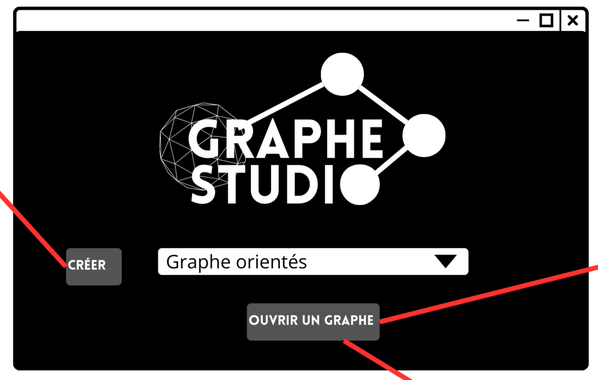
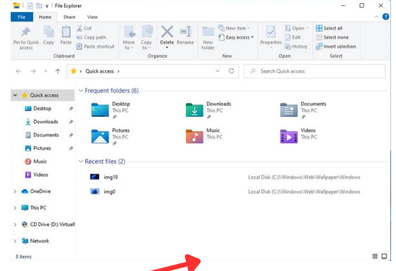
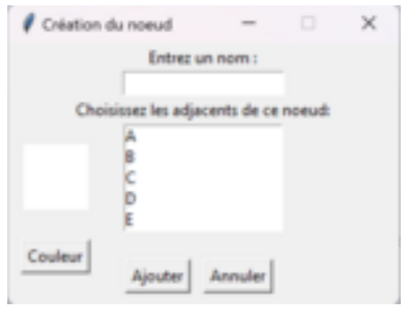
Menu de démarrage de Graphe Studio

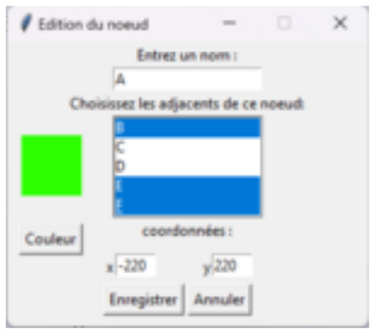


Créer un graphe dont le type est spécifié par l'utilisateur dans la liste d'option à côtès



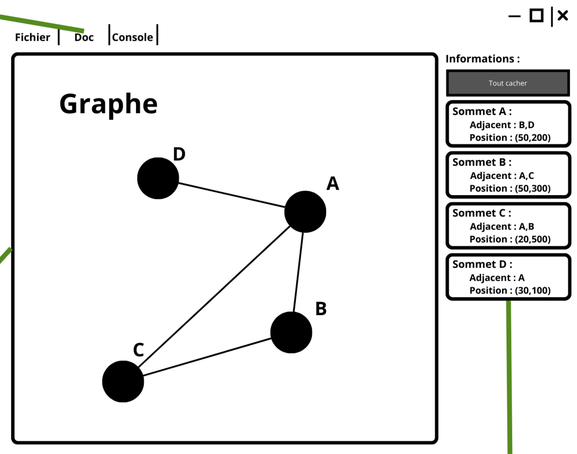
Ouvrir un graphe depuis un répertoire donné par l'utilisateur





Barre de menu pour sauvegarder,voir la documentation...

Interface principale de Graphe studio :

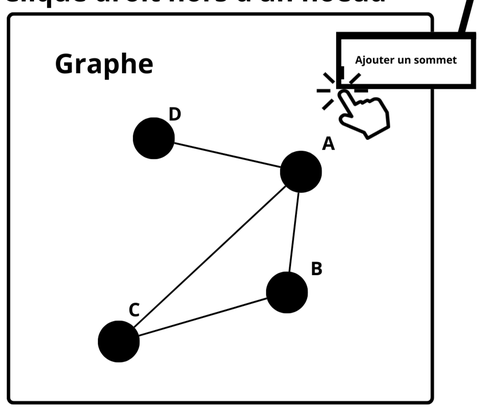


Canevas qui affiche le graphe avec la possibilités de zoomer et d'intéragire ce dernier

