

Projet n°3

## Guide d'utilisation



Équipe n°5:

- TOUBAL Kamelia (CE)
- HELIS Naima
- SADALLAH Roufida
- BEKKAR Ilhem
- ZITOUNI Syrine Assia
- BOUCETTA Anfel Yousra

Encadré par:

- Mme. BELLATER
- Mme. BOUZAR

Année universitaire: 2020 / 2021

## *Table des matières*

1.	À propos de 'Shartape'	2
2.	Visite guidée	3
1.	Outils	3
1.	Outil 'polygone'	3
2.	Outil 'rectangle'	4
3.	Outil 'Crayon'	4
4.		
5.	Copier, couper et coller	5
6.	Supprimer	5
7.	Retour arrière et avant	5
8.	Outil 'règle'	6
9.	Button 'nouveau'	6
2.	Fonctionnalités	6
1.	Opérations booléennes	6
	• Intersection	
	• Soustraction	
	• Union	
2.	Sauvegarder son projet	7
3.	Ouvrir un projet existant	8
4.	Recolorer	8
5.	Déplacement et rotation	9

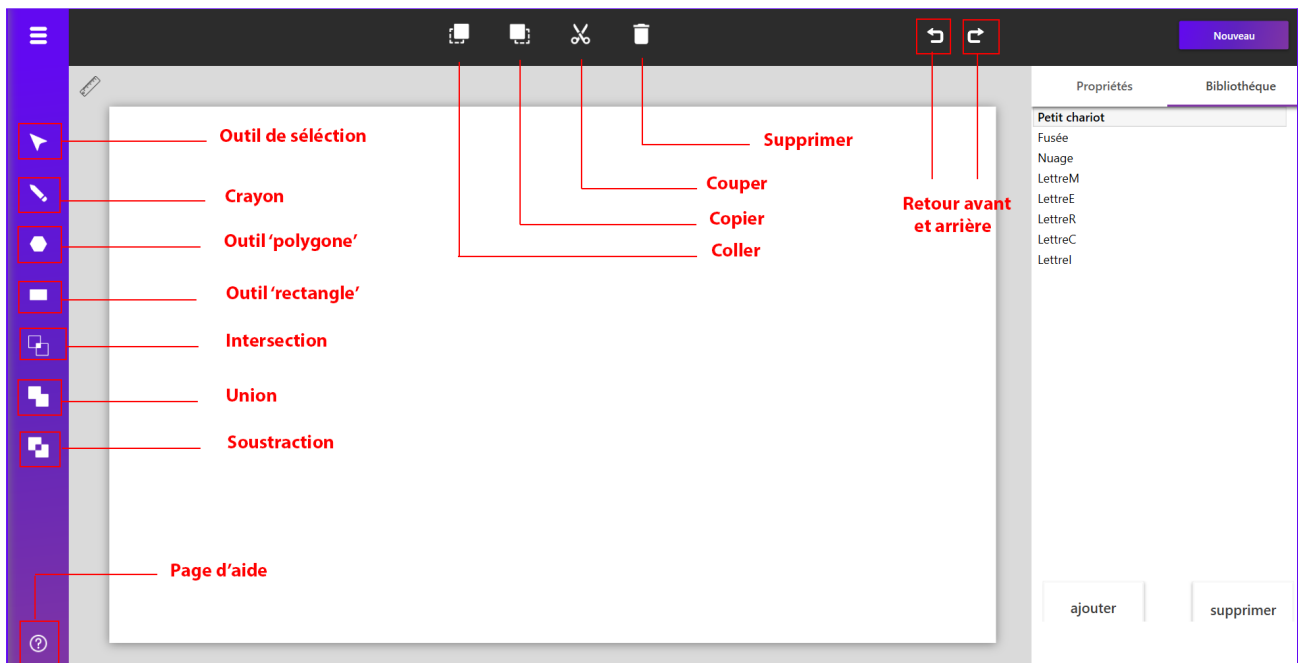
## À propos de l'application '*Shartape*'

L'application ***Shartape*** est un outil logiciel permettant de créer, manipuler et de combiner des polygones et des rectangles simples dans le but d'obtenir des formes complexes.

