
Projet de semestre (PRO)
Editeur d'image GEMMS

Auteur :

Guillaume MILANI
Edward RANSOME
Mathieu MONTEVERDE
Michael SPIERER
Sathiya KIRUSHNAPILLAI

Client :

René RENTSCH

Référent :

René RENTSCH

Table des matières

1	Introduction	1
2	Objectif	1
3	Conception & Architecture	1
3.1	Technologies utilisées	1
3.1.1	Java 8	1
3.1.2	JavaFX 8	1
3.1.3	Scene Builder 8.3.0	2
3.1.4	Maven	2
3.1.5	Git	2
3.1.6	GitHub	2
3.2	Comparaison de l'interface finale avec notre mock-up	3
4	Description technique	3
4.1	Structure	3
4.2	Serialisation	3
4.3	Sauvegarde	4
4.4	Workspace et liste des calques	4
4.5	Copier-coller	5
4.6	Historique	5
4.7	Positionnement	5
5	Journal de travail du groupe	5
6	Journal de travail - Mathieu Monteverde	5
6.1	Semaine 1 20 février - 24 février	5
6.2	Semaine 2 27 février - 3 mars	5
6.3	Semaine 3 6 mars - 10 mars	5
6.4	Semaine 4 13 mars - 17 mars	5
6.5	Semaine 5 20 mars - 24 mars	5
6.6	Semaine 6 27 mars - 31 mars	5
6.7	Semaine 7 3 avril - 7 avril	5
6.8	Semaine 8 10 avril - 14 avril	5
6.9	Semaine 9 24 avril - 28 avril	5
6.10	Semaine 10 1 mai - 5 mai	5
6.11	Semaine 11 8 mai - 12 mai	5
6.12	Semaine 12 15 mai - 19 mai	5
6.13	Semaine 13 22 mai - 26 mai	5
6.14	Semaine 14 29 mai - 2 juin	5
7	Conclusion	5

Introduction

GEMMS est un éditeur d'images réalisé en Java en se basant sur les fonctionnalités graphiques de JavaFX 8. Il a été réalisé dans le cadre de la branche PRO (Projet de semestre) de la deuxième année d'informatique logicielle de la Haute-École d'Ingénierie et Gestion du canton de Vaud (HEIG-VD). Le programme a été élaboré sur une durée de 14 semaines aboutissant le 31 Mai 2017.

Objectif

L'application GEMMS a été conçue pour éditer des images de manière rapide, simple et intuitive. Le programme ne nécessite pas d'apprentissage particulier, comme certains programmes plus lourds comme Adobe Photoshop ou encore GIMP.

L'interface est propre, avec des icônes représentant les différents outils et actions possibles dans le programme en essayant de minimiser les menus déroulants surchargés. Des infobulles donnent une description concise de chaque outil lorsqu'on passe la souris dessus.

Bien que plus simple que les applications lourdes mentionnées ci-dessus, un concept très important dans l'édition d'image, les calques, est conservé. Certains éditeurs très basiques comme Paint sous Windows ne fournissent pas cette fonctionnalité. Les calques permettent de superposer des images, du texte, ou des canevas et de les déplacer, modifier ou effacer indépendamment les uns des autres. Lors de l'exportation du projet vers un format image, les calques sont aplatis et l'image est exportée en perdant ces informations.

Un projet GEMMS ne peut cependant pas uniquement être exporté en tant qu'image, mais sauvegardée dans un fichier de projet « .gemms ». Ce type de fichier peut être ouvert par l'application pour restaurer tout le projet en cours, recréant chaque calque ainsi que les transformations effectuées dessus.

Conception & Architecture

Technologies utilisées

Java 8

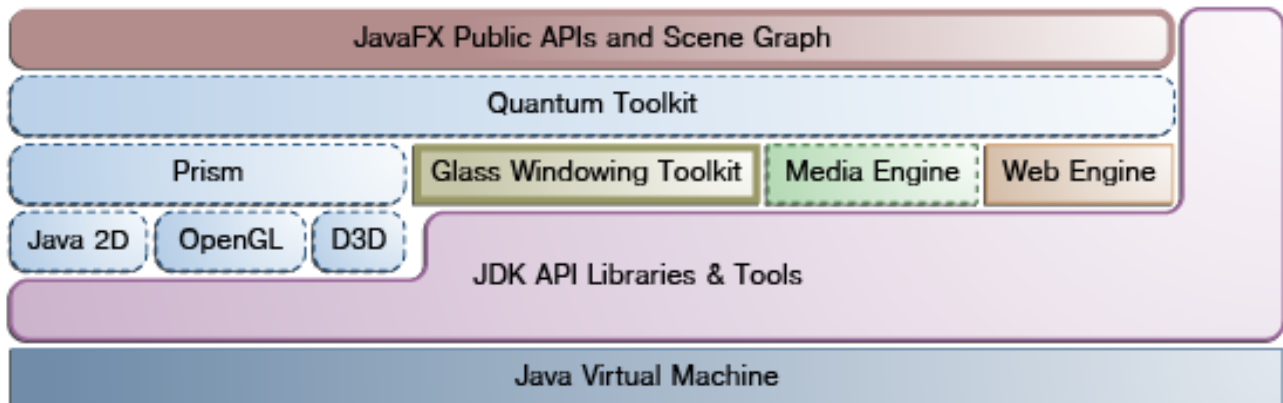
Parmi les deux langages de haut niveau proposés pour l'élaboration de ce projet (Java ou C++), nous avons choisi Java pour sa portabilité, sa sécurité et ses performances. De plus, la dernière version de Java propose la librairie graphique JavaFX qui correspond en tout point à notre projet. Enfin, notre équipe est également plus habile à programmer à l'aide du langage Java.

