

Groupe n°17

Livrable D2

Projet Photop'

BERTHOLET Mathie
KHEBIBECHE Médy
PLANEILLE Bastien
VALLIER Corentin
MERCIER Jean-Baptiste
TD2 INFO 1A

Titre du projet :

« Photop' » : un éditeur de photo.

Présentation du projet :

Fonctionnalités du logiciel Photop' :

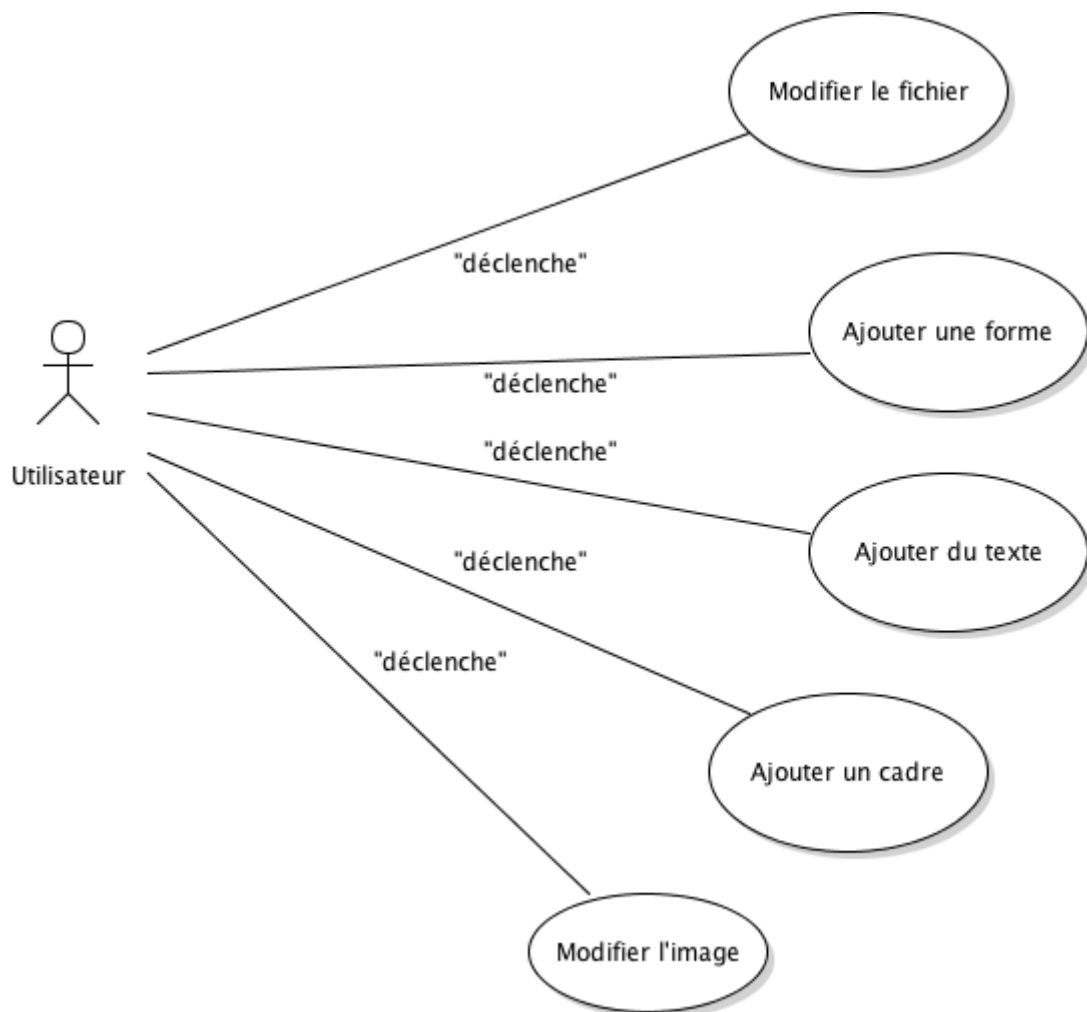
- Ouvrir un fichier png, jpg, bitmap
- Créer un fichier png, jpg, bitmap
- Enregistrer les modifications apportées au fichier
- Ajouter des éléments de décorations fournis avec le logiciel :
 - Choisir une forme : carré, rectangle, cercle, triangle
 - Choisir la couleur de la forme
- Ajouter un cadre :
 - type de cadre
 - épaisseur du cadre
 - couleur du cadre
- Ajouter du texte :
 - police d'écriture
 - taille de la police
 - couleur de la police
 - ajouter un effet au texte : souligné, italique, surligné, gras
- pivoter les décorations

