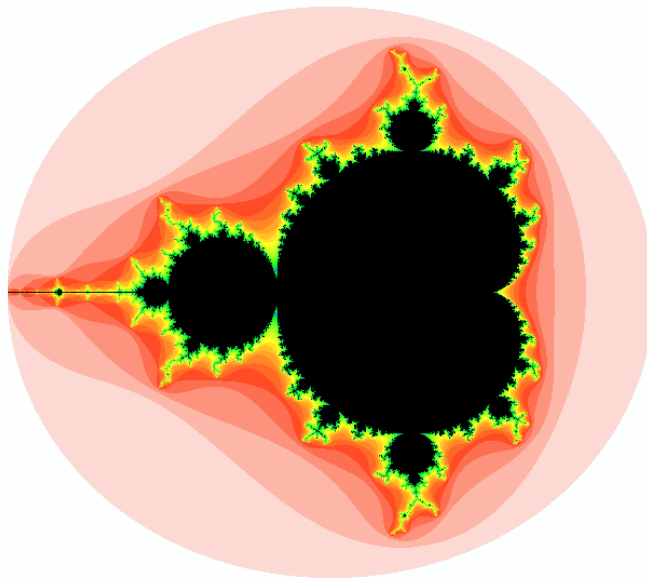


BUREAU D'ÉTUDES D'INFORMATIQUE

Fractales et FLTK

PMPB

Julia DUPUIS
Nils EXIBARD
Félix PIÉDALLU



1^{er} juin 2014

Table des matières

1	Présentation du programme	1
2	Sources	3
2.1	Affichage	3
2.2	Structures de données	3
2.3	Fonctions	4
2.4	Dessin	5
2.5	Callback	5
3	Critique	6
4	Déroulement du projet	6
5	Conclusion	7

1 Présentation du programme

Le sujet sur lequel nous avons choisi de travailler est le projet « Fractales », grand classique de la programmation, utilisant le plan complexe.

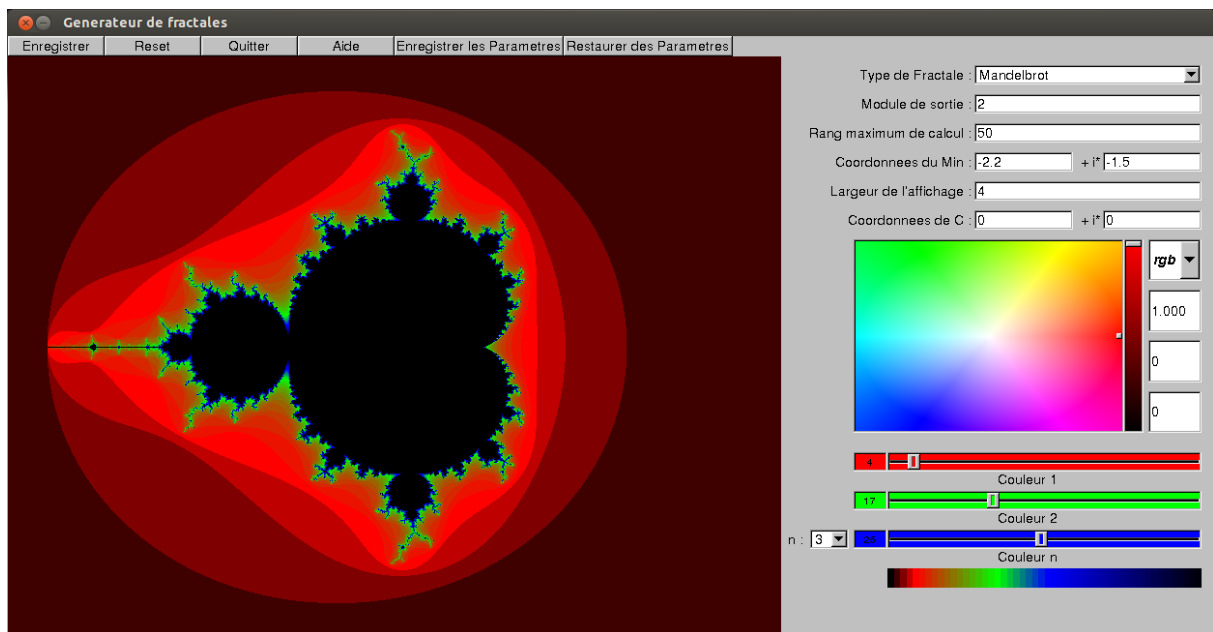


FIGURE 1 –

Les fonctionnalités que nous avons choisi d'intégrer sont les suivantes :

- Choix par l'utilisateur des différents paramètres de la fractale (type, module de sortie, rang maximal, coordonnées du point inférieur gauche, largeur de l'affichage, coordonnées de la constante).