JavaFX 8

JavaFX, successeur de Swing, est la librairie de création d'interface graphiques officielle de Java. La version 8, utilisée pour ce projet, ajoute de nouvelles fonctionnalités et est la plus récente version utilisable avec Scene Builder.

Comme vous pouvez le voir sur la figure 1, BLA BLA BLA A COMPLETER, A PARLER DE CSS ETC

FIGURE 1 – Architecture de JavaFX



Scene Builder 8.3.0

Scene Builder de Gluon permet de manipuler des objets JavaFX graphiquement et exporter ceux-ci dans un fichier .fxml interprétable par la librairie graphique. L'interface de base a été conçue lors de l'élaboration du cahier des charges pour présenter un exemple de l'interface de l'application finale. Plusieurs mock-ups ont été présentés et c'est sur ceux-ci que nous nous sommes basés pour construire, grâce à Scene Builder, une base d'interface sur la laquelle nous avons rajouté des composants et fonctionnalités tout au long de l'élaboration de l'application. La flexibilité de JavaFX permet d'ajouter des éléments via un fichier externe fxml mais aussi directement dans le code, ce que nous avons aussi utilisé.

Maven

Pour la compilation du projet et l'importation aisée de celui-ci dans un nouvel environnement de travail, nous avons utilisé l'outil Maven de Apache. TODO TODO TODO TODO TODO COMPLETER

Git

Git est un logiciel de gestion de version utilisé pour permettre de stocker tous les fichiers du projet ainsi que toutes les modifications leur ayant été apportés depuis leur création. Pour chaque nouvelle fonctionnalité, nous avons procédé par la création d'une branche à partir de la branche principale (une version fonctionnelle du programme, contenant les fonctionnalités implémentées et testées). Ces nouvelles branches permettent de développer les fonctionnalités du programme indépendamment et de les ajouter à la branche principale une fois inspectées et testées par plusieurs membres de l'équipe.

GitHub

Github est un service web permettant de parcourir visuellement l'historique Git ainsi que de fournir des outils de gestion de Git. Notamment, pour chaque fonctionnalité ou chaque bug découvert, une "issue" (un problème) peut être ouverte et assignée à un ou plusieurs membres de l'équipe. Dès la fin de l'élaboration du planning de notre projet, des issues ont été assignées à chaque développeur. Celles-ci ont permis de mieux se fier au planning et toujours avoir en vue ce qu'il restait à implémenter.

Comparaison de l'interface finale avec notre mock-up

TODO TODO TODO TODO TODO Comparer les deux avec une image et parler un peu des changements éventuels

Description technique

Comme cité précédemment, notre application a été codé à l'aide de la librairie JavaFX. Ainsi, toute notre implémentation technique est basée sur cette dernière.

Structure

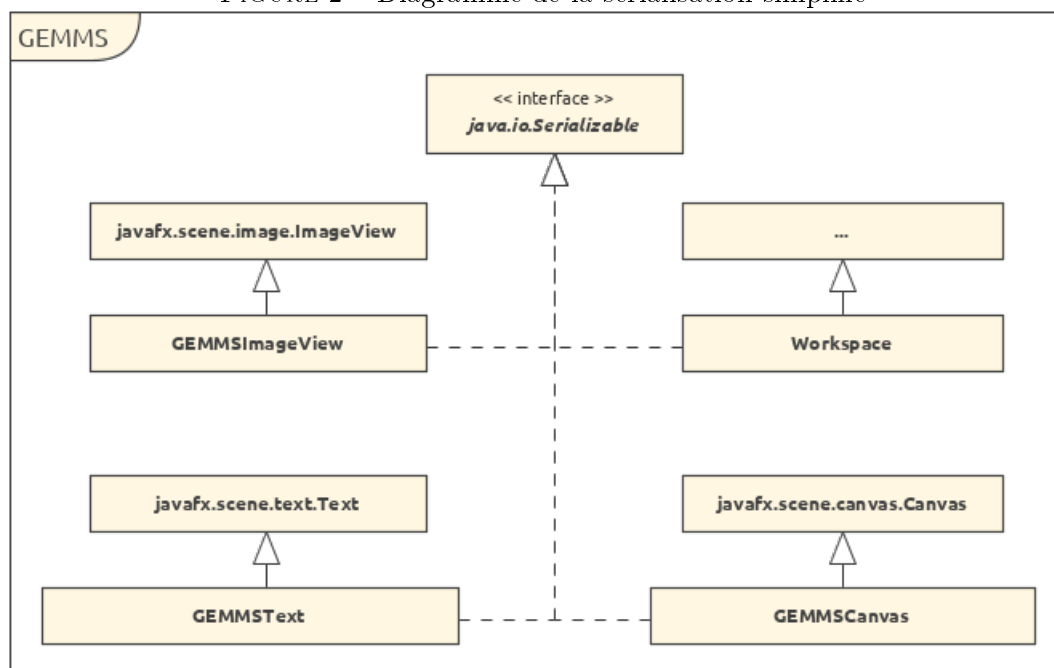
JavaFX utilise des fichiers FXML pour séparer la logique de la vue TODO TODO TODO ImageView, Canvas et Text Controller