Fonctionnalités en vue d'une amélioration :

- Ajouter un filtre : sépia, noir et blanc...
- Dessiner :
 - Taille de la plume
 - Couleur

Diagrammes des cas d'utilisations :

Un diagramme de cas d'utilisation capture le comportement d'un système, d'un sous-système, d'une classe ou d'un composant tel qu'un utilisateur extérieur le voit. Il scinde la fonctionnalité du système en unités cohérentes, les cas d'utilisation, ayant un sens pour les acteurs. Les cas d'utilisation permettent d'exprimer le besoin des utilisateurs d'un système.



OUVRIR FICHIER

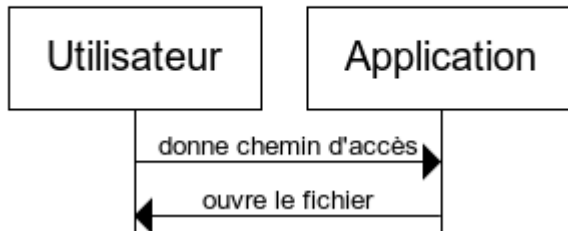
Début : appuyer sur le bouton « ouvrir fichier ».

Fin : le fichier est ouvert ou le fichier ne peut pas être ouvert.

Paramètres : chemin d'accès au fichier

Scénario:

Ouvrir un fichier



CRÉER FICHIER

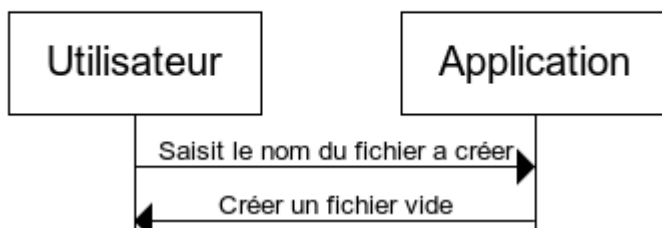
Début : appuyer sur le bouton « créer fichier ».

Fin : le fichier est créé

Paramètres : nom du fichier

Scénario:

Créer un fichier



AJOUTER DU TEXTE

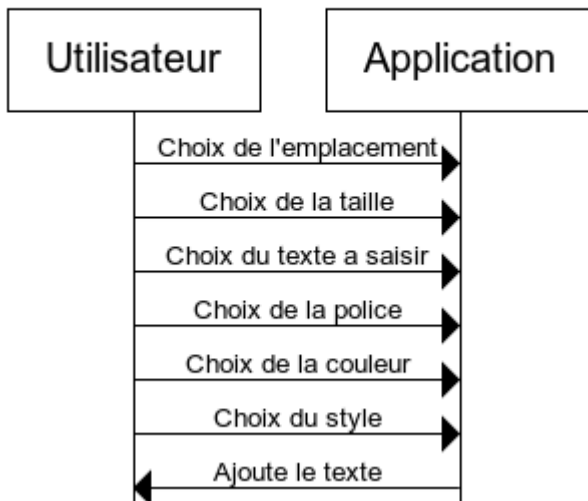
Début : appuyer sur le bouton « ajouter du texte ».

