

**Projet de Conception et Programmation Objet**

# **Manuel Utilisateur**

**Enzo Furriel  
Martin Apper  
Nicolas Combal  
Mehdi Boudjema  
Alban Personnaz  
Baptiste Touchais**

# Table des matières

<b>Manuel Utilisateur.....</b>	<b>1</b>
<b>Table des matières.....</b>	<b>2</b>
<b>I- Introduction.....</b>	<b>3</b>
1) Présentation de l'application.....	3
2) Installation de l'application.....	3
3) Écran d'accueil.....	3
<b>II- Interface utilisateur.....</b>	<b>4</b>
<b>III - Description des fonctionnalités.....</b>	<b>6</b>
1) Les outils.....	6
2) Les différents menus.....	10
3) Les raccourcis claviers.....	10

# I- Introduction

## 1) Présentation de l'application

Ce manuel a pour but de vous aider dans la découverte de Pinte. Cette application est divisée en deux parties distinctes. La première permet à l'utilisateur de dessiner librement sur une zone de dessin, à la manière du logiciel Paint. La seconde vous invite quant à elle à entrer des commandes dans un terminal afin de générer des images au format SVG.

## 2) Installation de l'application

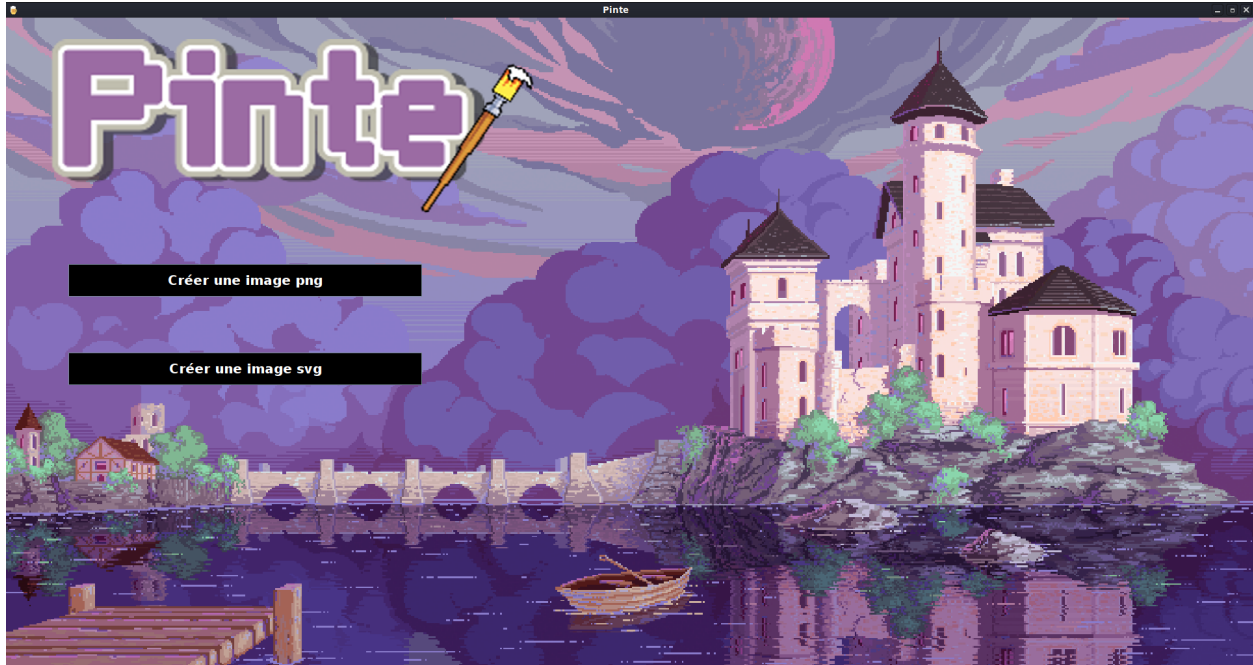
**Prérequis :**

- Avoir une version de Java suffisamment récente

**Lien de téléchargement :** <https://>

## 3) Écran d'accueil

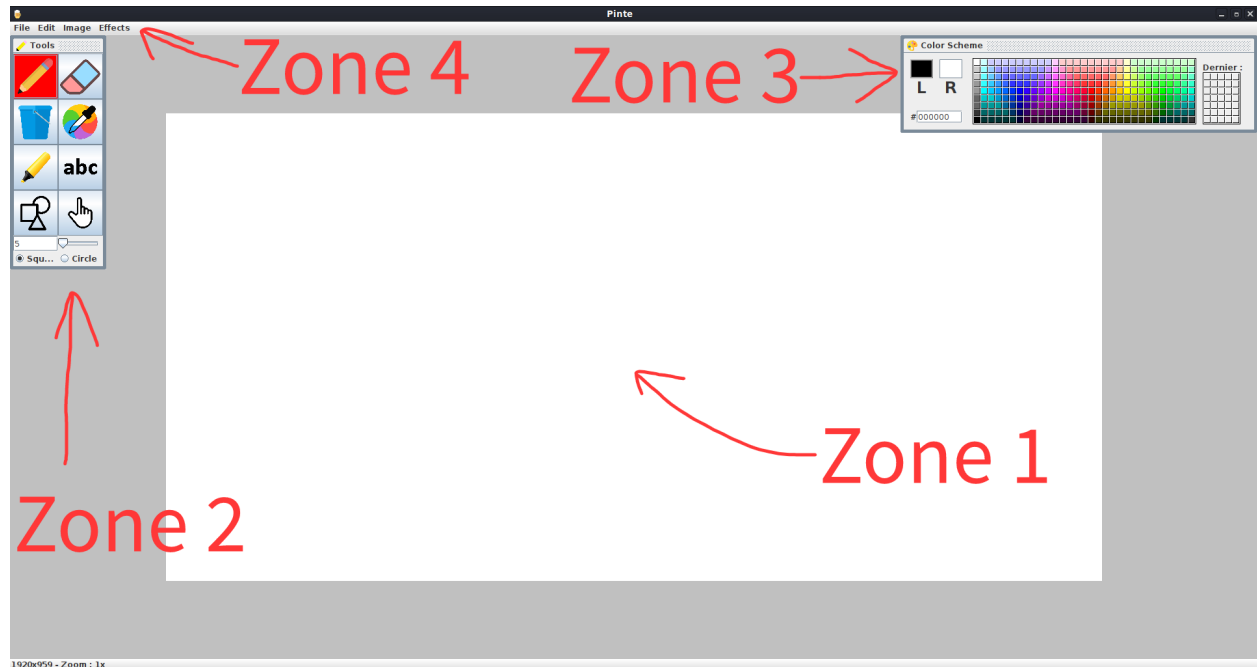
Au lancement de l'application, un **écran d'accueil** s'affiche afin de vous donner le choix entre les deux parties de l'application :