Apprendre à utiliser ce logiciel n'a rien de compliqué, mais cela suppose de bien comprendre les termes, les concepts et les méthodes employés dans l'ouvrage ***Shartape*** – Indicateurs de charge de travail pour le besoin en personnel: Manuel de l'utilisateur. Nous vous conseillons d'étudier ce manuel en détail avant d'utiliser le logiciel. Ce manuel de l'utilisateur offre une vue d'ensemble des caractéristiques de l'application et donne des instructions pas à pas pour la réalisation de différentes tâches

# Visite guidée: apprenez à utiliser *Shartape*!

## 1. Outils

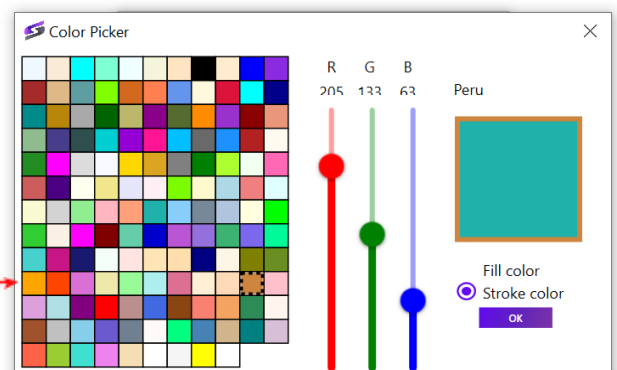
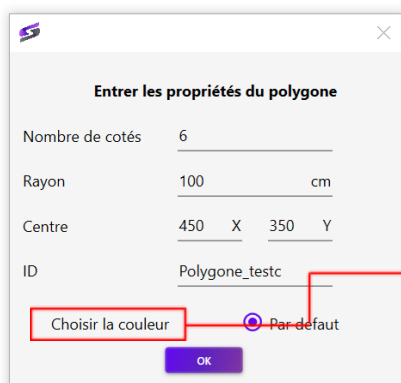
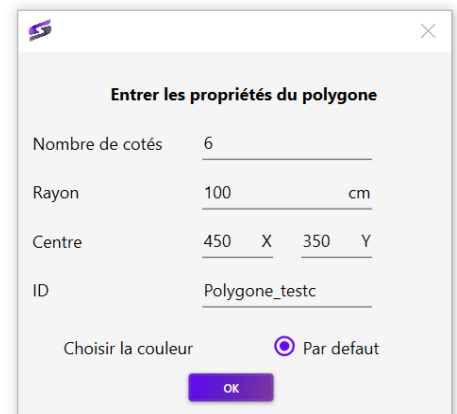


### 1.1. Outil 'Polygone' :

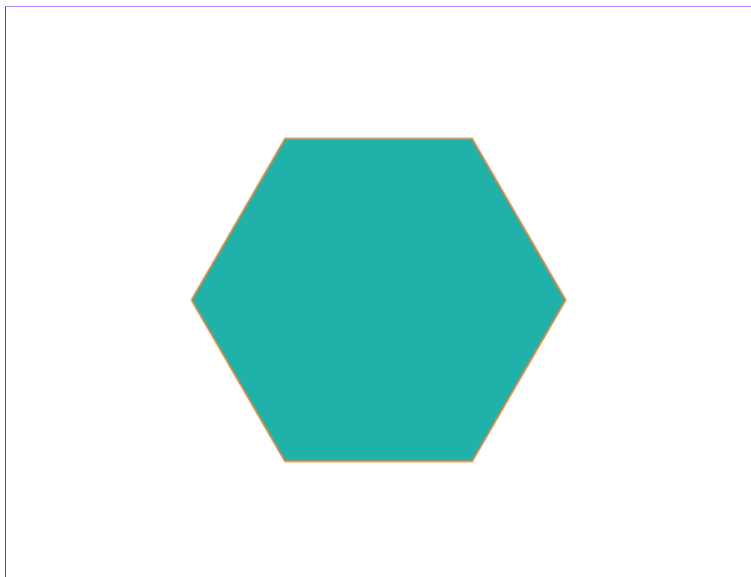
C'est l'outil utilisé pour créer des polygones simples. Pour créer un polygone, procédez ainsi:

- Cliquez sur l'icône *polygone*
- Choisissez les propriétés de votre forme: ID, nombre de côtés, coordonnées du centre et rayon.
- Choisissez par la suite les couleurs du fond et de la bordure de votre polygone. Si vous voulez un simple polygone avec une bordure noire et un fond blanc, sélectionnez l'option *Par défaut*.

