

# Fichier utilisateur

- La classe “testCanvas” est notre première classe qui crée un canvas lors de son exécution, elle ne nécessite pas d’argument. Nous pouvons dessiner des traits noirs à l’aide de la souris.
- La classe “testFenetre”, lorsqu’elle est exécutée, crée une première interface graphique correspondant à une ébauche du menu, avec le nom de l’application, les dimensions d’image sur laquelle l’utilisateur souhaite travailler. En appuyant sur le bouton “Créer le projet”, le menu se ferme et une autre interface graphique s’ouvre avec le canvas sur lequel l’utilisateur peut dessiner avec la barre d’outils. L’exécution ne nécessite pas d’argument.