Nous traiterons ici de la **première partie**, que nous appellerons **partie “graphique” du projet**. Elle contient les fonctionnalités classiques des applications de dessin comme le pinceau, la gomme, le seau, la pipette, etc.

## II- Interface utilisateur

Dans cette partie, nous vous expliquerons en détail la **composition de l’interface de dessin**.



**Zone 1 :** Elle correspond à **la toile**, c'est là que vous pourrez exprimer votre fibre artistique et utiliser les différents outils à votre disposition.

**Zone 2 :** Il s'agit d'une **fenêtre interne** qui rassemble **8 outils** dont nous détaillerons les fonctionnalités plus tard. Ces outils sont :

- Le crayon (ou pinceau)
- La gomme
- Le seau
- La pipette
- Le surligneur
- L'outil texte
- L'outil formes
- L'outil déplacement

**Zone 3 :** Cette zone correspond au **choix de la couleur** à utiliser :

- En haut à gauche, les deux boutons vous montrent la couleur actuelle pour le clic gauche (L) et le clic droit (R). En effet, certains outils comme le crayon ou le seau par exemple utilisent une couleur principale quand on effectue un clic gauche sur la toile et une couleur secondaire avec le clic droit.
- En bas à gauche, il y a un champ de texte qui vous permet de choisir une couleur directement via son code hexadécimal si vous ne trouvez pas votre bonheur dans la palette de couleur.
- Au milieu justement, une palette de  $31 \times 9 = 279$  couleurs vous proposera un bon début pour commencer à dessiner.
- À droite, un historique des couleurs précédemment choisies vous permettra de revenir facilement sur une ancienne couleur.

