

Manuel d'utilisateur

Demarrage :

- Lancer le programme avec "Run"
- Vous arrivez sur le menu *Draw7*: sélectionnez la hauteur souhaitée du tableau de dessin en haut à droite et sa largeur en bas à gauche. Cliquez ensuite sur "Créer un projet"

Fonctionnalités :

- 7 boutons sont à votre disposition sur la partie supérieure gauche de la fenêtre, les boutons de droite n'étant pas encore fonctionnels :
 1. **Choisir la couleur** : lorsque vous cliquez dessus, une fenêtre auxiliaire s'affiche à l'écran vous proposant de rentrer 3 valeurs entières RGB (de 0 à 255), afin de sélectionner une couleur précise pour votre pointeur
 2. **Enregistrer** : lorsque vous cliquez dessus, une fenêtre apparaît et vous demande d'entrer un nom, votre dessin sera enregistré dans le dossier contenant ce code nommé "nom.png" (plus précisément, c'est une capture d'écran de la fenêtre de l'ordinateur qui est effectuée, cela sera corrigé)
 3. **Ouvrir** : lorsque vous cliquez dessus, une fenêtre auxiliaire s'affiche à l'écran vous proposant de rentrer le chemin d'accès à l'image voulu, l'image s'ouvre par la suite. Aucune modification sur cette image n'est possible pour le moment
 4. **Gomme** : lorsque vous cliquez dessus, la couleur de votre pointeur prend la couleur de votre canvas
 5. **Pipette** : Après avoir cliqué dessus, sélectionnez un pixel sur le canvas avec un clique de votre souris, votre pointeur prend alors la couleur de cette sélection
 6. **Taille Tableau** : Après avoir cliqué dessus, deux fenêtres vous permettant de saisir la nouvelle largeur puis la nouvelle hauteur (en pixel) de votre canvas s'affichent à l'écran. Les dessins effectués précédemment ne seront pas modifiés (ce bouton n'est pas encore opérationnel)
 7. **Forme du pointeur** : Après avoir cliqué dessus, une liste s'affiche et vous propose de sélectionner une forme de votre pointeur soit "Rectangle" soit "Cercle"