

Mode d'emploi – Fonctionnalités

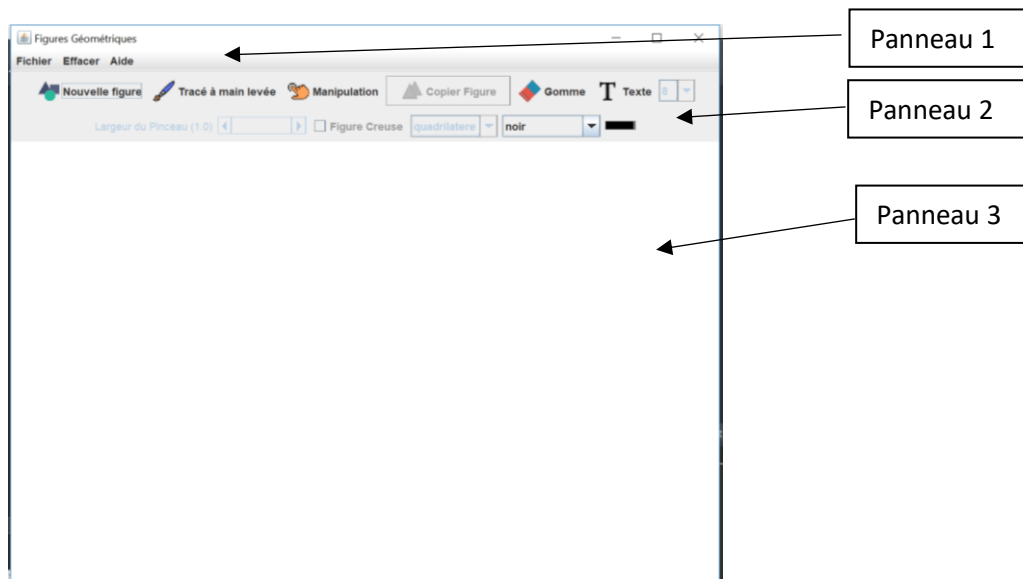
Figures Géométriques par Loïck Nosal

Bienvenu dans ce mode d'emploi qui vous présentera les fonctionnalités de l'application Figures Géométriques et comment les utiliser.

I- L'interface

L'interface se compose de trois panneaux principaux.

- Un situé en haut qui représente un menu permettant de réaliser différentes actions sur le fichier et le dessin (enregistrer, ouvrir, exporter, fermer, effacer une figure, effacer tout le dessin et « aide » qui ouvre ce document)
- Le deuxième panneau permet de réaliser des actions sur le dessin en lui-même (créer une nouvelle figure, dessiner, manipuler les figures, gommer et écrire du texte)
- Le troisième panneau est le plus large : c'est la zone de dessin



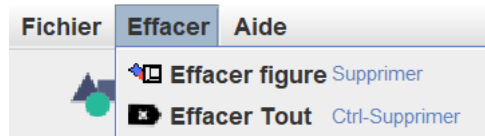
II- Le menu (panneau 1)

Il y a trois sous-menus dans ce menu : Fichier, Effacer et Aide.

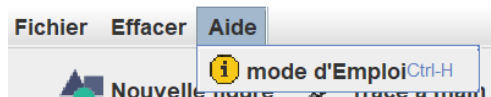
- ✓ Le sous-menu Fichier permet de réaliser différentes actions :
 - Enregistrer qui permet d'enregistrer votre dessin dans un fichier (raccourci Ctrl + S)
 - Ouvrir qui permet d'ouvrir un dessin via un fichier (raccourci Ctrl + O)
 - Exporter qui permet d'exporter votre dessin vers une image .png (raccourci Ctrl + E)
 - Quitter qui permet de quitter l'application



- ✓ Le sous-menu Effacer qui permet de réaliser deux actions (disponible uniquement quand on sélectionne « Manipulation »)
 - Effacer figure qui permet d'effacer une figure sélectionnée (raccourci Suppr)
 - Effacer Tout qui permet d'effacer l'intégralité du dessin (raccourci Ctrl + Suppr)