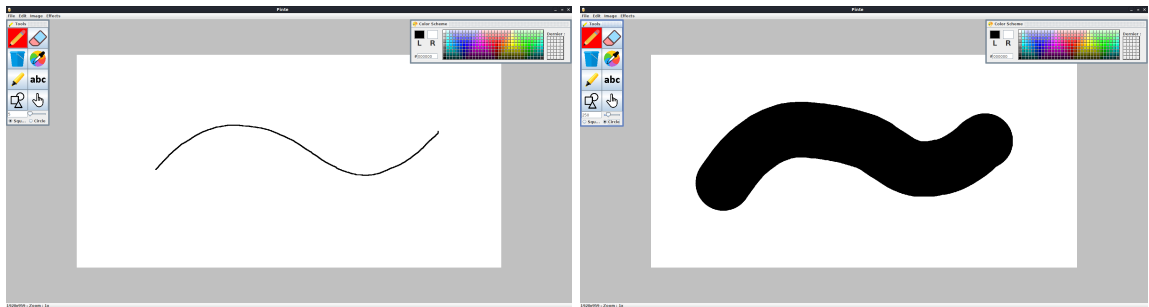
**Zone 4** : En haut de l'écran, une **barre de menu** décomposée en **4 menus** sur lesquels nous reviendrons plus tard.

## III - Description des fonctionnalités

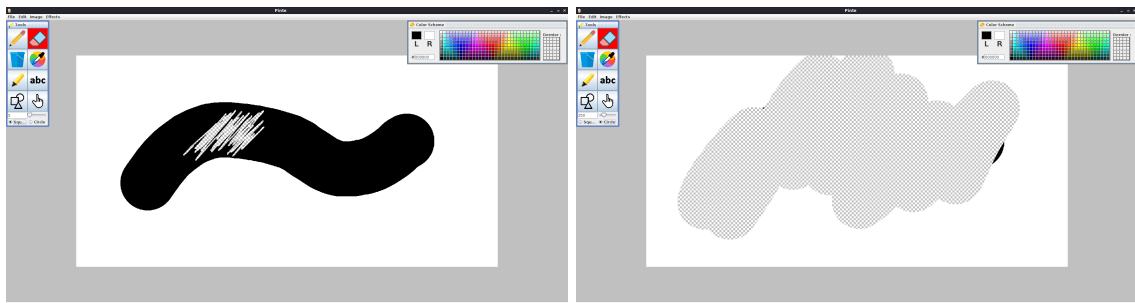
### 1) Les outils

Commençons par la **présentation des outils** (zone 1, voir figure 2) :