Sinon, choisissez vos couleurs d'après la pipette à couleurs en cliquant sur *Choisir la couleur*



- Cliquez sur *Ok* pour créer le polygone. Notez que les propriétés de votre polygone seront affichées sur la barre des propriétés à droite.




Propriétés		Bibliothèque	
ID	Polygone_testc		
Nombre de cotés	6		
Rayon	100	cm	
Centre	450 X	350 Y	
Deplacement	0 X	0 Y	
Rotation	0 °		
Fond	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #FF20B2AA; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>#FF20B2AA</div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: black; border: 1px solid black; margin-left: 10px; margin-right: 5px;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: white; border: 1px solid black; margin-left: 10px; margin-right: 5px;"></div> <div style="margin-left: 5px;">✎</div> </div>		
Contour	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: #FFCD853F; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></div> <div>#FFCD853F</div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: black; border: 1px solid black; margin-left: 10px; margin-right: 5px;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: white; border: 1px solid black; margin-left: 10px; margin-right: 5px;"></div> <div style="margin-left: 5px;">✎</div> </div>		

## 1.2. Outil 'Rectangle' :

Utilisé pour créer des rectangles. De la même façon que précédemment:

- Cliquez sur l'icône *rectangle*
- Choisissez les propriétés de votre forme: ID, coordonnées du centre, longueur et largeur du rectangle.
- Choisissez les couleurs par la suite.


✕

### Entrer les propriétés du rectangle

Longueur

120

Largeur

80

Centre

450

250

ID

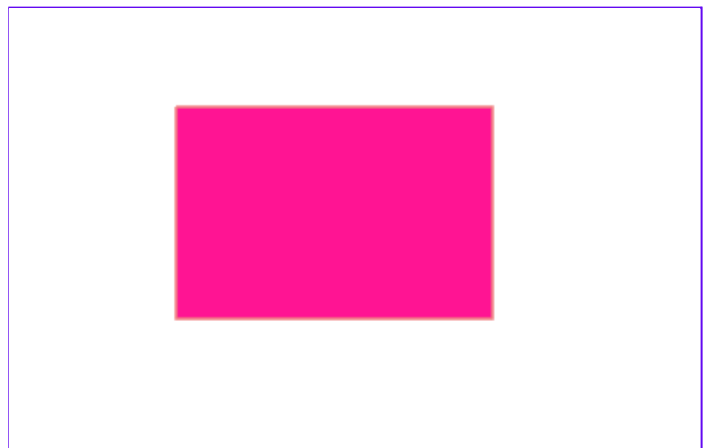
rectangle\_test

☒

Choisir la couleur

Par défaut

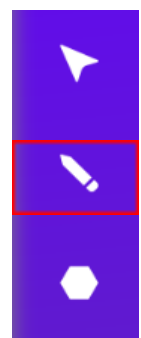
OK



## 1.3. Outil 'Crayon' :

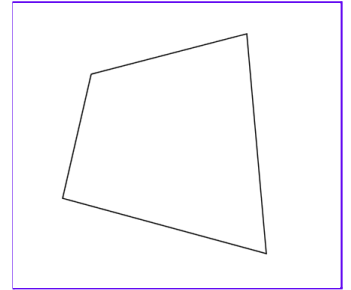
L'outil Plume, qui se trouve dans la barre d'outils, est l'un des outils de dessin les plus puissants de *Shartape*. Avec lui, vous pouvez créer et modifier des points d'ancrage et des chemins.

- Pour créer des lignes droites avec l'outil Crayon, cliquez et relâchez pour créer un point d'ancrage. Déplacez le pointeur et vous verrez un aperçu du chemin que vous créez. Cliquez et relâchez pour créer un autre point d'ancrage. Vous pouvez



continuer à cliquer et à relâcher dans différentes zones pour créer plus de points d'ancrage pour le chemin.

