

DRAW 7

Projet long technologie objet Rapport général de l'itération 2

Équipe 4

Mathieu Malak
Matthieu Trichard
Ethan Boswell
Nathan Albarede
Othmane Elhour
Benjamin Schlögel

Table des matières

I / Récapitulatif des programmes construits.....	2
II / Détails des sprints.....	2
III / Points à améliorer.....	3
IV /Diagramme UML.....	3

I / Récapitulatif des programmes construits

L'objectif de ce rendu était de créer les différents menus pour la création d'un projet et le changement de couleur. Pour le changement de couleur, nous voulons mettre en place une fenêtre pop-up qui va permettre de saisir une nouvelle couleur en RGB. Cette fenêtre hérite de la classe JDialog car il y aura un échange d'information entre la fenêtre principale et la fenêtre du pop up. Nous voulions aussi faire six couleurs de base enregistrées et 6 autres couleurs personnalisables. Il y avait aussi comme but de créer le bouton pipette (sélection de couleur déjà utilisée), gomme, seau (remplir une surface avec une même couleur). Il a aussi été décidé de commencer la mise en place de la transparence en fin d'itération pour implémenter les calques.

II / Détails des sprints

1. Implémentation de l'outil pipette.
2. Élaboration du diagramme UML et de l'architecture.
3. Implémentation de l'outil seau.
4. Ajout de boutons pour le choix de couleur avec fenêtre de sélection de couleur en RGB. Pour cela, un JDialog a été utilisé avec des JSpinner pour permettre de sélectionner et changer la couleur du pointeur.
5. Implémentation du retour en arrière et en avant. (ctrl + z). Pour réaliser cette implémentation, nous avons utilisé une approche basée sur la sauvegarde de l'état de l'application à chaque action de dessin. Lorsque l'utilisateur effectue un tracé ou ajoute une forme, les coordonnées des points ainsi que les informations nécessaires pour représenter la forme sont enregistrées dans une structure de données appropriée. L'application utilise les informations de l'action enregistrée pour restaurer l'état précédent, en supprimant les points et les formes associés à cette action.

III / Points à améliorer

Les points majeurs à améliorer sont les outils qui ne sont pas tous fonctionnels à 100% et l'allure des boutons qui n'est pas pratique et esthétique.

Il faut aussi améliorer la qualité du tracé, en effet ce dernier n'est toujours pas continu lorsque la souris se déplace rapidement. Nous avons quelques pistes pour améliorer cela, mais ce n'est pas encore implémenté.

La fonctionnalité remplir se base sur la fonctionnalité pipette, car nous devons récupérer les pixels en dessous du pointeur. Cela ne fonctionne pas encore. Mais pour la fonctionnalité remplir, nous pensons à utiliser de la récursivité pour récupérer les pixels de la même couleur que celui qui se trouvait sous le pointeur.

Lorsqu'une modification de la couleur est effectuée, la fonctionnalité de retour en arrière cesse de s'exécuter.

IV /Diagramme UML