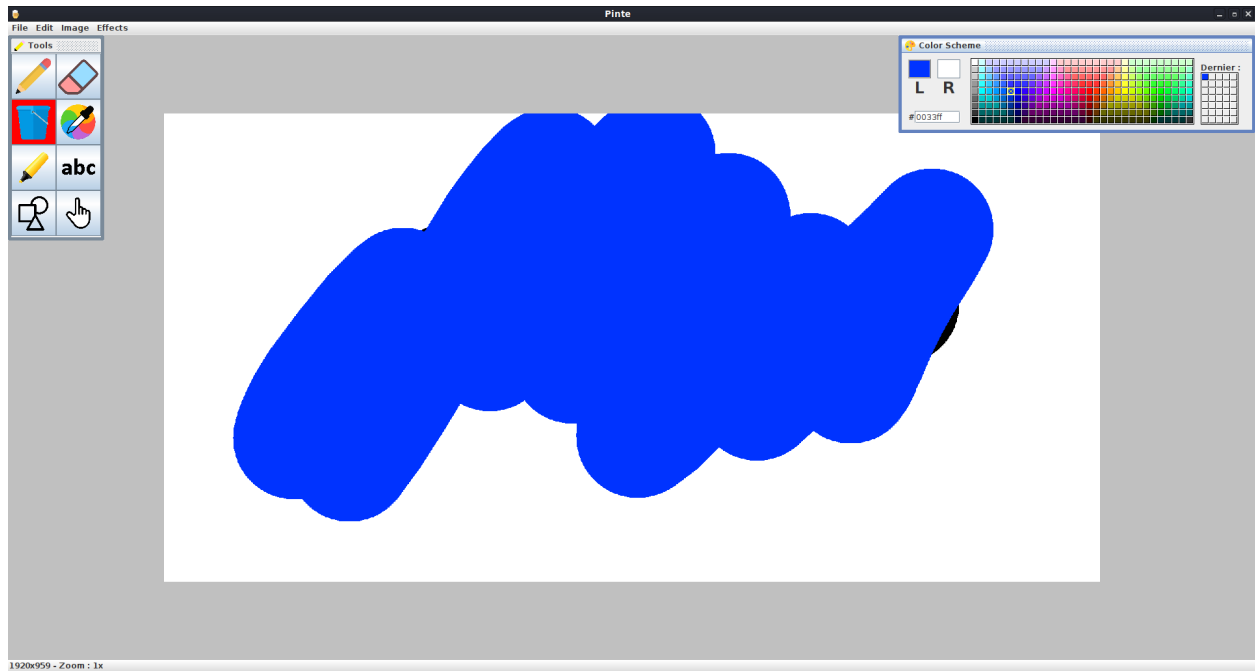
- **Le pinceau** permet de dessiner sur la toile avec la couleur sélectionnée. Il suffit de cliquer et de déplacer la souris pour tracer des lignes sur la toile. Vous pouvez utiliser le slider à gauche afin de changer l'épaisseur du trait. Vous pouvez aussi choisir entre square et circle pour avoir un style de ligne différent (voir figures 3 et 4 ci-dessous).



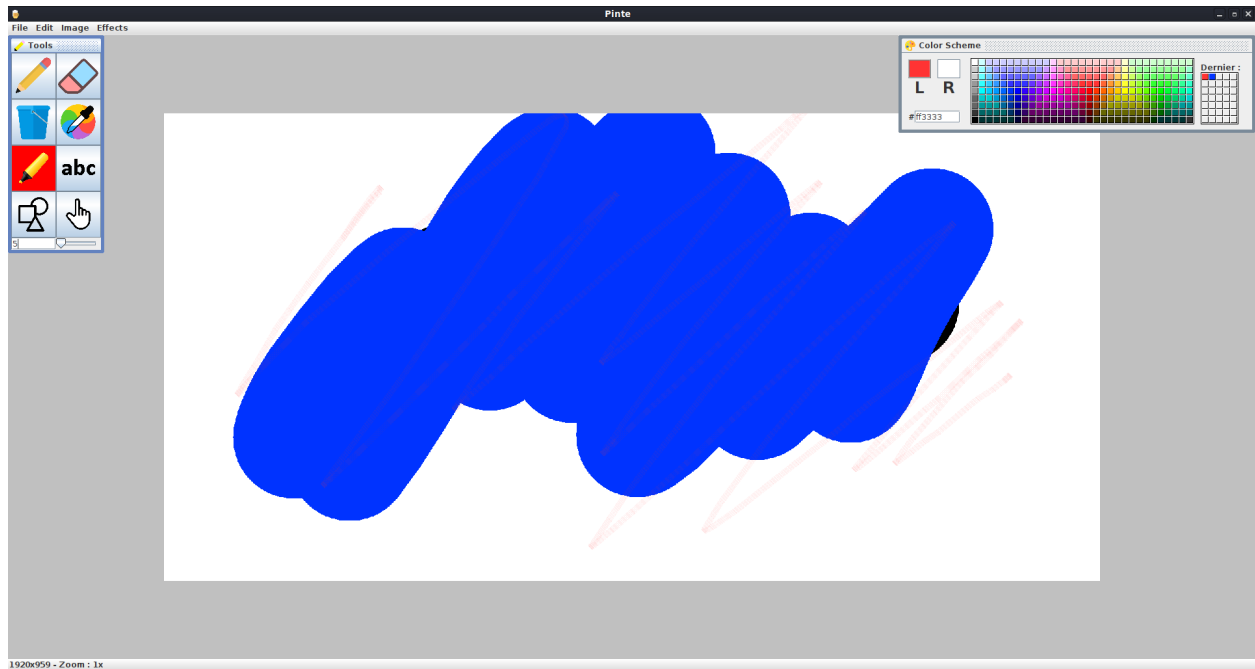
- **La gomme** permet d'effacer et de remplacer les pixels colorés de la toile par des pixels transparents. Vous pouvez aussi changer sa taille et son style, au même endroit que le pinceau.