Fin : le texte est ajouté.

Paramètres : type de police, taille, couleur de police, style de police (gras....)

Scénario:

Ajouter du texte



AJOUTER DÉCORATION

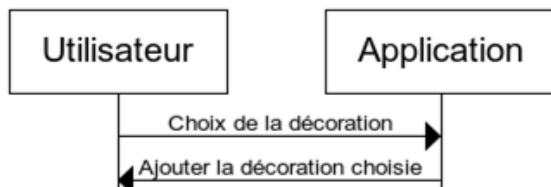
Début : appuyer sur le bouton « ajouter une décoration ».

Fin : la décoration est ajoutée.

Paramètres : choix de la décoration

Scénario:

Ajouter décoration



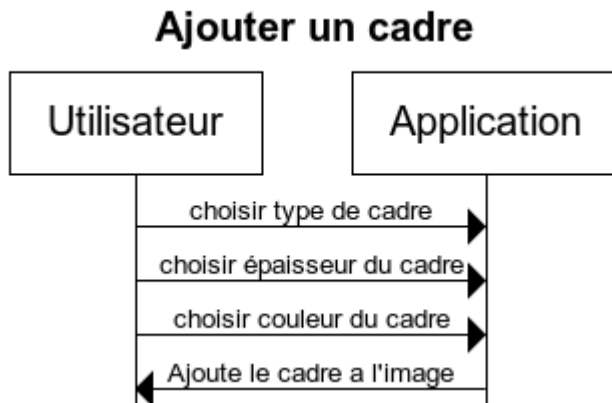
AJOUTER UN CADRE

Début : appuyer sur le bouton « ajouter un cadre ».

Fin : le cadre est ajouté.

Paramètres : épaisseur, type de cadre, couleur du cadre

Scénario:



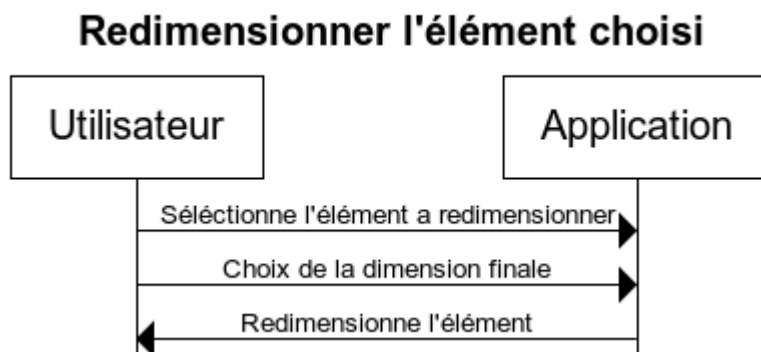
REDIMENSIONNER L'ÉLÉMENT

Début : appuyer sur le bouton « redimensionner l'élément ».

Fin : l'élément est redimensionné.

Paramètres : dimensions de départ et d'arrivée

Scénario:



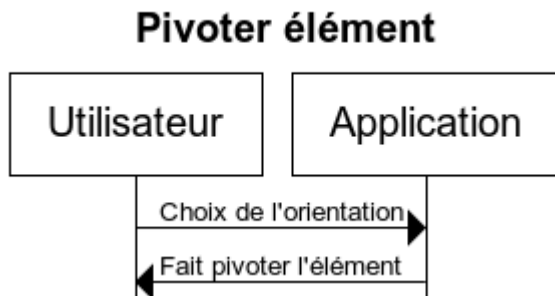
PIVOTER L'ÉLÉMENT

Début : appuyer sur le bouton « pivoter l'élément ».

