



Projet long de Technologie Objet

---

# Manuel Utilisateur

---

Itération 1 - EF02

*Élèves :*

**ARRIX-POUGET Baptiste**

**DEMAZURE Clement**

**DREUMONT Evann**

**GIULIANI Astrid**

**GUTIERREZ Tom**

**LAGRANGE Angel**

**SABLAYROLLES Guillaume**

**THEVENET Louis**

27 Avril 2024

## 1. Application

L'application peut être lancée avec la commande `./gradlew run` depuis la racine du projet.

En l'état, l'application permet de choisir un emplacement, un nom et une taille de document. Elle ouvre ensuite une nouvelle vue Canvas. Un bouton permet d'y faire apparaître des cercles à l'écran en démonstration.

## 2. Tests

Les tests unitaires peuvent être lancés avec la commande `./gradlew test` depuis la racine du projet.