



Projet long de Technologie Objet

---

## Manuel utilisateur

---

*Élèves :*

**ARRIX-POUGET Baptiste**  
**DEMAZURE Clement**  
**DREUMONT Evann**  
**GIULIANI Astrid**  
**GUTIERREZ Tom**  
**LAGRANGE Angel**  
**SABLAYROLLES Guillaume**  
**THEVENET Louis**

27 Avril 2024

## Table des matières

1. Créer un projet .....	3
2. L'interface .....	3
3. Ajouter une forme .....	4
3.1. Ajouter un cercle .....	4
3.2. Ajouter une ellipse .....	4
3.3. Ajouter un rectangle .....	5
3.4. Ajouter un segment .....	5
3.5. Ajouter un polygone .....	5
3.6. Ajouter du texte .....	6
4. L'état <b>Selection</b> .....	7
4.1. Sélection d'une ou plusieurs formes .....	7
4.2. Déplacement d'une ou plusieurs formes .....	8
4.3. Suppression d'une ou plusieurs formes .....	8
4.4. Copie d'une ou plusieurs formes .....	8
4.5. Modifier une ou plusieurs formes .....	8
4.5.1. Modifier la couleur et l'opacité .....	8
4.5.2. Modifier la taille et le style de police de caractère .....	8
5. L'onglet <b>File</b> .....	8
5.1. Ouvrir un nouveau projet .....	8
5.2. Ouvrir un autre projet .....	8
5.3. Enregistrer le projet courant .....	8

## 1. Créer un projet

Au lancement de pinte, une fenêtre de dialogue s'affiche. L'utilisateur peut y indiquer :

- le nom (name) du projet qu'il souhaite créer.
- la largeur (width) et la hauteur (height) de son dessin.
- le chemin de l'emplacement (save location) où il souhaite enregistrer son projet.

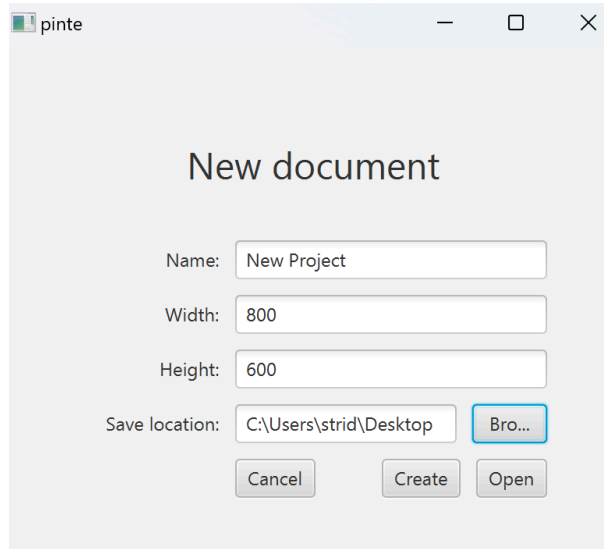


Fig. 1. – Fenêtre de dialogue au lancement de Pinte

Pour valider, il n'a plus qu'à cliquer sur le bouton **Create**.

Sinon, il peut également ouvrir un projet existant en cliquant sur **Open**.

## 2. L'interface

Lorsqu'il a créé ou ouvert un projet, l'utilisateur se retrouve sur la page ci-dessous :