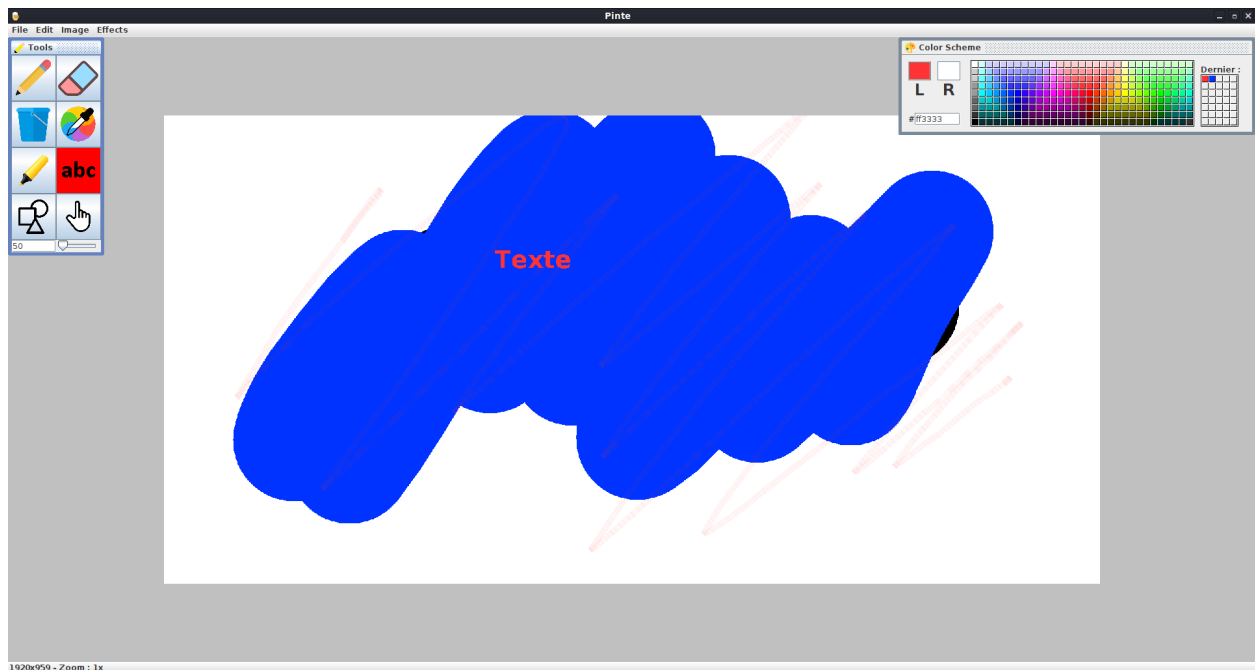
- **Le seau** permet de remplir une zone avec la couleur sélectionnée. Il faut que la zone soit d'une seule et même couleur pour pouvoir être remplie par la nouvelle couleur.



- **La pipette** permet de récupérer la couleur d'un pixel de la toile afin de pouvoir l'utiliser en couleur primaire (clic gauche) ou en couleur secondaire (clic droit).
- **Le surligneur** ajoute des pixels avec une certaine opacité afin de donner un effet de surlignage. Sa taille peut aussi être changée.

