

# INTRODUCTION - Minimalist Logos

L'objectif de ce projet est de créer une application de conception pour les personnes qui souhaitent créer des logos pour leur entreprise qui permettra à ces concepteurs de créer facilement et rapidement des formes de logo simples avec un combinaison de formes géométriques pleines. Notre application s appelle Minimalist Logos.

Après avoir interviewé 3 étudiants des concepteur, nous avons identifié les informations jugées comme étant des informations clefs dans leur manière de mener à bien leurs travaux de design et nous avons conclu que l'application se composera d un seul interface principale

Exemples des logos on peut creer avec notre application



## CAHIER DES CHARGES

L'application intégrera des fonctionnalités de conception assez "connues" dans le monde du graphisme de manière générale comme le changement de couleur, l'agrandissement/réduction, etc.

Il y aura naturellement un package Affichage qui regroupera les classes qui s'occupent d'afficher la majorité des fonctions prévues pour Minimalist Logos.

Puis arriveront aussi différents packages modélisant les objets et fonctionnalités de l'application, don't un pour la gestion des fichiers sauvegardés, une qui prend en charge les formes et les modifications potentielles pouvant y être apportées. On pourra sûrement faire en sorte de modéliser des utilisateurs, pouvant partager leurs travaux ou travailler dessus en simultané.

PERSONA 1 Nous avons un étudiant Lucas Thomas en L3 INFO qui a un devoir ou il doit concepter un jeu de frogger en Java qui va fonctionner en windows et qui a besoin d'une simple icône de bureau minimaliste .il va utiliser notre application pour créer cette icône de bureau pour son projet.

PERSONA 2 nous avons un designer professionnel appelé Ali Fatma qui est chargé d'un délai d'une semaine pour créer un logo pour sa start-up avec laquelle il a commencé à travailler il y a un mois. Il a besoin d'une application simple d'utilisation, puissante et rapide car il ne dispose que d'une semaine pour cette tâche