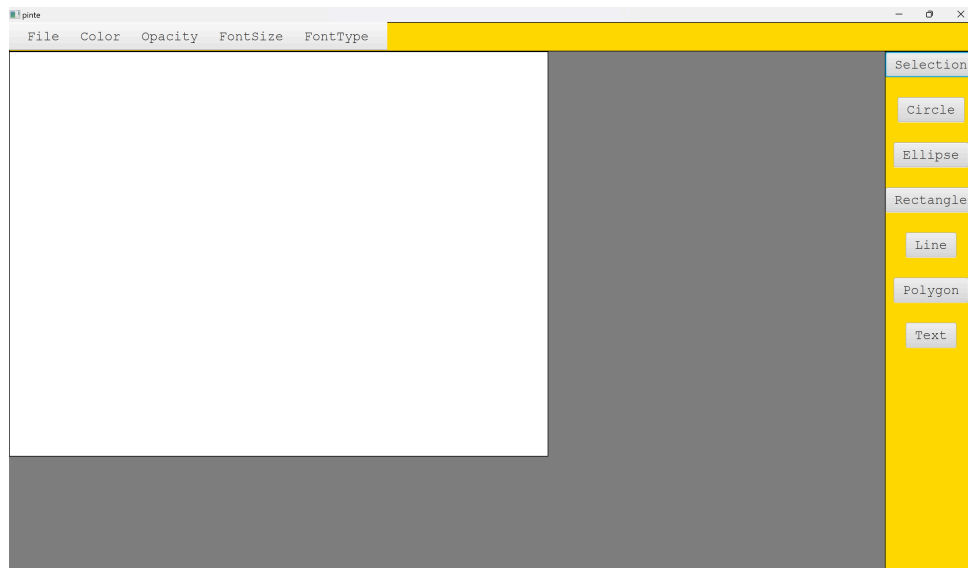


Fig. 2. – Fenêtre principale de modification du projet

Le bloc blanc au centre est le « canevas ». C'est sur celui-ci qu'il va pouvoir dessiner. Plus la taille du dessin choisie précédemment est grande, plus cette feuille de dessin sera étendue sur la page.

### 3. Ajouter une forme

Dans cette partie sont énumérées les étapes pour ajouter les différentes formes. Les formes sont créées avec la couleur et l'opacité sélectionnées dans le menu supérieur dans **Color** et **Opacity**.

#### 3.1. Ajouter un cercle

- Cliquer sur le bouton **Circle** à droite de la fenêtre pour entrer dans l'état **Ajout de cercles**.
- Cliquer sur le canevas à l'endroit voulu du centre du cercle.
- Déplacer la souris pour choisir le rayon du cercle.
- Cliquer à nouveau pour valider le rayon du cercle.

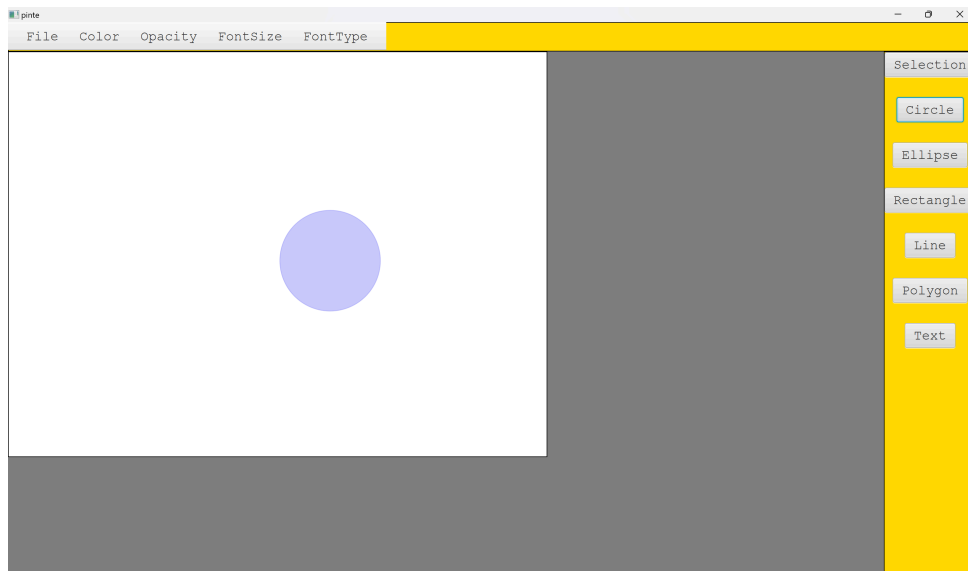


Fig. 3. – Résultat de l'ajout d'un cercle au canevas

#### 3.2. Ajouter une ellipse

- Cliquer sur le bouton **Ellipse** à droite de la fenêtre pour entrer dans l'état **Ajout d'ellipses**.
- Cliquer sur le canevas à l'endroit voulu du centre de l'ellipse.
- Déplacer la souris pour choisir la taille de l'ellipse.
- Cliquer à nouveau pour valider la taille de l'ellipse.