- Pour fermer un tracé, **double-cliquez** sur n'importe quel point dans l'espace de travail.
- Notez que le croisement entre les lignes provoquera une erreur.
- Vous pouvez par la suite modifier les propriétés de la forme construite à partir de la barre des propriétés dont l'ID, les couleurs, l'emplacement...

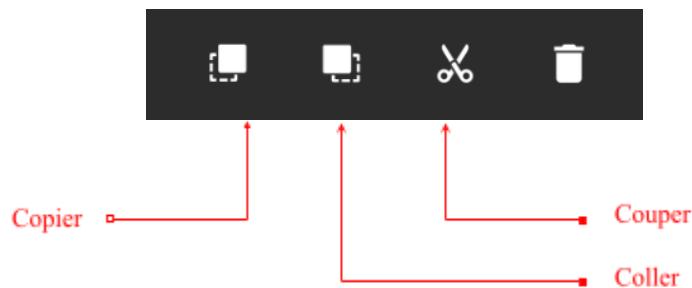


#### 1.4. Copier, coller et couper :

Vous pouvez copier, coller et couper vos formes:

- Manuellement en utilisant les raccourcis du clavier ( ctrl + c pour copier, ctrl + v pour coller et ctrl + x pour couper) ou en utilisant les icônes

Remarque : Cliquez sur le plan de travail à l'endroit où vous voulez coller avant de cliquer sur coller sinon l'emplacement de l'élément collé sera par défaut



#### 1.5. Supprimer :

Sélectionnez la forme que vous désirez supprimer puis :

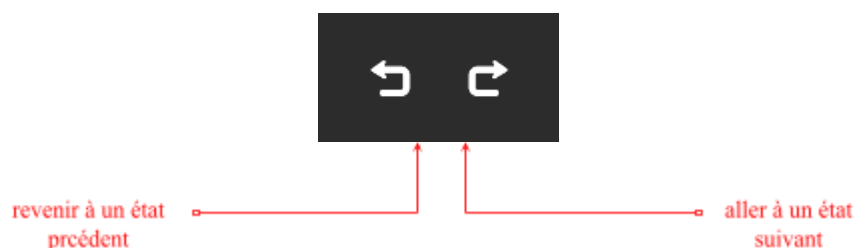
- En utilisant le clavier, cliquez sur la touche 'delete'
- Sinon, utilisez l'outil *suppression* de Shortape



#### 1.6. Retour avant, arrière :

Pour basculer dans l'historique des versions de votre scène de travail:

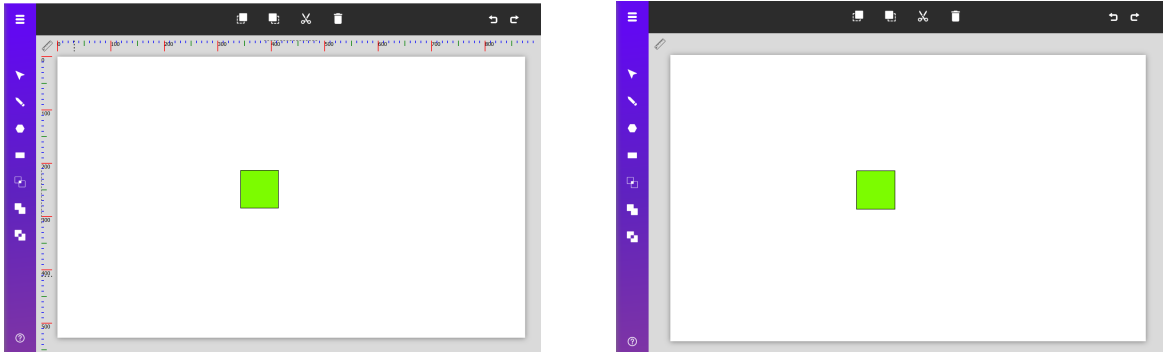
- Utilisez les raccourcis ctrl + z pour revenir à un état précédent et ctrl + y pour aller à un état futur
- Sinon, vous pouvez utiliser les outils *retour avant* et *retour arrière* de Shortape



### 1.7. Outil Règle :

La règle permet de positionner et de mesurer les objets de manière précise dans la fenêtre d'illustration ou dans un plan de travail.