Fin : l'élément a pivoté

Paramètres : orientation

Scénario:



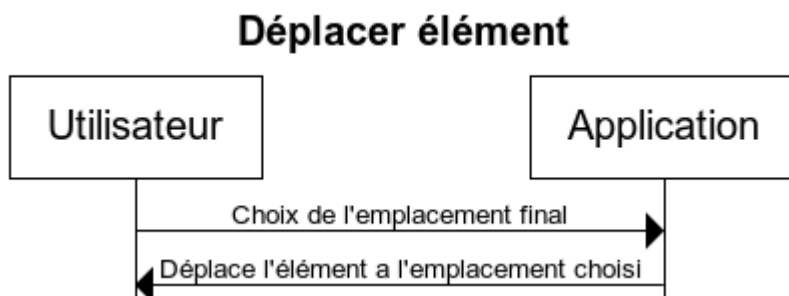
DÉPLACER L'ÉLÉMENT

Début : appuyer sur le bouton « déplacer l'élément ».

Fin : l'élément est déplacé

Paramètres : coordonnées de départ et d'arrivée

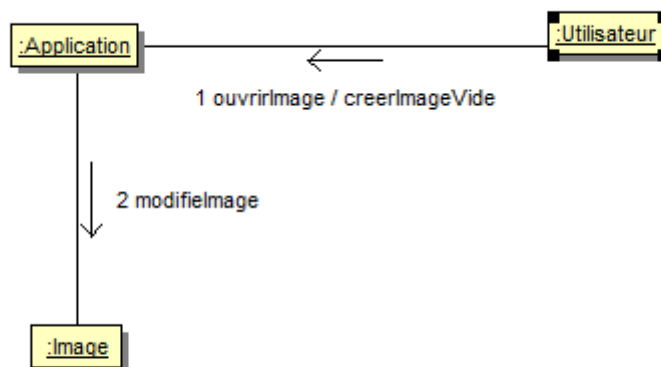
Scénario :



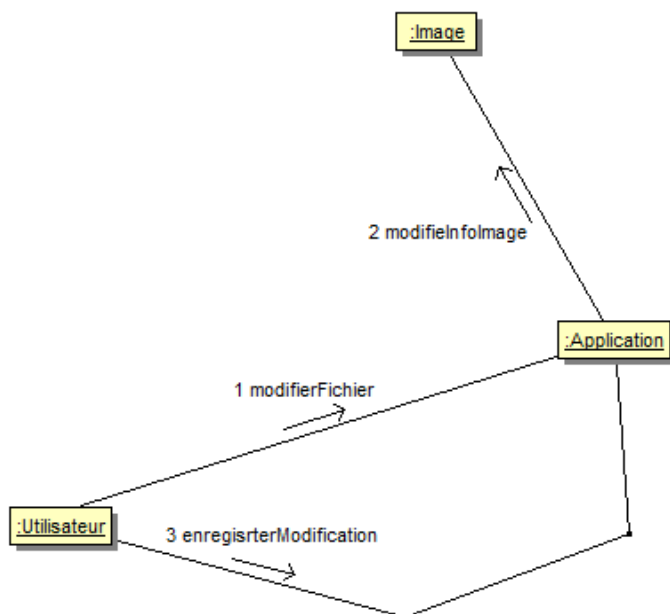
Diagrammes de collaborations

Les diagrammes de collaboration montrent des interactions entre objets.
Ils permettent de représenter le contexte d'une interaction, car on peut y préciser les états des objets qui interagissent.