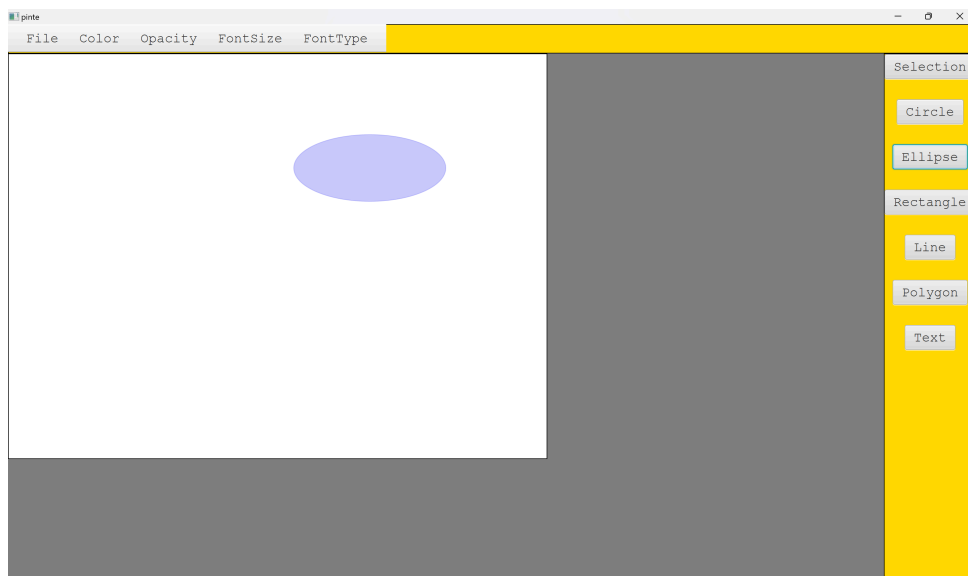


Fig. 4. – Résultat de l'ajout d'une ellipse au canevas

### 3.3. Ajouter un rectangle

- Cliquer sur le bouton **Rectangle** à droite de la fenêtre pour entrer dans l'état **Ajout de rectangles**.
- Cliquer sur le canevas pour placer un premier coin du rectangle.
- Déplacer la souris pour choisir la taille du rectangle et l'emplacement des autres coins.
- Cliquer à nouveau pour valider la forme du rectangle.



Fig. 5. – Résultat de l'ajout d'un rectangle au canevas

### 3.4. Ajouter un segment

- Cliquer sur le bouton **Line** à droite de la fenêtre pour entrer dans l'état **Ajout de segments**.
- Cliquer sur le canevas pour placer une première extrémité du segment.
- Déplacer la souris pour choisir l'emplacement de la deuxième extrémité du segment.
- Cliquer à nouveau pour valider l'emplacement de la deuxième extrémité du segment.

