Historique de démarche de notre progression :

Nous avons décidé, à la première semaine, de développer une application permettant d’afficher des fractales courbées. Ensuite, nous avons décidé des fonctionnalités du programme. Les plus importantes étaient celle du zoom et de la translation et bien sûr de la courbure. De plus, nous avons aussi décider de mettre une fonctionnalité pour modifier les couleurs. Nous avions aussi pensé à d’autres fonctionnalités moins prioritaires mais peu furent intégré dans l’application. Par exemple, nous avions pensé afficher les coordonnées du curseur mais nous avons décidé de ne pas poursuivre l’intégration de cette fonctionnalité puisqu’elle était peu utile.

Jérôme et Simon ont développé le menu de base de l’application. Sans produire une interface finie, ils ont placé les boutons principaux et les TextBox (qui servent à entrer des données dans le menu). Puis, ils ont programmé une classe permettant d’entreposer en mémoire les données entrées dans le menu et de les distribuer ces valeurs au modèle pour qu’il les traite. Ensuite, ils ont travaillé sur le style, l’apparence de l’application, et les méthodes permettant l’interaction du menu.

Choix et erreurs :

C

Button R pour reset: self-explanatory

Click droit pour le menu: afin de régler le conflit translation et click pour menu

//TODO – demarche de ludo et jo