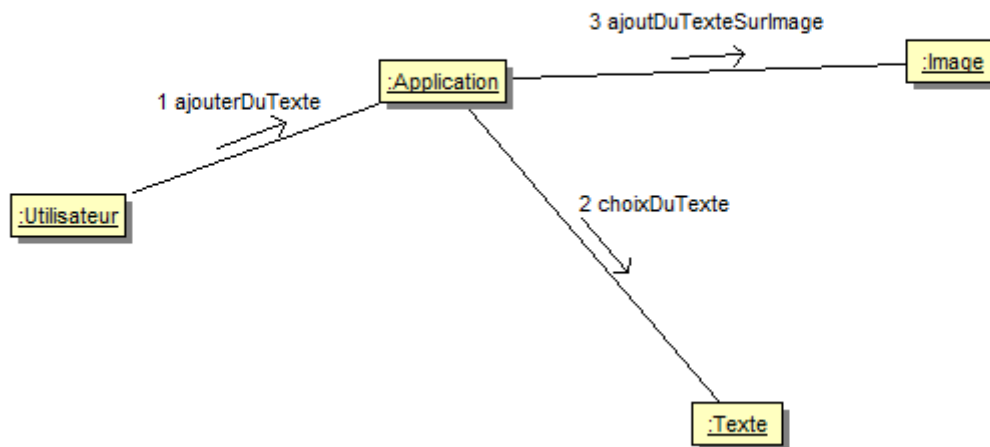
Modifier image



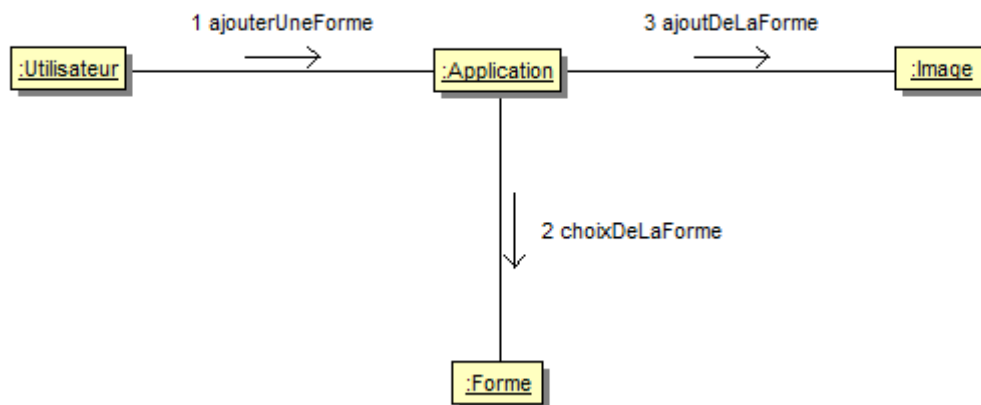
Modifier fichier



Ajouter du Texte



Ajouter Forme



Ajouter cadre

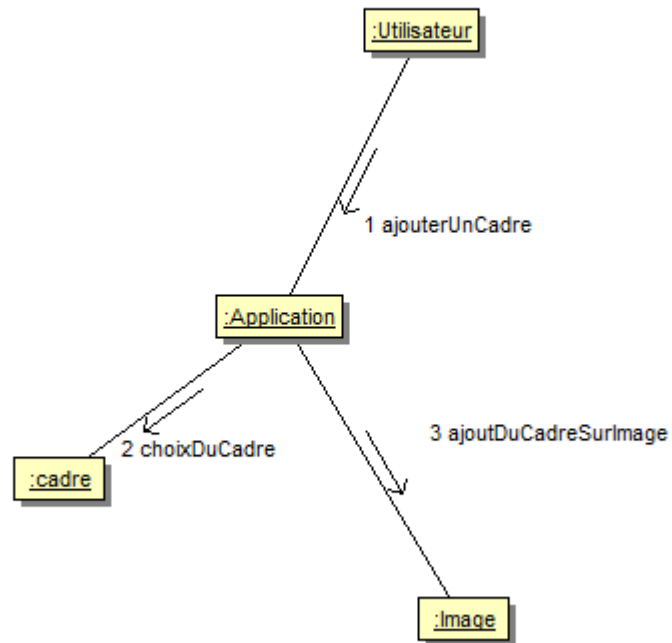


Diagramme de classe

Le diagramme de classes en montre la structure interne. Il permet de fournir une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir pour réaliser les cas d'utilisation.

