DEVELOPEMENT VIRTUAL ART

# Introduction

# Le modèle de données

# Le musée 3D

# Le parcours du modèle de données

# L’édition du model donnée

Le but est de proposé au « directeur d’exposition » une interface la plus ergonomique possible. Pour cela nous avons utilisé une bibliothèque de graph [JGraphX](https://jgraph.github.io/mxgraph/docs/manual_javavis.html) sous License BSD.

Nous avons donc modifié le code de cette bibliothèque pour lier notre modèle de données au code existent.

Tous les objets qui sont dessiné dans le graphe sont des instances la class « mxgraph ». Le travail a donc été d’ajout attribut pour avoir une référence au model données de le graph.

Ajout des fonctions de modifications dans le menu et pop-up menu. Lors d’un clic droit dans le graph, un pop-up menu et créer, il faut donc regarder de qu’elle type d’objet il s’agit pour savoir qu’elle fonction proposé à l’utilisateur :

* Tableau : modifier le dégrée d’intérêt initial et change l’image du tableau
* Lien : modifier le poids des liens
* Nœuds : modifier le nom