Type de Fractale :

Module de sortie :

Rang maximum de calcul :


Coordonnees du Min : + i*

Largeur de l'affichage :


Coordonnees de C : + i*


FIGURE 2 –


- Choix des couleurs (jusqu'à 10 couleurs choisies par l'utilisateur avec écart modifiable).



rgb

 Couleur 1

 Couleur 2

n :  Couleur n




FIGURE 3 –

- Enregistrement de l'image ainsi que des paramètres dans un fichier choisi par l'utilisateur avec une qualité choisie.
- Restauration de paramètres précédemment enregistrés.
- Remise à zéro des paramètres (bouton reset).
- Fonction « Quitter ».
- Un bouton aide expliquant les fonctionnalités des différents boutons de la souris.

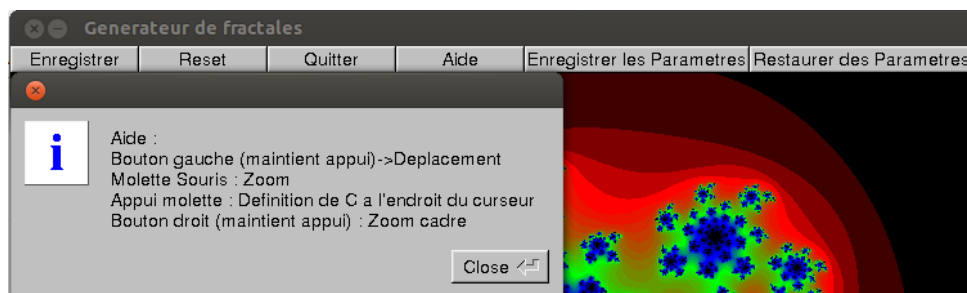


FIGURE 4 –

- 2 types de zoom : avec cadre (clic droit) ou grâce à la molette.

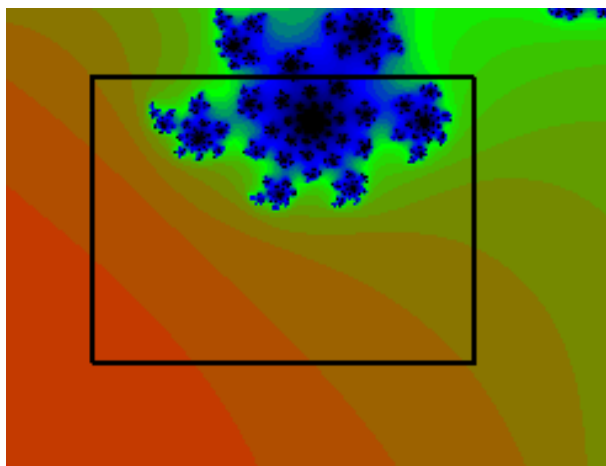


FIGURE 5 –

— Déplacement de l'image (clic gauche maintenu).

2 Sources

2.1 Affichage

2.2 Structures de données

```
struct Pixel {
    complex<double> z;           //Coordonnées du pixel dans le plan complexe
    int n;                      //Rang de divergence du pixel
};
```

Cette structure permettra de tracer la fractale à partir du rang de divergence et de la coordonnée de chaque pixel.

```
struct Donnees {
    enum fractype Fractale; // Type de fractales choisie (Type NumCr)
    int rangMax;           // Rang maximal de convergence
    double moduleMax;      // Module de convergence (determination de la
                           // convergence ou non de la fonction)
    complex<double> C;      // Constante de calcul
    complex<double> ig;     // Coordonnées du point inferieur gauche
    double pasxy;          // Pas de la matrice (incrementation, en fait,
                           // et egale dans les 2 dimensions, car pixels carres)
    struct Pixel Tab[L_ZONE][H_ZONE]; // Matrice des pixels de l'image.
    int hauteur;           //Hauteur de l'image
    unsigned char buffer[3*L_ZONE*H_ZONE]; //contient l'image sous forme
    // RGB
    unsigned char bufferDeg[3*325]; //contient l'aspect du d'grad sous
    // forme RGB
    int nbSlider;          //Nombre de slider actifs
    unsigned long int slider[MAX_SLIDER+2][2]; //contient le rang et la
    // couleur de chaque slider
};
```