Sérialisation

En Java, la sérialisation s'effectue à l'aide de l'interface « Serializable ». Par conséquent, chaque classes de Java implémentant cette dernière telle que « String », peut être sérialisé et désérialisé à volonté. Cependant, la majorité des classes JavaFX n'implémente pas cette interface. En effet, cette librairie utilise grandement des mécanismes et des liaisons dynamiques tel que les listeners qui sont pour l'instant des sous-systèmes non-sérialisable. C'est pourquoi, JavaFX contient peu d'objet sérialisable.

Pour combler ce manque, nous devons nous même implémenter la sérialisation des classes JavaFX que nous sommes susceptible d'utiliser.

FIGURE 2 – Diagramme de la sérialisation simplifié



Sur la figure 2, nous pouvons voir un diagramme simplifié de l'implémentation de la sérialisation. Dans notre application, nous allons utiliser des classes de base telles que `ImageView`, `Text`, `Canvas`, `Color`, etc. Nous devons donc spécialiser ces classes afin qu'elles puissent implémenter l'interface « `Serializable` ». Toutefois, certaines classes comme « `Color` » ne sont malheureusement pas spécialisable. Il faut donc sérialiser les paramètres un par un à l'aide des accesseurs et mutateurs de cette dernière.

Étant donné que les classes JavaFX possèdent énormément de fonctionnalités, sérialiser l'entier de celles-ci nous demanderait beaucoup trop de temps. C'est pourquoi nous nous contentons uniquement des paramètres utilisés au sein du projet tel que la largeur, la hauteur, la position, etc.

Listing 1 – Exemple de sérialisation

```
private void writeObject(ObjectOutputStream s) {
    // ...

    // Write the size
    s.writeDouble(width);
    s.writeDouble(height);

    // ...
}

private void readObject(ObjectInputStream s) {
    // ...

    // Get the size of the canvas
    double width = s.readDouble();
    double height = s.readDouble();

    // ...
}
```

Bien que la sérialisation soit possible, ceci engendre des contraintes et des pertes de performances. Par exemple, les classes spécialisées ne peuvent plus étendre d'une classe commune et bénéficier de ses méthodes. De plus, les objets comme `Canvas` et `ImageView` devront sérialiser pixel par pixel, ce qui peut être long et volumineux selon la taille.

Sauvegarde

La sauvegarde d'un document utilise la sérialisation des objets. Comme mentionné précédemment, la sérialisation de certaines classes peut être volumineux. Ainsi, les données sont compressées dans le format GZIP.

Workspace et liste des calques

TODO TODO TODO

Copier-coller

TODO TODO TODO

Historique

Pour garder un historique de chaque action effectuée, on utilise la sérialisation des composants présentée précédemment. A la fin de chaque action modifiant l'espace de travail, une fonction va être appelée permettant de sauvegarder intégralement l'espace de travail courant et le placer sur une pile. A chaque détection de la commande Ctrl + Z, la sauvegarde sera chargée et la modification sera donc effacée. De même, à la détection de la commande Ctrl + Y, on va charger un espace de travail plus récent (s'il y en a un, c'est-à-dire si le Ctrl + Y était précédé d'un Ctrl + Z).

Positionnement

TODO TODO TODO

Journal de travail du groupe

Journal de travail - Mathieu Monteverde

Semaine 1 20 février - 24 février

Semaine 2 27 février - 3 mars

Semaine 3 6 mars - 10 mars

Semaine 4 13 mars - 17 mars

Semaine 5 20 mars - 24 mars

Semaine 6 27 mars - 31 mars

Semaine 7 3 avril - 7 avril

Semaine 8 10 avril - 14 avril

Semaine 9 24 avril - 28 avril

Semaine 10 1 mai - 5 mai

Semaine 11 8 mai - 12 mai

Semaine 12 15 mai - 19 mai

Semaine 13 22 mai - 26 mai

Semaine 14 29 mai - 2 juin

Conclusion

Références