

# Manuel d'utilisateur : *DRAW7*

## Démarrage :

- Lancer le programme “testFenetre” avec “Run” sans arguments.
- Vous arrivez sur le menu *Draw7* : sélectionnez la hauteur souhaitée du tableau et sa largeur, les dimensions sont en pixels. Cliquez ensuite sur “Créer un projet”, cela va fermer le menu et ouvrir une nouvelle fenêtre qui permet de dessiner.

## Fonctionnalités :

- 9 boutons et une grille sont à votre disposition sur la partie supérieure gauche de la fenêtre, ainsi qu’une commande clavier :
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 source du code, et l’image sera nommée nom.png.
  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 voulue, l’image s’ouvre par la suite dans une nouvelle fenêtre.
  4. **Gomme** : lorsque vous cliquez dessus, la couleur de votre pointeur prend la couleur de votre canvas : par défaut le canvas est blanc donc la gomme est blanche.
  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. **Remplissage** : Après avoir cliqué dessus, vous pouvez alors cliquer sur une zone et cette dernière sera remplie avec des points de la couleur courante.
  7. **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. Une nouvelle fenêtre s’affiche en pop-up avec les dimensions précédemment données.
  8. **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”
  9. **Augmenter/Diminuer taille** : Ce bouton permet d’augmenter ou alors de diminuer la taille du trait.
  10. **Retour en arrière** : Cela permet d’enlever les dernières actions faites en appuyant sur “ctrl+z”.
  11. **Grille de couleurs** : Cette grille de couleurs permet de choisir parmi un panel de couleurs prédéfinies, la dernière case de la grille représentant la couleur personnalisée de l’utilisateur.