Cette structure est la plus importante du programme.

```
struct Tests {
    bool dessin; //faut-il refaire le dessin?
    bool calcul; //faut il refaire le calcul
    bool calccouleurs; //faut il refaire le calcul des couleurs ?
};
```

```

    int slider; //contient le slider actif
};

```

Cette structure contient les variables nécessaires à la vérification des conditions, cela permet entre autre d'éviter les calculs inutiles.

```

enum fractype {
    MANDELBROT,
    JULIA,
    COSC,
    SINZO,
    PERSONNA //Originellement prévue pour une fractale personnalisée, non←
             utilisée faute de temps
};

```

Le type énuméré permet d'utiliser plus facilement les différents types de fractales.

2.3 Fonctions

```

void InitialiserDonnees();

```

Initialise les données du programmes

```

void realFromTab(double *bi, double *bj);

```

Effectue la correspondance entre les coordonnées complexe et les pixels

```

pointeurFct retourne_fonction(); // Pointe vers les fonctions suivantes←
    en fonction de la fractale choisie

```

```

int mandelbrot(complex<double> position);
int julia      (complex<double> position);
int sinzo      (complex<double> position);
int cosc       (complex<double> position);
int persona    (complex<double> position);

```

Ce sont les algorithmes de calcul de convergence

```

void convergenceLigne(int j, pointeurFct fonction);

```

Etudie la convergence ligne par ligne

```

void degradeRGB(unsigned long int A, unsigned long int B, int N, int tab←
    [[3]]);

```

Effectue le calcul d'un dégradé de taille N entre une couleur A et une couleur B, et stocke les trois composantes RGB dans tab

```

void couleursRGB(unsigned long tabSlider [[2], int tab [[3]]) ;

```

Remplis tab d'une suite de dégradé grace à degradeRGB à partir des informations contenues dans tabSlider

```

void calcBuffer(int tabdeg [[3]]);

```

calcule et stocke dans gDonnees.bufferDeg a partir d'un tableau de couleurs RGB

```

int enregistrerPPM(int Largeur, char Fichier [32]);

```

Enregistre une image en ppm de Largeur pixel de large et de ratio constant dans Fichier.

```

void enregistrerParams(const char* fichier);
void restaurerParams(const char* fichier);

```

Permet d'enregistrer (et de lire, mais non finalisé) les paramètres permettant de redessiner la fractale

2.4 Dessin

```
void ZoneDessinInitialisation(Fl_Widget* widget, void* data);
```

```
void afficheFractaleLigne();
```

Commande le calcul puis l'affichage d'une ligne

```
void afficheLigneRGB(int j, int tableauCouleurs[][3]);
```

Affiche la ligne j avec pour couleurs un tableau RGB

```
void gestionAffichage_iter(void* data); //iter car en remplacement de la ↔  
fonction recursive d'origine.
```

Calcule SI nécessaire la fractale puis l'affiche grace aux diverses autres fonctions.

```
void tracerCadre (int x1, int y1 , int x2, int y2);
```

Trace le cadre du zoom cadre a partir de 2 points (conserve le ratio d'écran)

```
void zoneDegrade(Fl_Widget* widget, void* data);
```

Gère l'affichage de la zone d'aperçu du dégradé

2.5 Callback

```
void ZoneDessinSourisCB (Fl_Widget* widget, void* data ) ;
```

Gère l'ensemble des événements commandables à l'aide de la souris, à savoir le zoom molette, le zoom cadre(clic droit), le déplacement de l'affichage(clic gauche) et choix de la constante (clic molette)

```
void ChampModuleDeSortieCB(Fl_Widget* w, void* data);
```

Permet de régler le module de sortie de la fractale (module à partir duquel on considère qu'il y a convergence)

```
void ChampProfondeurCB (Fl_Widget* w, void* data);
```

Choix du rang maximal d'étude

```
void MenuFractaleCB (Fl_Widget* w, void* data);
```

Mets en relation la fractale choisie par l'utilisateur avec sa fonction de calcul.

```
void BoutonQuitterCB (Fl_Widget* w, void* data);
```

```
void BoutonEnregistrerCB(Fl_Widget* w, void* data);
```

```
void BoutonResetCB (Fl_Widget* w, void* data);
```

```
void BoutonAideCB (Fl_Widget* w, void* data);
```

```
void BoutonSaveParamsCB (Fl_Widget* w, void* data);
```

