

Projet en C

Peinture.com

Créateur d'images vectorielles



par Idir NAIT MEDDOUR et Fares DARGOUTH

Ce rapport va brièvement expliquer l'architecture de notre programme Peinture.com

Le programme utilise une méthode de gestion d'état pour déterminer quel menu afficher à l'écran.

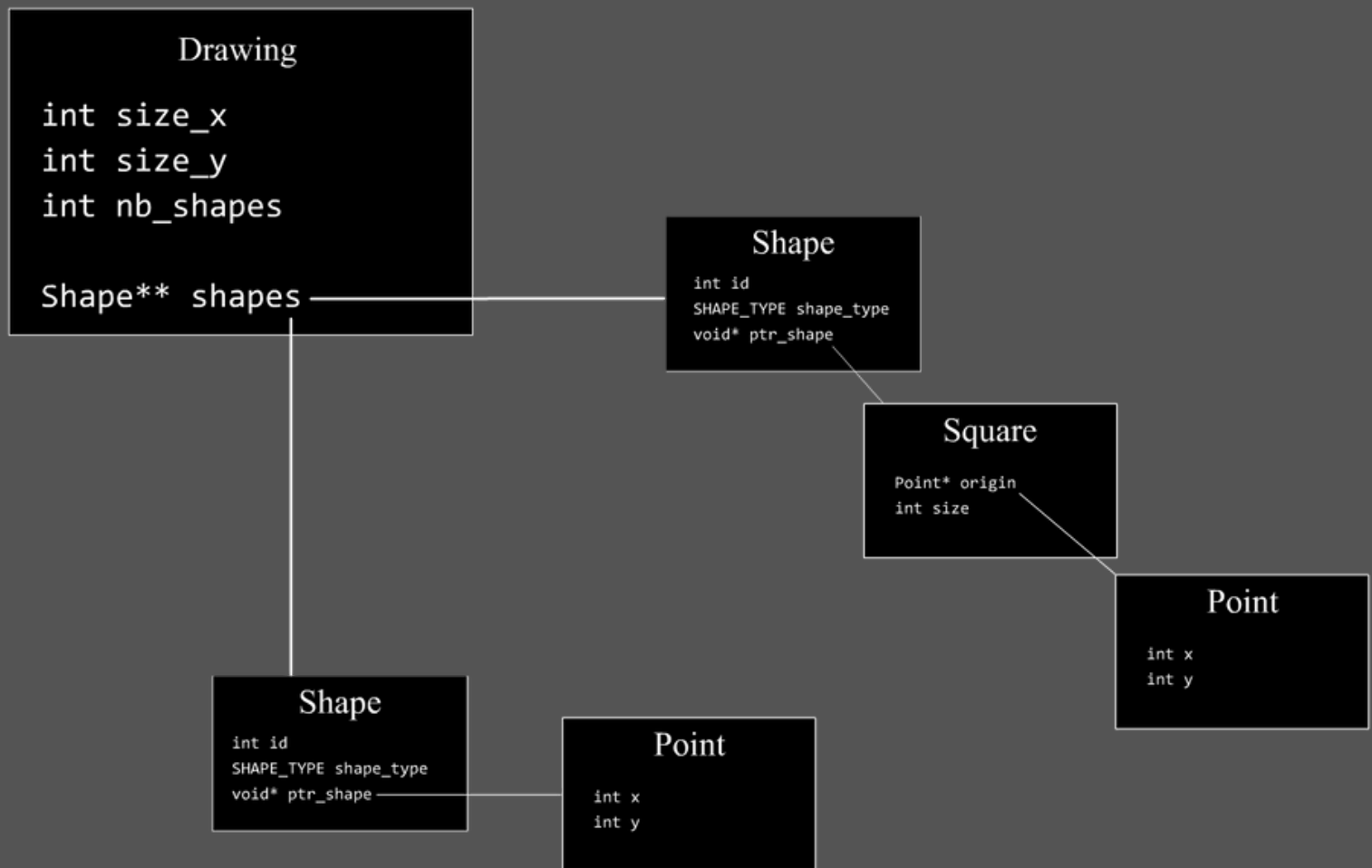
Par exemple, nous avons l'état `MAIN_MENU`, `CHOOSE_SIZE`, `ON_CANVAS`, etc. Cette méthode a l'avantage d'éviter du code trop imbriqué, c'est-à-dire, que presque toutes les fonctionnalités du programme se retrouvent peu réparties, et permet de faire gérer les différents états du programmes de manière indépendante (puisque chaque état est géré par ses propres fonctions), et l'inconvénient de forcer l'usage de quelques variables globales (une pratique déconseillée), en l'occurrence l'état actuel du programme.

Les états sont tous regroupés dans un *enum*.

Concernant la structure des *struct*, les éléments les plus simples sont les formes : *Point*, *Line*, *Square*, *Rectangle*, *Circle* et *Polygon*.

Ces formes sont contenues dans des *Shape* qui contiennent également un identifiant unique. Pour l'instant, ces *Shape* sont contenues dans un *struct* nommé *Drawing*, qui représente le projet tout entier. Quand nous implémenterons les calques, nous créerons un *struct* "*Layer*", eux-mêmes avec leur identifiant, et ce seront eux qui seront stockés dans *Drawing*, dans une Liste linéaire chaînée (LLC) afin d'établir l'ordre dans lequel on les dessine.

Schéma explicatif du squelette de notre programme.



Ici, le dessin possède 2 Shape, une qui contient un Point, l'autre qui contient un Square.