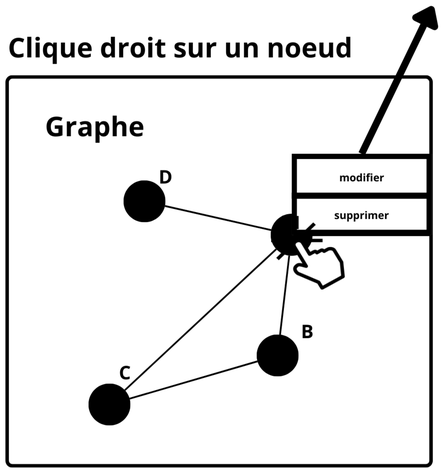
Tableur qui met en valeurs chaque information de chaque noeud du graphe.

Intéraction avec le canevas :

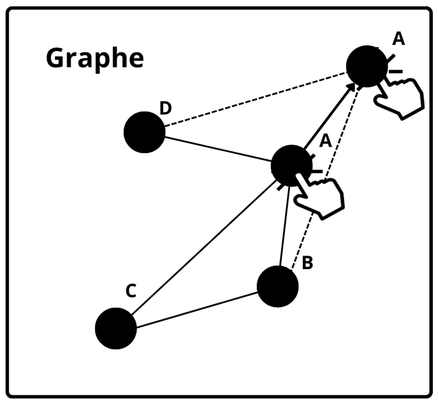
Clique droit hors d'un noeud



Clique droit sur un noeud

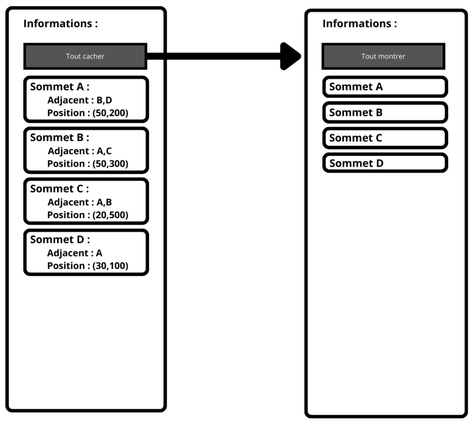


Clique gauche sur un noeud



Un clique gauche permet de sélectionner un noeud pour le déplacer d'un point A à un point B.
Puis il faut un second clique pour valider la nouvelle place du noeud

Intéraction avec le tableur :



Barre de menu :

| **Fichier** | **Menu permettant de sauvegarder/importer un graphe qui est un fichier `.graf` ,**
de commmencer un nouveau graphe ,de prendre une photo d'un graphe en `.png` et de quitter le logiciel .

| **Doc** | **Menu contenant des informations sur les types de graphes que contient le logiciel pour aider.**
Pratique pour ceux qui ne connaissent pas ou oublié ce que sont les graphes et les différents types de ces derniers présent dans le logiciel .

| **Console** | **Menu permettant l'ouverture de la console ,un outil pour effectuer des opérations avancés sur un graphe**
comme un parcours en profondeur ou l'algorithme de Dijkstra .

| **Preferences** | **Menu permettant de choisir la couleur du tableur et du canevas ainsi que de faire apparaître ou disparaître des informations sur le canevas pour une meilleurs visibilité .**
Il donne aussi la possiblité de pouvoir sauvegarder les préférences . |

| **Projet** | **Menu affichant un simple message qui indique que c'est un projet réaliser dans le cadre d'un concours**

