

# RAPPORT DE DEVELOPPEMENT / TEST

## Rapport de développement :

Ce qui a été accompli :

- Importation d'une image de format .png / .jpg
- Possibilité de dessiner et donc, d'ajouter des formes :
  - carré, ronds, rectangle, triangle etc... avec la possibilité de choisir la couleur et/ou sa taille
- Création d'une image vide :
  - vous pouvez créer une image vide de dimensions souhaitées
- Enregistrement du travail fini
  - Vous pouvez enregistrer votre travail une fois terminé, il sera enregistré sous format .png dans un dossier choisi
- Raccourci clavier correspondant aux différentes fonctions fournies par Photop', par exemple :
  - Ctrl+Z : pour annuler la dernière modification faite
  - Ctrl+P/M : pour augmenter / diminuer la taille du pinceau
  - Ctrl+C : pour créer une nouvelle image
  - Ctrl+D : pour effacer l'intégralité des modifications faites

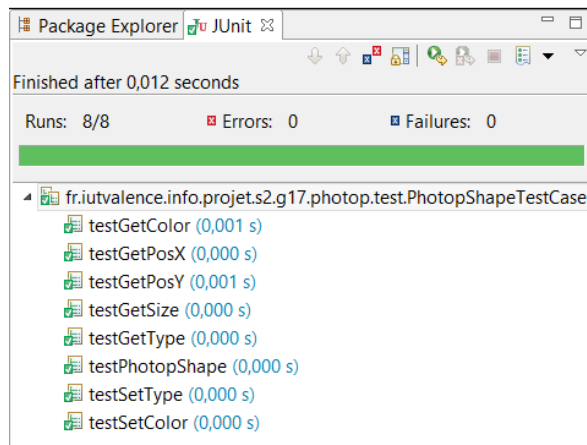
Ce qui n'a pas été accompli / perspective d'évolution :

- Ajout de texte sur l'image
- Rotation de l'image
- Ajout de cadre autour de l'image
- Sélection d'un élément précis pour le déplacer

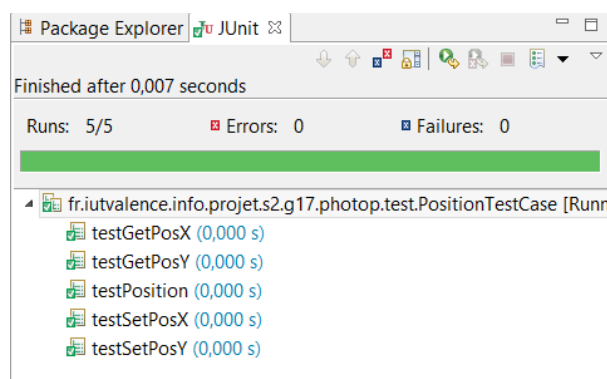
## Rapport de test :

Nos tests couvrent essentiellement les méthodes du package photop (pas la partie Swing) avec les tests des classes PhotopShape, Pointer et Position. Les autres classes ne peuvent être testées. Les tests montrent ainsi que les méthodes que nous avons créées sont bien fonctionnelles.

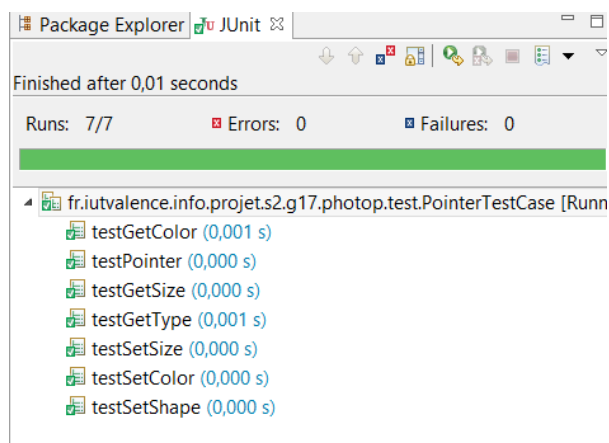




### Test des méthodes de la classe PhotopShape



### Test des méthodes de la classe Position



### Test des méthodes de la classe Pointer

## Ce que couvrent les tests unitaires :

Les tests couvrent les méthodes de chaque classe (principalement des getters setters) avec différentes valeurs qu'on doit changer directement dans le code. Pour plus de détails voir dans GitHub.



## Bilan personnel

Contrairement au projet du premier semestre, l'envergure de ce projet était toute autre, il fallait partir sur des bases beaucoup plus « corporate », établir un cheminement vers le produit fini tel qu'on aurait eu à le faire dans un studio de développement / en réponse à un appel d'offre spécifique, étant donné que le code n'allait se faire que dans un langage bien précis. Cette profondeur de travail a donné un sens beaucoup plus personnel que celui du premier projet, sur lequel nous avons travaillé au court du premier semestre. Concevoir une application à partir de rien, passer à travers toutes les étapes de création, cela donne un travail non négligeable à effectuer hors des cours, cependant, avec la détermination octroyée par la liberté de choix des projets, cette petite différence d'avec le projet du premier semestre fut largement compensée, sans compter le résultat, qui au final est beaucoup plus gratifiant.

En effet ce projet a beaucoup apporté, surtout au niveau de la conception, on a du mal à bien appréhender la manière dont va être construit notre projet ce qui est très vite remarqué lorsque l'on développe notre application, certaines classes ont été. Mais finalement la conception apporte un départ très rapide au développement puisque celle-ci nous fournit tout le squelette de notre code ainsi que la manière dont va être construit l'application.

