Déroulement de rajout d’un effet.

1. L’utilisateur est dans la biblio est fait un +

* Déclenchement de instanceDessin.setEffet
  + Celui-ci récupère les données précédement prise dans la db et les affecte a

instanceDessin.options[i]

1. L’utilisateur va sur la page Dessin et met l’effet dans le canvas
   * Déclenchement de AddToTable
     + canvasControl.addToCanvas
       - * instanceDessin.options[i] est passe par canvasGeneration

Crée un thing avec comme propriété passé par référence

Size

Pos

Pos\_default (si existe)

Pos\_parent (si existe)

A test isSelect je sais pas pour les booléen

Mais pas le reste des propriétés. Ce qui fait que instanceDessin.options[i] est de classe objet mais pas de type Rect ou Cercle ou autre.

* + - * + Créé la canvasControl.boite
        + canvasControl.boite.effets <=>TableEffets
    - instanceDession.boite <=> canvasControl.boite donc est de classe Boite et par conséquent

instanceDessin.boite.effets <=> canvasControl.TableEffets