Vous pouvez afficher ou masquer la règle selon votre besoin. Il suffit de cliquer sur la petite règle affichée sur le côté supérieur et gauche de la fenêtre d'illustration.



### 1.8. Bouton Nouveau:

Un bouton permettant la rénovation du plan de travail et éliminer tous les éléments existants pour recommencer la création.

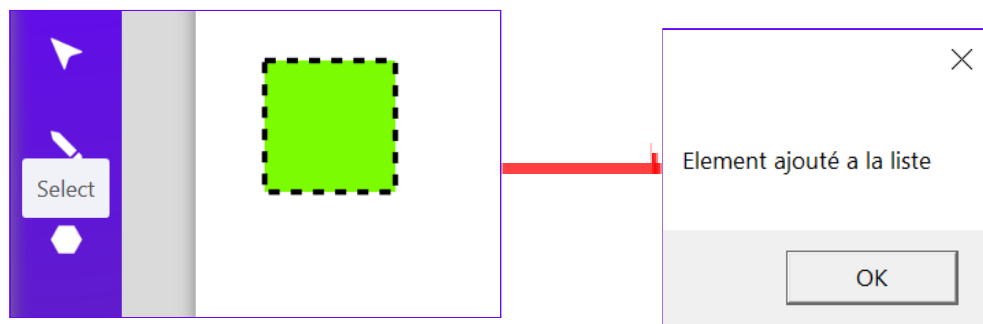
## 2. Fonctionnalités:

### 2.1. Opérations booléennes:

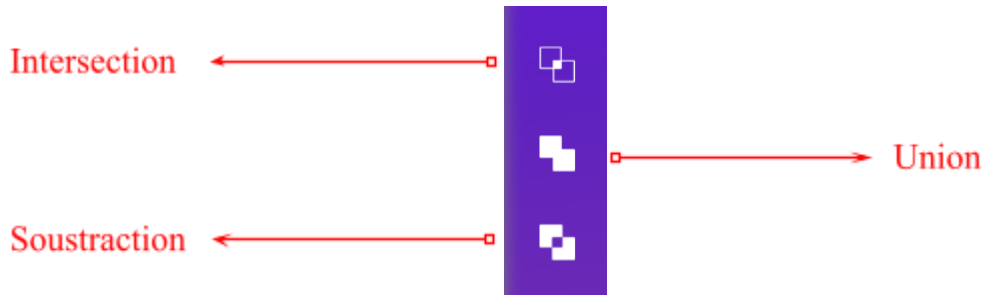
Vous pouvez combiner des objets vectoriels pour créer des formes de diverses manières dans *Shortape*. Les chemins ou formes résultants diffèrent selon la méthode que vous utilisez pour combiner les objets.

Les opérations booléennes s'appliquent entre 2 formes simples ou complexes:

1. Tout d'abord, il faut sélectionner les deux formes. Pour cela:
  - En utilisant votre curseur, cliquez sur la première forme.
  - Cliquez par la suite sur l'outil de sélection. Une boîte de dialogue apparaît pour indiquer que la dernière est ajoutée à la liste des opérandes.
  - De la même manière, sélectionnez la deuxième forme. (le deuxième élément ne deviendra pointillé qu'après être ajouté à la liste ) .



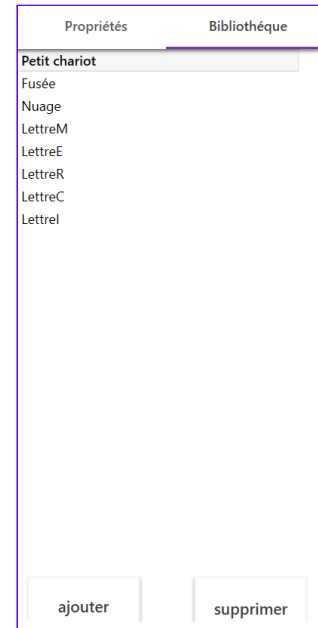
2. Choisissez par la suite l'opération que vous souhaitez appliquer:



