

DRAW 7

Projet long technologie objet Rapport personnel de l'itération 1

Schlögel Benjamin

Je me suis occupé à imaginer une manière extensible d'ajouter des boutons dans une fenêtre. Pour cela, j'ai commencé par créer la classe "ToolsTab" qui correspond à la barre d'outils dans l'interface graphique. Cette barre sert à y stocker les différents boutons que nous souhaitons allons implémenter par la suite. Cette classe créée, avec son constructeur, une boîte horizontale qui ajoute horizontalement les différents boutons qu'on lui ajoute. Cette classe contient un défaut, car il serait plus pratique qu'un objet "ToolsTab" soit considéré directement comme une "Box" cela nous obligerait d'utiliser le constructeur "super" de "Box" sauf que nous avons besoin d'utiliser également l'attribut privé "toolsTab" pour ajouter au fur et à mesure les boutons dont nous avons besoin. De plus, j'ai créé l'interface "ToolButton", cette interface permet d'implémenter la majorité des boutons que nous voulons ajouter à notre interface graphique. J'ai également créé le "BoutonExperimental", qui permet de changer la couleur du trait noir en jaune. Ce bouton sert de référence pour les prochains boutons, car il doit implémenter "ToolButton" mais aussi "ActionListener" car certaines instructions doivent s'exécuter lorsqu'on appuie sur le bouton, d'où l'intérêt de la méthode "actionPerformed". J'ai également créé la classe "Fenetre" qui permet de créer une page correspondant à un menu avec le nom de l'application et la dimension de l'image sur laquelle l'utilisateur souhaite travailler, et aussi la classe "testFenetre" pour exécuter le programme.