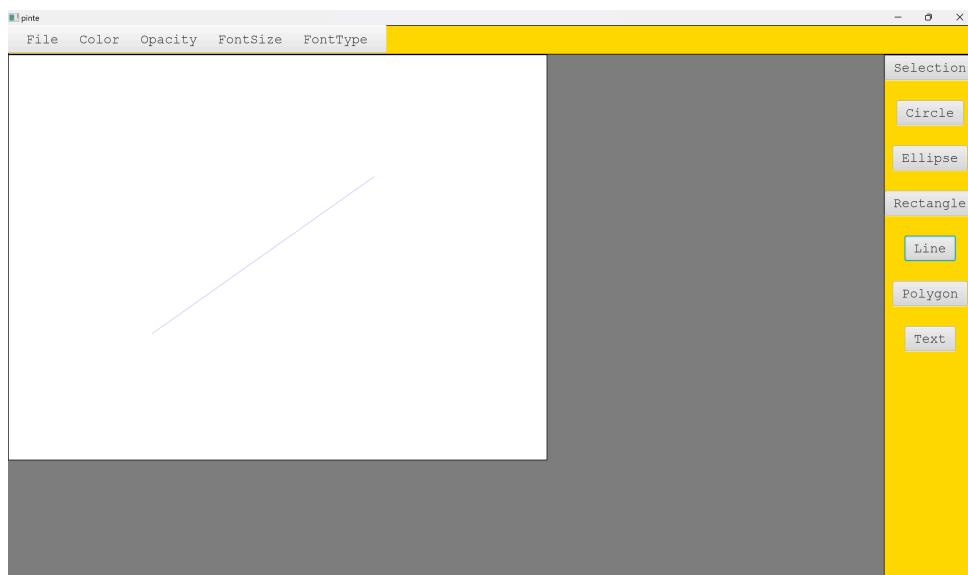


Fig. 6. – Résultat de l'ajout d'un segment au canevas

### 3.5. Ajouter un polygone

- Cliquer sur le bouton **Polygon** à droite de la fenêtre pour entrer dans l'état **Ajout de polygones**.
- Faire un clic **GAUCHE** sur le canevas pour placer un premier sommet du polygone.
- Déplacer la souris et faire d'autres clics **GAUCHE** pour ajouter d'autres sommets au polygone.
- Faire un clic **DROIT** pour placer le dernier sommet du polygone.

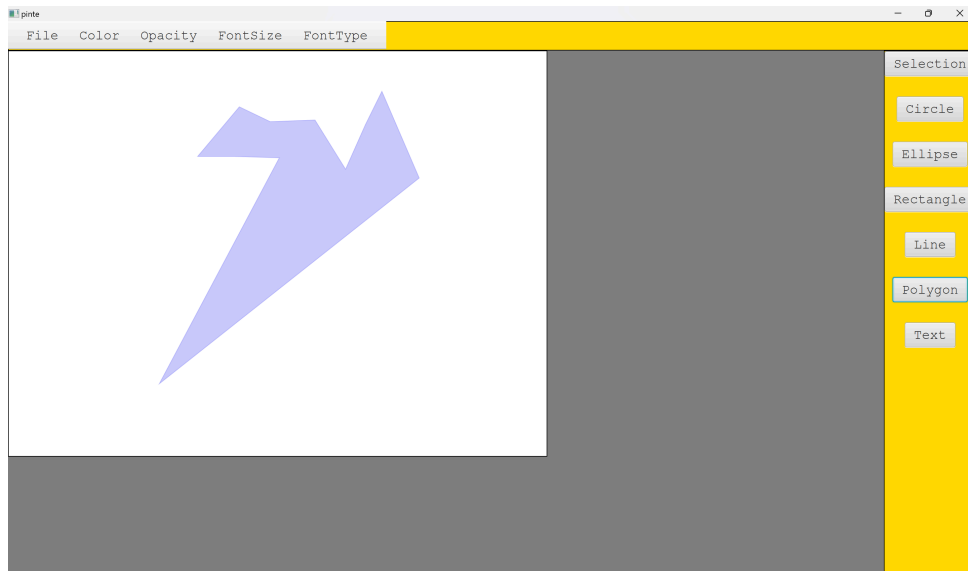


Fig. 7. – Résultat de l'ajout d'un polygone au canevas

### 3.6. Ajouter du texte

On peut également ajouter un texte sur le canevas. Celui ci sera, comme pour les formes, créé avec les couleur et opacité sélectionnées dans le menu supérieur, ainsi qu'avec la taille et le style de police de caractères sélectionnées dans **FontSize** et **FontType** du menu supérieur.

- Cliquer sur le bouton **Text** à droite de la fenêtre pour entrer dans l'état **Ajout de texte**.
- Cliquer sur le canevas pour sélectionner l'emplacement de début du texte.