## 2.2. Sauvegarder son projet:

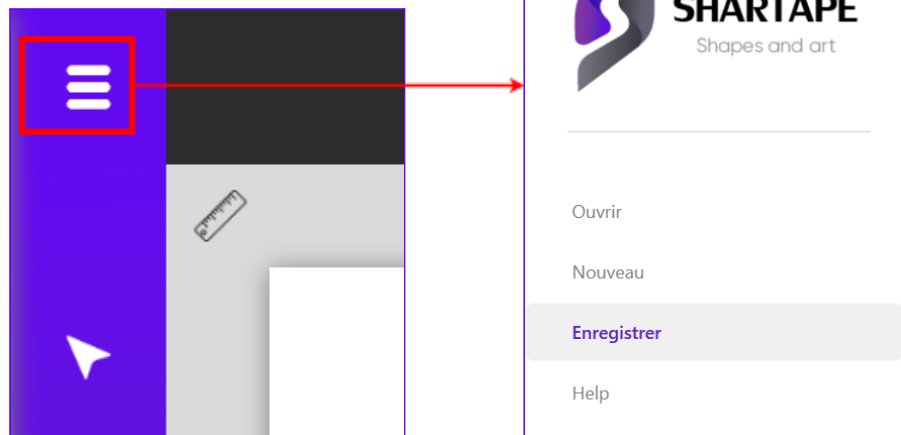
Il est possible de sauvegarder les formes une par une dans la bibliothèque.

- Pour ajouter un élément à la bibliothèque, il suffit de le sélectionner puis cliquer sur ajouter en bas à gauche. L'élément va être référencé par son ID.  
Pour récupérer un élément de la bibliothèque dans le plan de travail, il suffit de cliquer sur son ID.  
Notez que la bibliothèque contient des éléments préconstruits.
- Pour retirer un élément de la bibliothèque, commencez par cliquer sur son ID puis sur supprimer en bas à droite. L'élément va être supprimé définitivement de la bibliothèque.



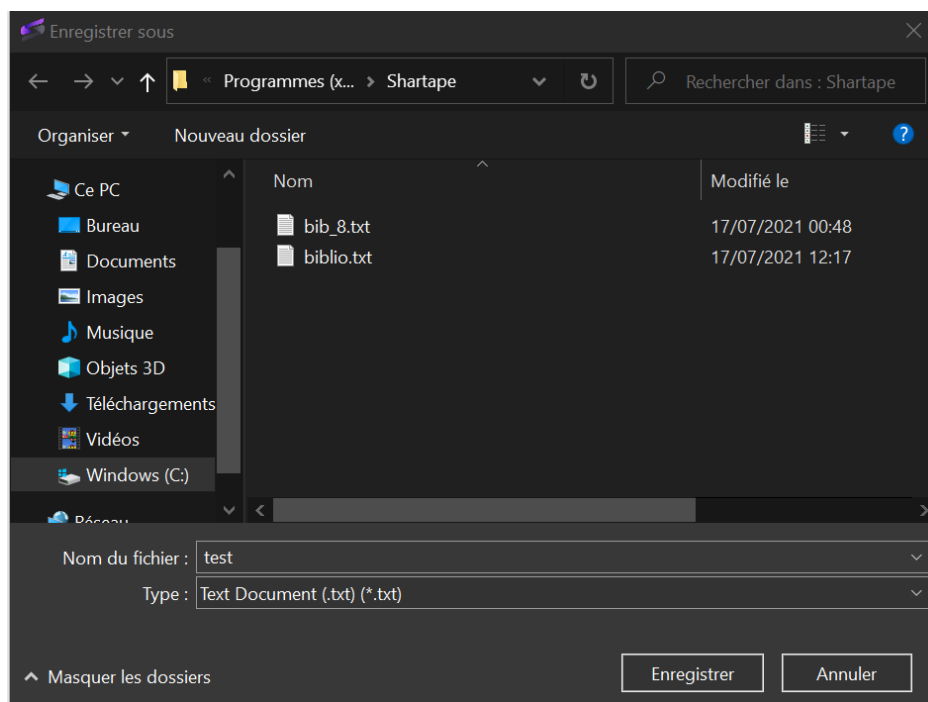
Il est également possible de sauvegarder toute la scène du travail. Pour cela:

