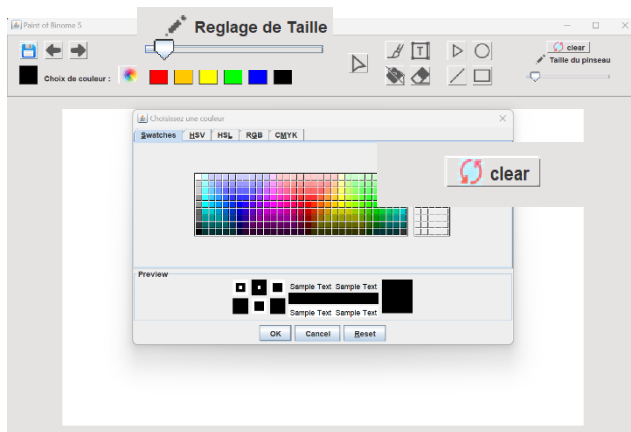


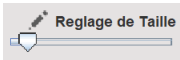



Elle permet aux utilisateurs de choisir la couleur de remplissage, contour, le couleur de forme choisit ou la couleur du pinceau pour dessiner.

- d) **Le bouton :**  permettent aux utilisateurs de choisir librement la couleur qu'ils veulent obtenir puis en cliquant sur ce bouton on a une petite fenêtre pour choisir le couleur leur choix et aussi ils peuvent modifier manuellement comme ci-dessous.



- L'interface du programme lorsque qu'on clique sur le bouton  dans la barre d'outils



- e) **L'outil**  permet aux utilisateurs peut régler la taille de l'épaisseur de la forme ou du pinceau en le déplaçant avec le curseur de la souris de gauche à droite.
- f) **Le bouton « clear »** permet aux utilisateurs d'effacer la zone dessin totalement.
- g) **Le bouton** permet de revenir à l'action précédent (annuler) c'est-à-dire si l'utilisateur a dessiné un  forme et effacer par l'outil Gomme donc à partir de cette bouton il peut revenir à la forme qu'il a dessiné précédemment et **le bouton**  rétablir des actions.
- h) **Le bouton :**  permet d'enregistre le dessin que l'utilisateur à effectuer sur le tableau de dessin.

3. Conclusion

En résumé ce logiciel est une première version de logiciel Paint que nous avons créé et ce manuel d'utilisation présente les fonctionnalités principales du programme et vous guide sur son utilisation de base. Profitez de l'expérience de dessin et laissez libre cours à votre imagination.