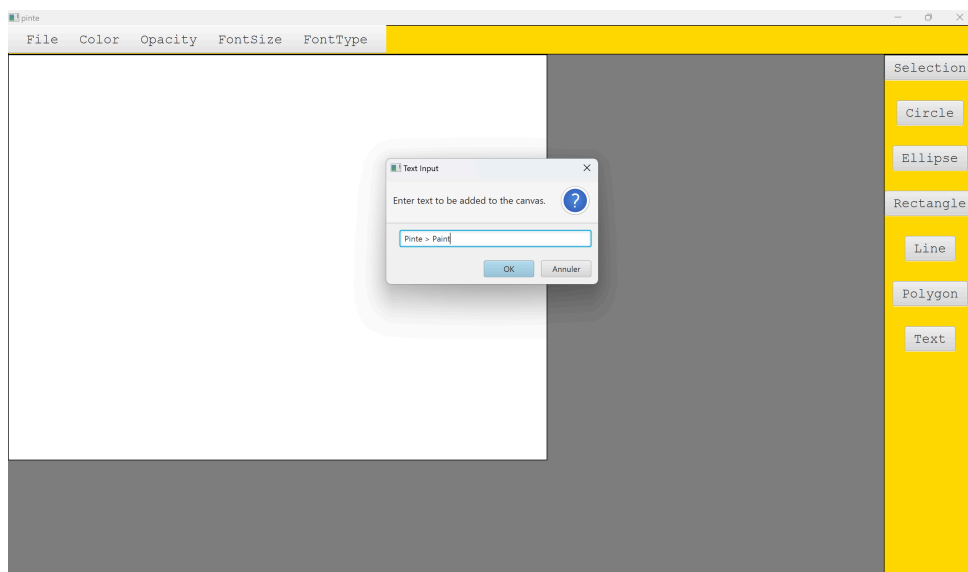


Fig. 8. – Fenêtre de dialogue pour indiquer le texte à ajouter

- Écrire dans la fenêtre de dialogue (cf. Fig. 8) le texte à ajouter puis cliquer sur **OK** pour confirmer ou **Annuler** pour annuler.

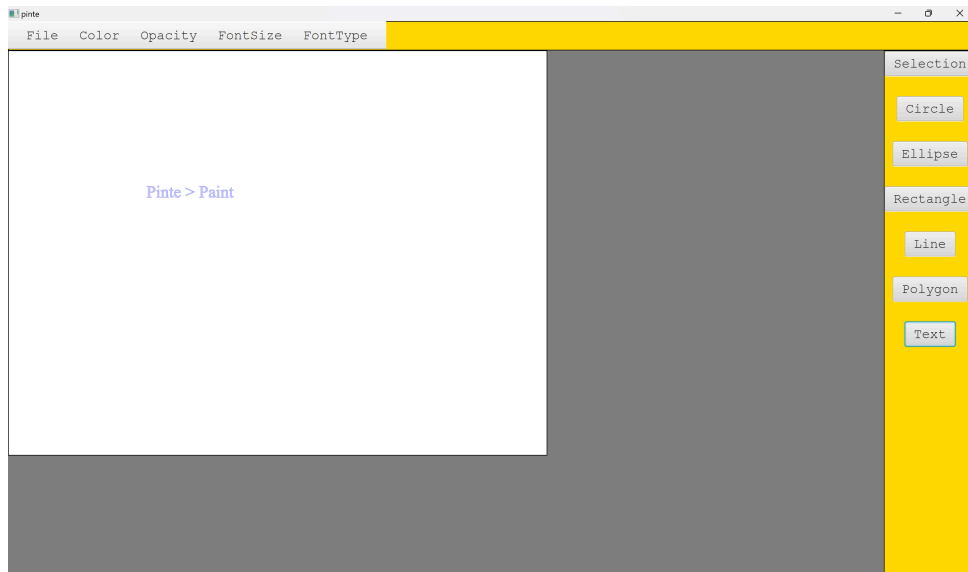


Fig. 9. – Résultat de l'ajout d'un texte au canevas

## 4. L'état Selection

Lorsque qu'il clique sur le bouton **Selection**, l'utilisateur accède à l'état **Sélection** et peut exécuter différentes actions sur les formes déjà sur le canevas.

### 4.1. Sélection d'une ou plusieurs formes

- Enfoncer la touche Ctrl du clavier.
- Cliquer sur les formes à sélectionner sur le canevas sans relâcher la touche.