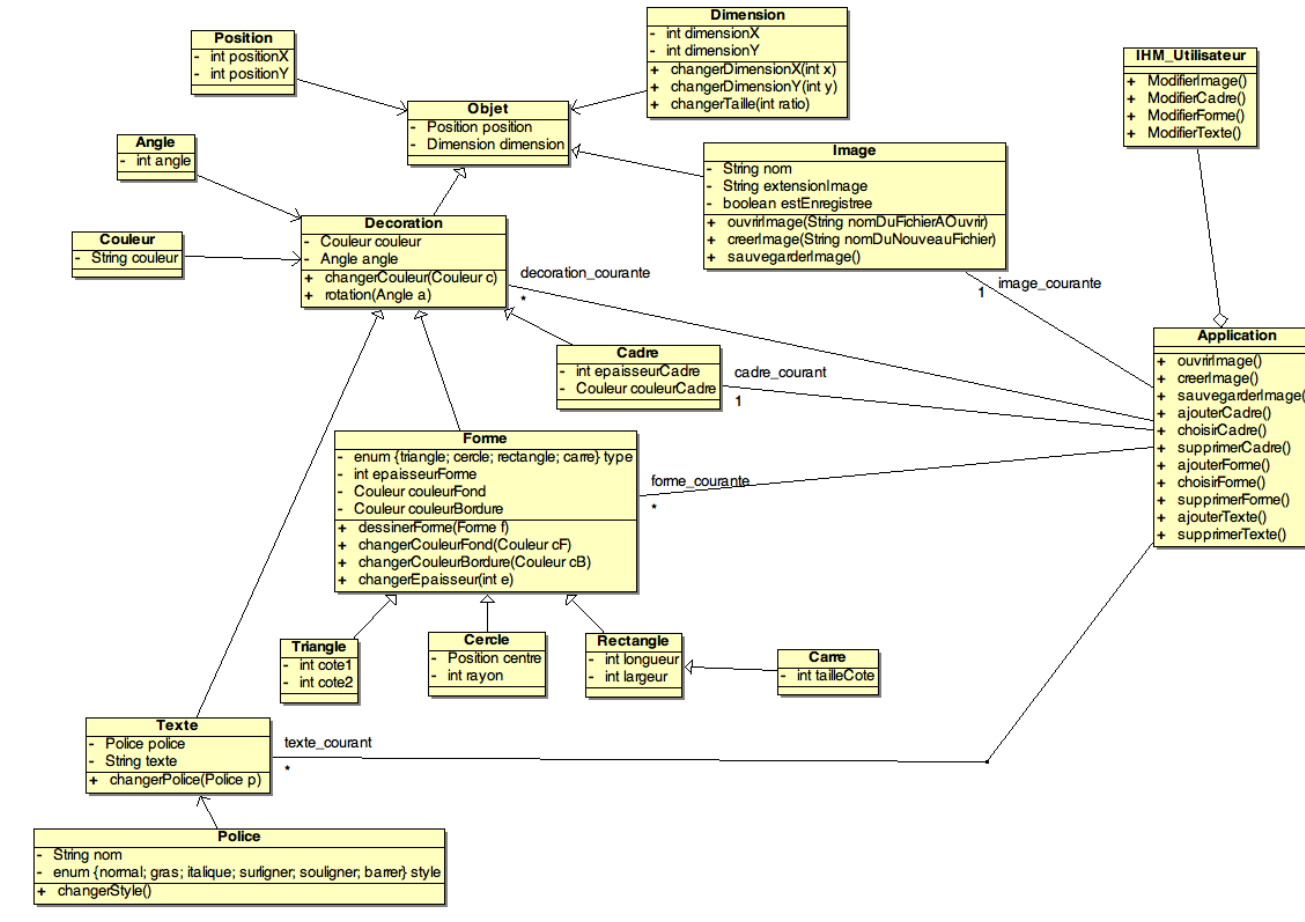


Diagramme de comportement

Permet de modéliser les envois de messages entre objets chronologiquement.