Permet de sauvegarder les paramètres actuels.

```
void BoutonBackParamsCB (Fl_Widget* w, void* data);
```

Permet de revenir aux paramètres précédemment sauvegardés.

```
void ChampXMinCB      (Fl_Widget* w, void* data);
void ChampYMinCB      (Fl_Widget* w, void* data);
void ChampLargeurCB   (Fl_Widget* w, void* data);
```

Définit le point inférieur gauche et la largeur de l'affichage (taille en complexe)

```
void ChampCXCB        (Fl_Widget* w, void* data);
void ChampCYCB        (Fl_Widget* w, void* data);
```

Permet de rentrer une valeur de constante (utilisée dans certaines fractales)

```
void CarreChoixCouleurCB(Fl_Widget* w, void* data);
void Slider1CB          (Fl_Widget* w, void* data);
void Slider2CB          (Fl_Widget* w, void* data);
void ChoixSliderCB      (Fl_Widget* w, void* data);
void Slider3CB          (Fl_Widget* w, void* data);
```

Ces trois callbacks permettent la gestion des couleurs

```
void setColorChooserColor(unsigned long int couleur);
```

3 Critique

- La fonction d'affichage est chaotique, elle appelle d'abord initialiser affichage qui appelle elle même gestionAffichage_iter.
- La structure de données initiale pour les couleurs, qui limitaient le programme à 3 sliders. Il a fallu réécrire beaucoup de choses pour pouvoir augmenter le nombre de slider (on peut maintenant potentiellement mettre autant de point de couleurs que l'on veut). Au cours du développement il aurait donc été judicieux de tout travailler de manière à ce que les paramètres principaux soient facilement modifiables, une solution aurait été d'utiliser des fonctions intermédiaires entre les fonctions de calcul et les structures de données.
- Le tableau contenant le dégradé n'est pas alloué dynamiquement->soit on utilise un très grand tableau en variable globale, soit on le recalcule dès qu'on en a besoin (option choisie, cela entraîne quelques calculs supplémentaire mais de temps faible devant le calcul de la fractale)
- Le programme ne fonctionne pas uniquement en RGB, mais on utilise un peu Fl_Color, car nous nous sommes rendus compte après avoir tout implémenté avec Fl_Color qu'il existait des accesseurs permettant d'accéder directement aux composantes RGB. Certains algorithmes ont été réécrits en RGB, qui est bien plus pratique à se représenter, mais aussi pour écrire dans des buffer (nous avons abandonnés l'affichage point par point avec Fl_point pour utiliser Fl_draw_image, bien plus rapide).
- La gestion du multithreading, commencée mais abandonnée faute de temps (fonctionnait pour le calcul mais produisait des erreurs pour l'affichage).
- La gestion des animations (couleurs variable) a été commencée, mais ayant à l'époque un problème d'affichage (passage par un écran noir à chaque nouveau dessin à cause de l'appel de la fonction "initialiser_affichage", le résultats était peu convainquant. Après résolution du problème, nous n'avons pas eu le temps de la ré-implémenter.

4 Déroulement du projet

Nous avons à l'origine effectué une répartition des tâches (Julia pour l'interface et les Callbacks, Nils pour la gestion des couleurs, et Félix pour l'algorithmique des fractales et l'affichage). Cette répartition a été dans l'ensemble tenue, pour la base du programme, mais ensuite chaque

nouvelle fonctionnalité a été codé intégralement par celui qui voulait l'implémenter, sans refaire de répartition des tâches. Une communication constante et le respect des dénominations ont été particulièrement importants pour développer de manière cohérente le projet et prévenir les dysfonctionnements lors de la complexification du projet.

5 Conclusion

Coder un programme entier s'est révélé très intéressant même si très coûteux en temps, surtout pour arriver à une interface assez intuitive (si l'on connaît un minimum le vocabulaire des fractales) et efficace. L'un des problèmes les plus difficiles à appréhender est l'affichage car il s'agit d'avoir une bonne définition et un visuel attractif tout en limitant le temps de création de l'image. Cela nous a permis de comprendre l'architecture d'un programme basé sur plusieurs fichiers et l'importance des structures de données. En effet, avec le recul, nos choix initiaux ne paraissent pas toujours optimaux, notamment si l'on veut modifier ou ajouter certaines fonctions (par exemple, il a fallu recoder beaucoup de choses pour passer à plus de trois points de couleurs, ce qui aurait pu être évité en choisissant une autre structure de données dès le départ).