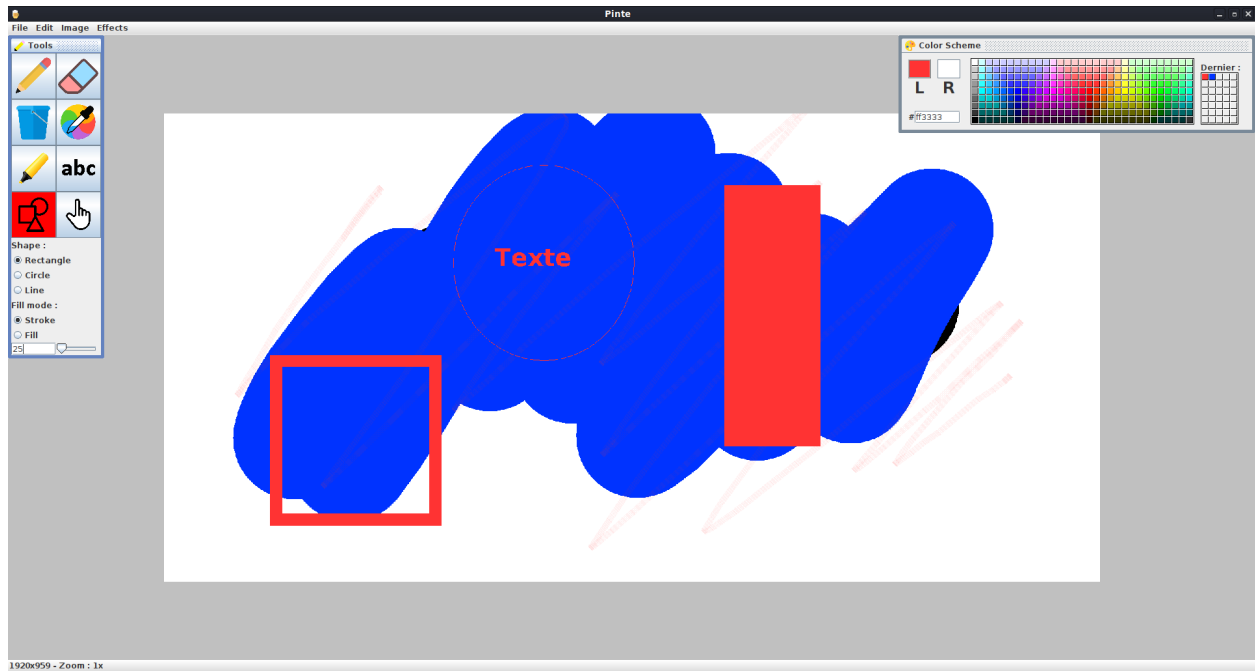


- **L'outil texte** vous permet d'ajouter directement du texte sur l'image. Avant de vous servir de l'outil, veillez à ce que sa taille ne soit pas trop petite. Ensuite, il suffit de cliquer sur la toile. Un champ apparaîtra pour que vous puissiez entrer le texte souhaité. En sélectionnant une partie du texte, vous pouvez modifier sa couleur ou sa taille. Quand le texte vous convient, appuyez sur la touche "Entrée" pour ajouter le texte sur la toile.