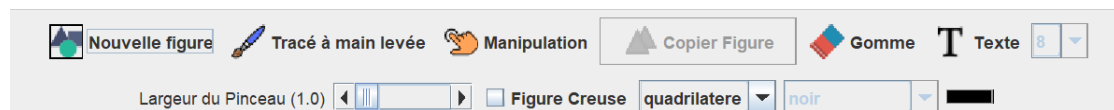
- ✓ Le sous-menu Aide qui permet d'ouvrir ce mode d'emploi (raccourci Ctrl + H)



III- Les différentes fonctionnalités du dessin

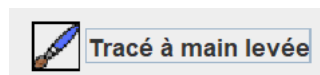
Dans le panneau de choix, vous pouvez sélectionner plusieurs actions à effectuer sur le dessin :

- Nouvelle figure : permet de tracer une nouvelle figure
- Tracé à main levée : permet de dessiner
- Manipulation : permet de déplacer et déformer des figures
- Gomme : permet de supprimer des figures, des traits et du texte
- Texte : permet d'écrire du texte sur le dessin








Certaines options sont grisées car elles ne sont disponibles que dans certains cas.


Pour savoir quelle option vous avez sélectionnée, un carré noir entoure l'icône de l'option. Ci-dessus, l'option « nouvelle figure » est sélectionnée. Ci-dessous, l'option « tracé à main levée » est sélectionnée.



De plus le curseur de la souris change en fonction de l'option sélectionnée, vous permettant de vous repérer :

- *Nouvelle figure* : 
- *Tracé à main levée* : 
- *Manipulation* :
 - Quand le clic est relâché : 
 - Quand le clic droit est enfoncée : 

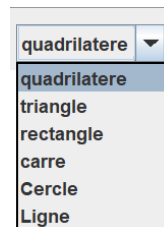
- Gomme : 

- Texte :
Quand vous n'êtes pas en train d'écrire : 
Quand vous êtes en train d'écrire, le curseur disparaît.

IV- Nouvelle figure

Cette option permet de tracer une nouvelle figure sur le dessin.

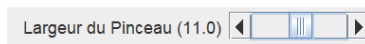
Vous avez le choix parmi 6 figures géométriques qui sont : le quadrilatère, le triangle, le rectangle, le carré, le cercle et la ligne droite. Un menu déroulant permet de choisir la figure à tracer.



Vous pouvez également choisir si votre figure sera pleine ou non. Il suffit de cocher ou de décocher l'onglet « Figure Creuse »

☐ **Figure Creuse**

Si vous avez coché l'onglet « Figure Creuse » alors vous pouvez également changer la « largeur du pinceau » afin de modifier la largeur des contours de la figure. A noter que vous pouvez modifier aussi la largeur du pinceau si la figure est pleine, mais cela ne sera pas visible.

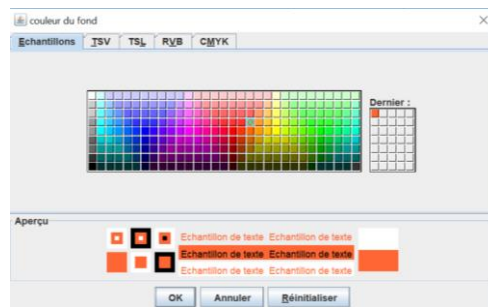


Une fois les différentes options choisies (largeur du pinceau, figure creuse, figure à tracer), vous pouvez modifier la couleur de la figure à tracer via un menu déroulant. Vous avez le choix parmi plusieurs couleurs par défaut, ainsi que l'option « personnalisée » qui permet de choisir n'importe quelle couleur dans un nouveau onglet.

