

FONCTIONNEMENT

Manuel d'utilisation

Lancement du programme

Compilation du projet (se placer à la racine du projet):
make

Suite à la compilation, deux exécutables sont créés :

- start_serveur qui va s'occuper de lancer le moteur de rendu SVG
- start_client qui va lancer l'interface client pour interagir avec le serveur

Pour pouvoir lancer le serveur, il faut lui préciser le nom d'un fichier SVG présent dans le dossier serveur/resources.

Il ne faut pas préciser le chemin vers le fichier SVG, seulement son nom avec son extension exemple :
./start_serveur maison.svg

Note : Il faut impérativement que le fichier SVG soit présent dans le dossier resources.

Pour pouvoir lancer le client, il faut lui préciser un argument d'activation de l'interface graphique.

Lancer le client avec l'interface graphique : ./start_client 1

Lancer le client sans l'interface graphique : ./start_client 0

Utilisation du client (console)

Une fois le client lancé, le message suivant apparaît dans la console: Message envoyé.

Il sera suivi (après quelques millisecondes) d'une liste d'éléments dit «driven» qui correspondent aux items modifiables (Liste page 7). Il suffit d'écrire exactement le nom de l'un d'eux afin de le modifier.

Les éléments se terminant par «_style» représentent les règles CSS de cet objet. Par exemple, «sun_style» permet de modifier les règles CSS de l'élément sun. Ces items sont appelés «éléments de style». (Liste page 7)

Si on choisi un élément driven, le programme demandera la nouvelle valeur à affecter à l'item.

Si on choisi un élément de style, le programme listera toutes les règles CSS modifiables de l'objet.

Il faudra ensuite en choisir une parmi celles-ci puis modifier sa valeur comme si c'était un élément driven.

Si la règle CSS a déjà eu une valeur affectée dans la même session du programme, elle sera écrasée.

Dans tous les cas, si la valeur envoyée n'est pas correcte, la modification sera ignorée par le serveur.

Après chaque modifications, le programme demande si il y en a d'autres à apporter à l'image. On peut alors répondre «yes» «y» «oui» «o» pour oui ou «no» «n» «non» pour non.

Si on répond oui, le programme retourne au début et on peut à nouveau modifier un élément.

Sinon, il envoi les données au serveur et s'arrête.

FONCTIONNEMENT

Utilisation du client (interface graphique)

Après avoir lancé l'exécutable, une fenêtre s'affiche. Une liste déroulante est alors proposée à l'utilisateur afin de choisir l'attribut qu'il veut modifier.

Une fois cet attribut choisi, il entre une valeur correspondante puis clique sur Ajouter.

L'utilisateur peut ajouter/supprimer (bouton Supprimer ou touche du clavier Suppr) autant d'attribut qu'il le souhaite. Une fois prêt, il peut cliquer sur Envoyer pour notifier le serveur des changements.

Liste des éléments driven

Nom	Description	Valeur attendue
sun_x	Modifie la position du soleil sur l'axe horizontale	Nombre entier
sun_style	Élément de style modifiant le soleil	
sun_y	Modifie la position du soleil sur l'axe vertical	Nombre entier
sun_fill	Modifie la couleur du soleil	Couleur (un nom de couleur html parmi ceux dans le fichier colors.cfg)
sun_opacity	Modifie l'opacité du soleil	Nombre flottant entre 0 et 1

Liste des éléments de style

Élément driven	Élément de style	Valeur attendue
sun_style	margin	Nombre entier
	padding	Nombre entier