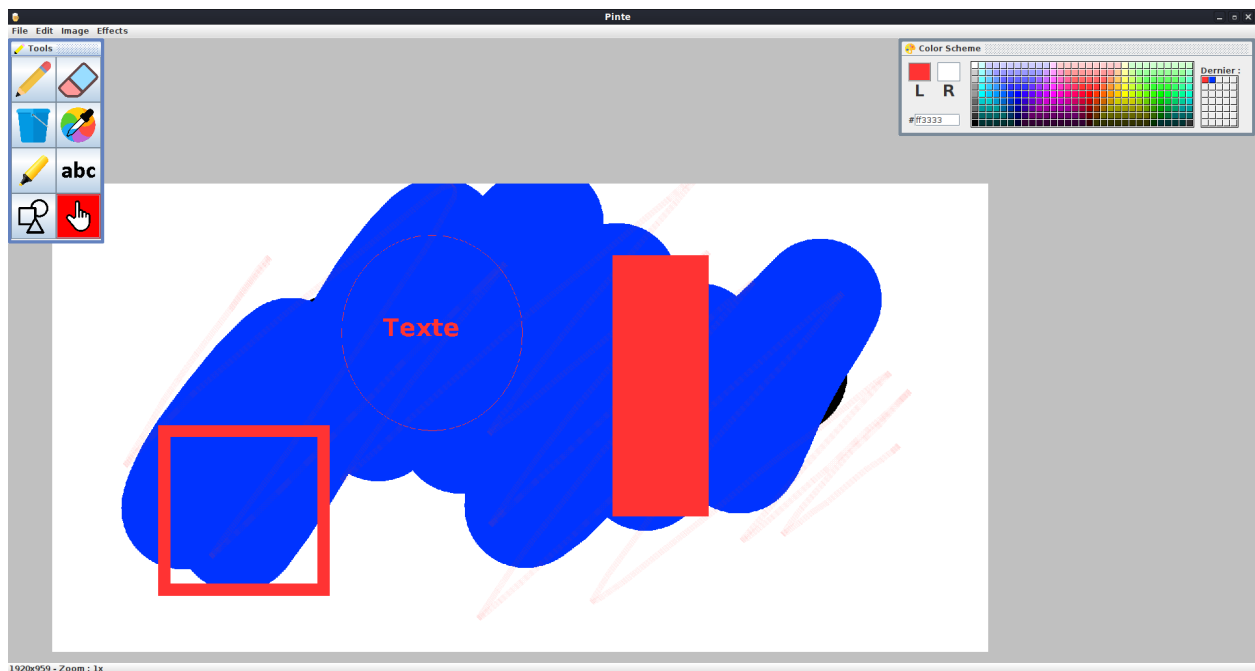




- **L'outil formes** vous permet d'ajouter des formes sur la toile. Vous pouvez sélectionner le type de forme et choisir si vous souhaitez qu'elle soit remplie ou non. Vous pouvez aussi changer l'épaisseur des contours.



- **L'outil déplacer** permet de déplacer la toile sur l'écran. Il faut pour cela cliquer, maintenir le clic et déplacer sa souris.



## 2) Les différents menus

Ensuite, intéressons-nous à la **barre de menu**. Elle est composée de **4 différents menus** qui eux-mêmes contiennent **un ou plusieurs items**.

### File :

- **Save image** permet d'enregistrer l'image sur sa machine au format jpg ou png
- **Import image** permet d'importer une image depuis sa machine afin de pouvoir la visualiser et la modifier dans l'application
- **Exit** permet de revenir à l'écran d'accueil

### Edit :

- **Undo** permet d'annuler sa dernière action
- **Redo** permet de refaire une action ayant été annulée
- **Paste** permet de coller une image depuis le presse-papier vers la toile

### Image :

- **Resize** permet de redimensionner la toile avec la taille souhaitée
- **Crop** permet de rogner l'image selon une taille et une zone choisie
- **Horizontal Flip** permet de retourner l'image horizontalement
- **Vertical Flip** permet de retourner l'image verticalement
- **Clear image** permet de vider la toile

### Effects :

- **Black and white** permet de mettre l'image en noir et blanc

## 3) Les raccourcis claviers

Enfin, l'application dispose de quelques **raccourcis clavier** afin de fluidifier l'interaction avec l'utilisateur :

- **CTRL + B** permet de mettre l'image en noir et blanc
- **CTRL + C** permet de rogner l'image
- **CTRL + I** permet d'importer une image
- **CTRL + R** permet de redimensionner l'image
- **CTRL + S** permet d'enregistrer une image
- **CTRL + V** permet de placer le contenu du presse-papier sur l'image
- **CTRL + Y** permet de revenir sur une action annulée
- **CTRL + Z** permet d'annuler une action

- **CTRL + LEFT** et **CTRL + RIGHT** permettent de retourner l'image horizontalement
- **CTRL + RIGHT** et **CTRL + UP** permettent de retourner l'image verticalement
- **CTRL + DEL** permet de vider l'image