Couleur de base :



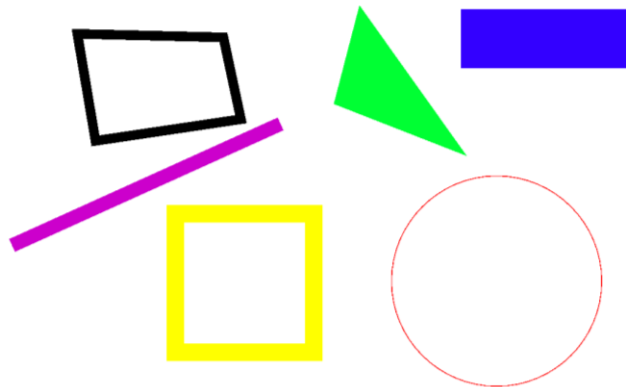
Couleur personnalisée :



Pour savoir plus facilement quelle couleur vous avez actuellement sélectionnée, une icône vous l'indique :



A noter que pour tracer une figure, vous devez cliquer un certain nombre de fois sur le dessin après avoir sélectionné la figure à tracer (triangle : 3 clics, quadrilatère : 4 clics, rectangle : 2 clics, etc.). Vous pouvez ainsi tracer différentes figures, de différentes couleurs, de différentes tailles, vides ou pleines et avec une taille de contour différente.



V- Tracé à main levée

C'est ici que vous allez pouvoir dessiner à l'aide d'un pinceau sur votre dessin. Vous allez pouvoir choisir la couleur de votre tracé ainsi que la largeur de celui-ci. Les traits seront arrondis pour que cela ressemble le plus possible à un tracé de crayon ou de pinceau.

La largeur du pinceau peut être modifiée comme pour l'onglet « nouvelle figure » et la couleur du tracé peut être modifiée également comme l'onglet « nouvelle figure ».

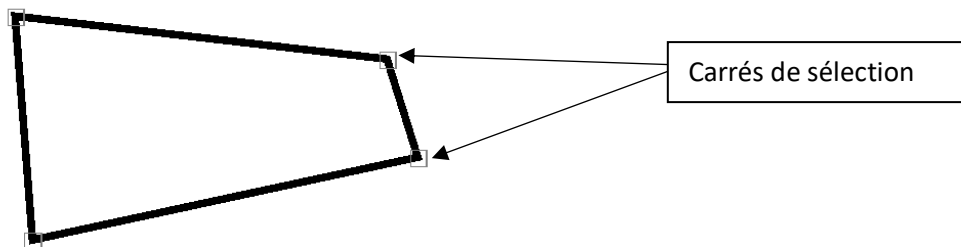


Vous pouvez donc réaliser plusieurs tracés de différente couleur et de différente taille. Vous pouvez bien sûr faire sur le même dessin des tracés et des figures géométriques.

VI- Manipulation

Cet onglet permet différentes actions telles que sélectionner une figure géométrique, la déformer, la déplacer sur le dessin. Vous pouvez également rendre une figure pleine ou creuse et modifier sa couleur. Cet onglet donne aussi accès au sous-menu « Effacer » permettant d'effacer une figure sélectionnée ou d'effacer l'intégralité du dessin.

Pour sélectionner une figure il faut faire un clic droit dessus. Une fois sélectionnée, des carrés de sélections apparaissent aux différents points de la figure.

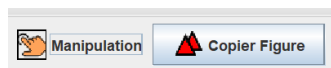


A noter que les carrés de sélection grossissent en fonction de la largeur des contours de la figure (afin d'être plus visibles).

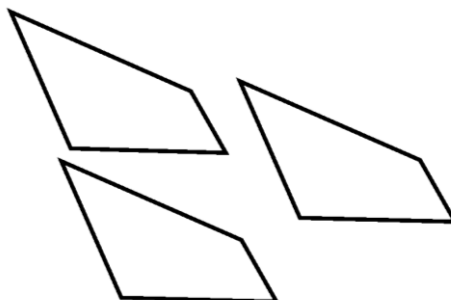
Une fois une figure sélectionnée, vous pouvez réaliser différentes actions sur celle-ci :

- Si vous maintenez le clic gauche en positionnant votre souris sur la figure et que vous déplacez la souris, vous déplacerez également la figure.
- Si vous faites un clic droit sur un des carrés de sélection de la figure et que vous maintenez ce clic enfoncé et que vous déplacez la souris, vous allez déformer la figure.
- Vous pouvez modifier la couleur de la figure en sélectionnant le menu déroulant.
- Vous pouvez supprimer la figure en appuyant sur « Suppr » ou en allant dans l'onglet Effacer – Effacer Figure.
- Remplir et vider la figure en cliquant sur « figure creuse ».