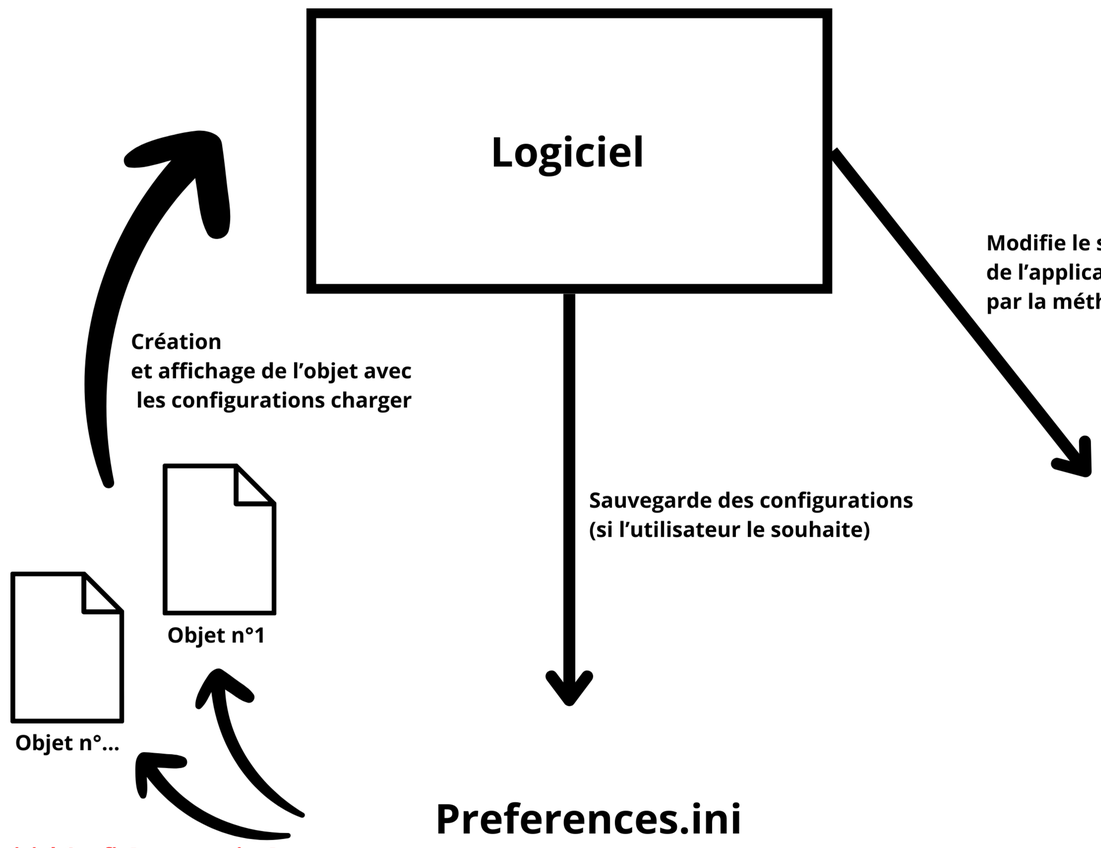
Console de Graphe studio : (accessible par le menu 'console')

Zone d'affichage d'une commmande éxécuter

Champ de saisie d'une commmande

Les commandes sont rassembler dans un dictionnaire dans 'console.py' qui pour chaque commande associe un nom, un nom d'appelle (comment elle est appelé dans la console), la méthode de la classe à laquelle la commande fait référence puis une description qui sera affichée dans le sous menu commandes du menu console.

Système de configuration des préférences de Graphe Studio



Chaque objet (à part quelques exceptions)
posséde une méthode 'mise_à_jour()' qui est trés utile
pour l'optimisation certe mais aussi
quand il y a des modifications qui sont produite comme
un changement de préférence .

Cela permet de faire le changement
en direct sans sauvegarde ou redémarrage
pour une expérience utilisateur au top !

Chaque objet à un attribut configuration
qui permet de manipuler certain aspect de
l'objet comme faire disparaître un bouton,
changer sa couleur...
Le chargement est produit dans le programme qui gére les
fichiers INI .Et les objets obtiennent leurs configuration depuis
le programme principale soit app.py qui contient toute les
configurations.

Structure et relations entre les fichiers de Graphe Studio