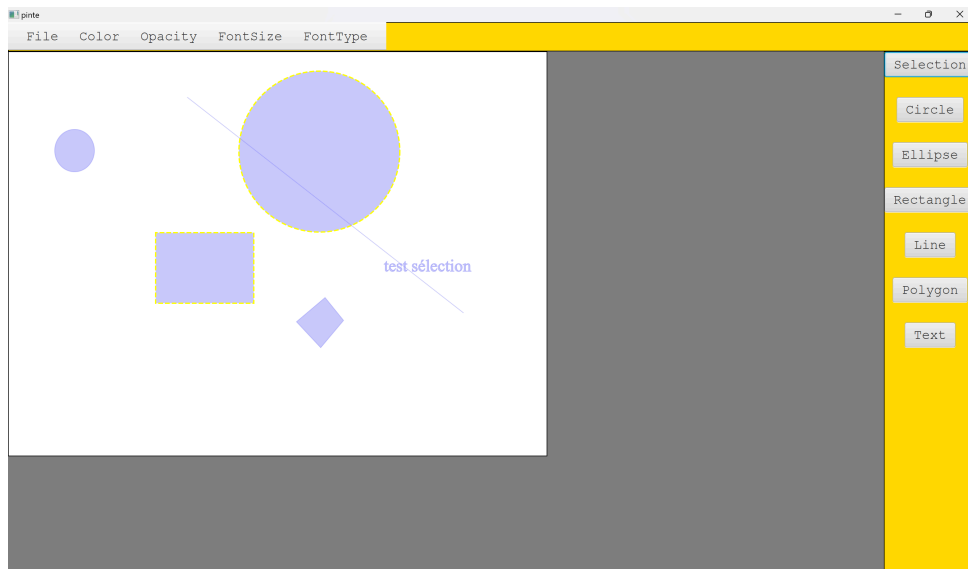


Fig. 10. – Résultat de la sélection de formes

Sur la Fig. 10, l'utilisateur vient de sélectionner le cercle et le rectangle. Les formes sélectionnées se distinguent des autres par le contour jaune en pointillés.

Lorsque des formes sont sélectionnées, on peut leur appliquer en même temps les actions décrites plus bas.

## 4.2. Déplacement d'une ou plusieurs formes

- Faire un clic GAUCHE sur une forme ou une sélection à déplacer.
- Faire un clic GAUCHE à l'endroit du canevas où l'on souhaite déplacer la/les formes.

## 4.3. Suppression d'une ou plusieurs formes

- Faire un clic DROIT sur une forme ou une sélection à supprimer.
- Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquer sur **Delete**

## 4.4. Copie d'une ou plusieurs formes

- Faire un clic DROIT sur une forme ou une sélection à copier.
- Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquer sur **Copy**.
- Faire un clic DROIT à l'endroit voulu pour coller la/les formes.
- Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquer sur **Paste**.

## 4.5. Modifier une ou plusieurs formes

### 4.5.1. Modifier la couleur et l'opacité

- Dans le menu supérieur, sélectionner la couleur (**Color**) et l'opacité (**Opacity**) voulues.
- Faire un clic DROIT sur une forme ou une sélection à modifier.
- Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquer sur **Fill with selected color** ou **Stroke with selected color** en fonction de si l'on veut remplir les formes avec le couple (couleur, opacité) sélectionné, ou modifier la couleur de leur lignes.

### 4.5.2. Modifier la taille et le style de police de caractère

- Dans le menu supérieur, sélectionner la taille (**FontSize**) et la police (**FontStyle**) des caractères voulues.
- Faire un clic DROIT sur un texte à modifier.
- Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquer sur **Change font** ou **Resize text** en fonction de si l'on modifier la police ou la taille des caractères.

## 5. L'onglet File

Cet onglet permet de gérer le projet en cours.

### 5.1. Ouvrir un nouveau projet

- Cliquer sur l'onglet **File**.
- Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquer sur **New**.
- La fenêtre de création apparaît
- L'utilisateur peut y indiquer :
  - le nom (**name**) du projet qu'il souhaite créer.
  - la largeur (**width**) et la hauteur (**height**) de son dessin.
  - le chemin de l'emplacement (**save location**) où il souhaite enregistrer son projet.
- Pour valider, il n'a plus qu'à cliquer sur le bouton **Create**.

### 5.2. Ouvrir un autre projet

- Cliquer sur l'onglet **File**.
- Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquer sur **Open**.
- Choisir le fichier que vous voulez ouvrir.

### 5.3. Enregistrer le projet courant

- Cliquer sur l'onglet **File**.



- Dans le menu contextuel qui apparaît, cliquer sur **Save** pour enregistrer sur le chemin connu ou sur **Save As** pour enregistrer sous un autre chemin.
- Sur la fenêtre qui apparaît, choisir le chemin et le nom du fichier.
- Appuyer sur **Save**.