Dans l'onglet manipulation vous avez un nouveau bouton qui se débloquent : « Copier Figure ».

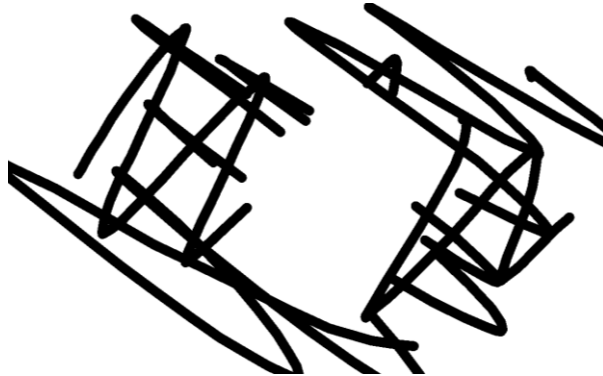


Ce bouton permet de dupliquer une figure sélectionnée. Cela permet d'avoir plusieurs fois la même figure avec la même couleur, et la même forme.



VII- Gomme

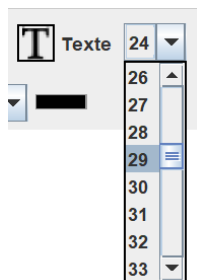
Cet onglet permet de gommer des figures géométriques, des traits réalisés avec le tracé à main levée ou du texte. Il vous faut maintenir le clic gauche de la souris et passer votre souris au-dessus des différents éléments à gommer.



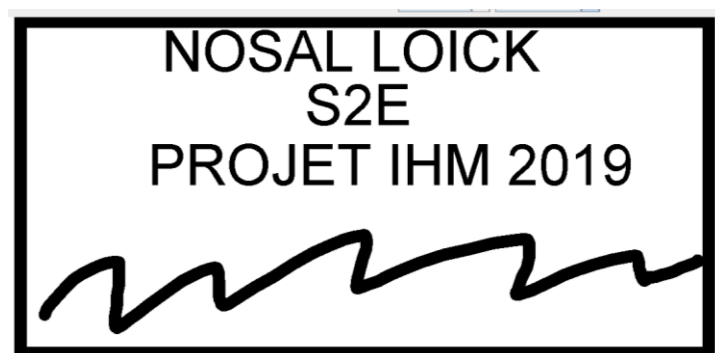
Ici on voit que la zone centrale de ces gribouillis a été effacée.

VIII- Texte

Cet onglet vous permet d'écrire du texte sur votre dessin. Il n'y a pour l'instant qu'une police d'écriture disponible. Vous pouvez cependant modifier la taille de la police d'écriture, ainsi que la couleur du texte. La taille de la police d'écriture se modifie grâce à un onglet déroulant disponible uniquement quand « Texte » est sélectionné.



Vous pouvez ainsi mélanger figures géométriques, tracé à main levée et texte.



A noter qu'il reste un problème avec cette fonctionnalité. En effet certains caractères qui ne sont pas des lettres peuvent être « écrits » comme la touche « Maj » ou « f1 » par exemple. Cela écrit alors un rectangle montrant que ce caractère n'est pas reconnu.

IX- Résumé des fonctionnalités

Voici une liste brute des différentes fonctionnalités de l'application :

- Tracer une nouvelle figure parmi une liste
- Tracer une figure pleine ou creuse
- Changer la couleur d'une figure
- Dessiner avec un pinceau
- Changer la largeur des tracés
- Changer la largeur des contours d'une figure
- Changer la couleur d'un tracé
- Déplacer une figure
- Déformer une figure
- Dupliquer une figure
- Effacer une figure
- Gommer une figure
- Gommer un tracé
- Gommer du texte
- Effacer tout le dessin
- Ecrire du texte
- Changer la couleur du texte
- Changer la taille du texte
- Enregistrer son dessin
- Ouvrir un dessin enregistré précédemment
- Exporter un dessin vers une image .png
- Ouvrir ce mode d'emploi

Pour finir, voici le lien du dépôt GitHub de mon projet. Vous y trouverez les différents commits effectués ainsi que les différentes versions de mon projet. Merci

<https://github.com/LoickNosal/FiguresGeometriques>