- Dans le menu latéral en haut à gauche, cliquez sur *Enregistrer*



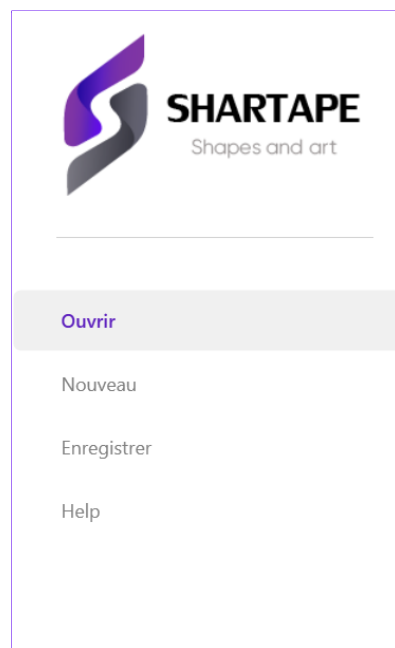
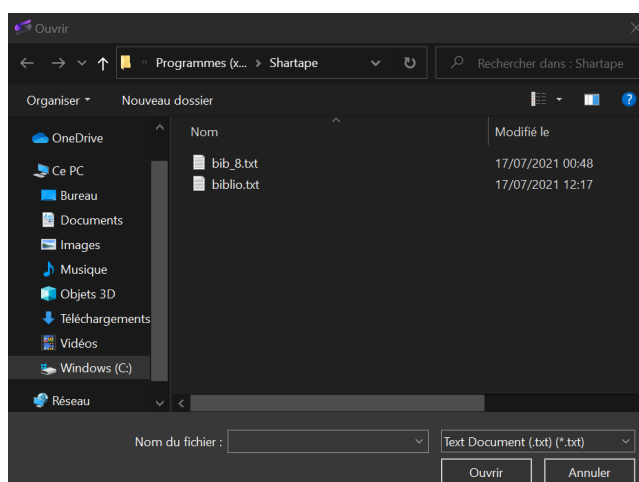
- Donnez un nom à votre projet et choisissez son emplacement.





### 2.3. Ouvrir un projet existant:

- Dans le menu latéral en haut à gauche, cliquez sur *Ouvrir*.
- Choisissez par la suite le projet que vous souhaitez ouvrir.



### 2.4. Recolorer :

Vous pouvez à tout moment modifier la couleur du fond et celle de la bordure d'une forme. Pour cela, procédez ainsi:

- D'abord, sélectionnez la forme que vous souhaitez modifier.
- Les propriétés de la forme sélectionnée seront affichées dans la barre à droite.
- Utilisez la pipette à couleurs pour choisir les nouvelles couleurs.

Rq: On peut rendre la couleur noir ou blanc par le raccourci juste a cote des pipette (les 2 boutons noir et blanc )

Fond

#FFFF1493

Contour

#FF000000

pipette pour modifier la couleur du fond

pipette pour modifier la couleur du contour

## 2.5. Déplacement et rotation :

Pour déplacer une forme:

- **Manuellement:** faites glisser la forme à l'aide de votre souris pour la déplacer dans l'espace de travail.
- **Numériquement:** dans la barre des propriétés à droite, entrez les nouvelles coordonnées (par rapport à l'emplacement actuel) puis cliquez sur *Déplacement*.

Bouton de déplacement

Propriétés

Bibliothèque

ID

POLYGON\_1

Nombre de cotés

8

Rayon

150

cm

Centre

622

X

299,333333

Y

Déplacement

20

X

90

Y

Rotation

0

°

Fond

#FFDAA520

Contour

#FF000000

Propriétés

Bibliothèque

ID

POLYGON\_1

Nombre de cotés

8

Rayon

150

cm

Centre

622

X

299,333333

Y

Déplacement

20

X

90

Y

Rotation

0

°

Fond

#FFDAA520

Contour

#FF000000

Pour retourner une forme:

- **Manuellement:** sélectionnez puis faites un clic droit sur la forme et choisissez *Rotation*.
- **Numériquement:** dans la barre des propriétés à droite, entrez l'angle de rotation puis cliquez sur *Rotation*.

Bouton de rotation

Remarque : On faisant un clic droit sur le polygone sélectionné on peut choisir l'option redimension ou redimension horizontale, il y'a aussi l'option renommer pour changer le nom de notre polygone