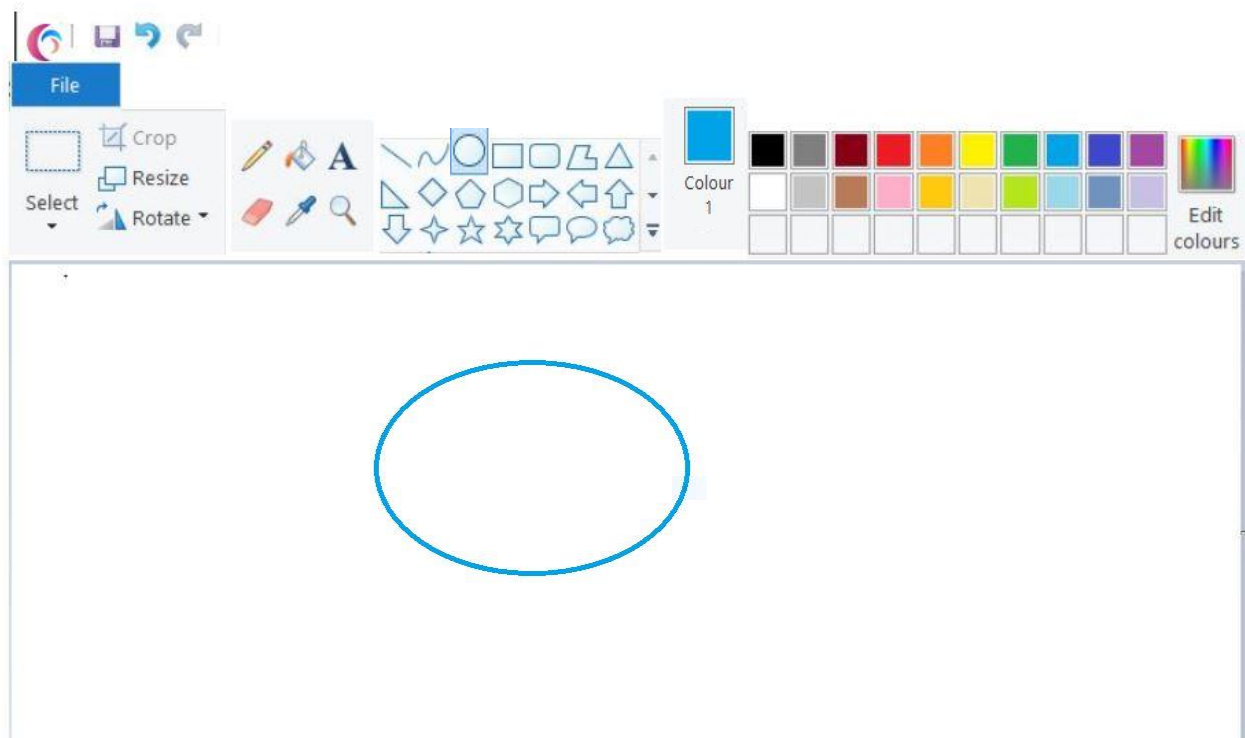
## STORYBOARD/MAQUETTE DE L'APPLICATION

### SCENARIO LUCAS

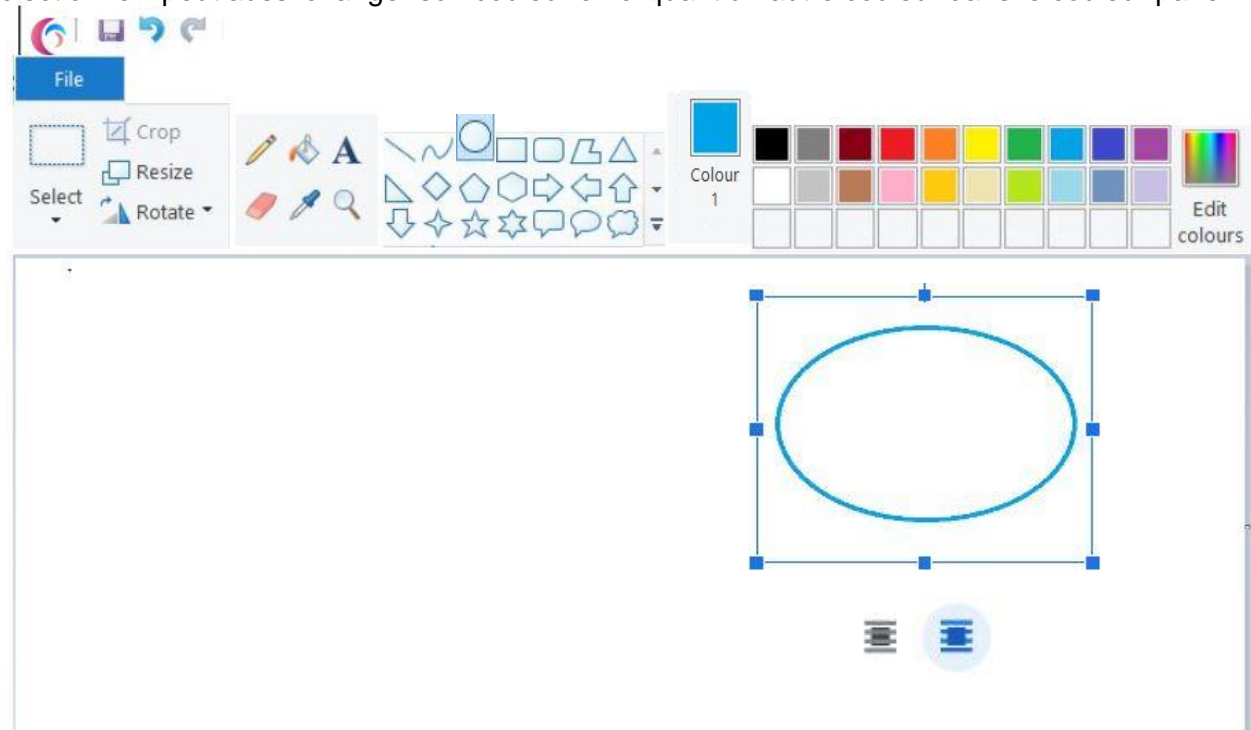
Comme nous l'avons dit, Lucas créera une icône très simple pour son projet Java. Pour cette raison, il doit d'abord ouvrir notre application. Aucun écran de Login n'est nécessaire, tout comme Cinema4D, Maya ou Paint n'accueille pas l'utilisateur avec un écran de Login et le place directement dans l'interface de conception.



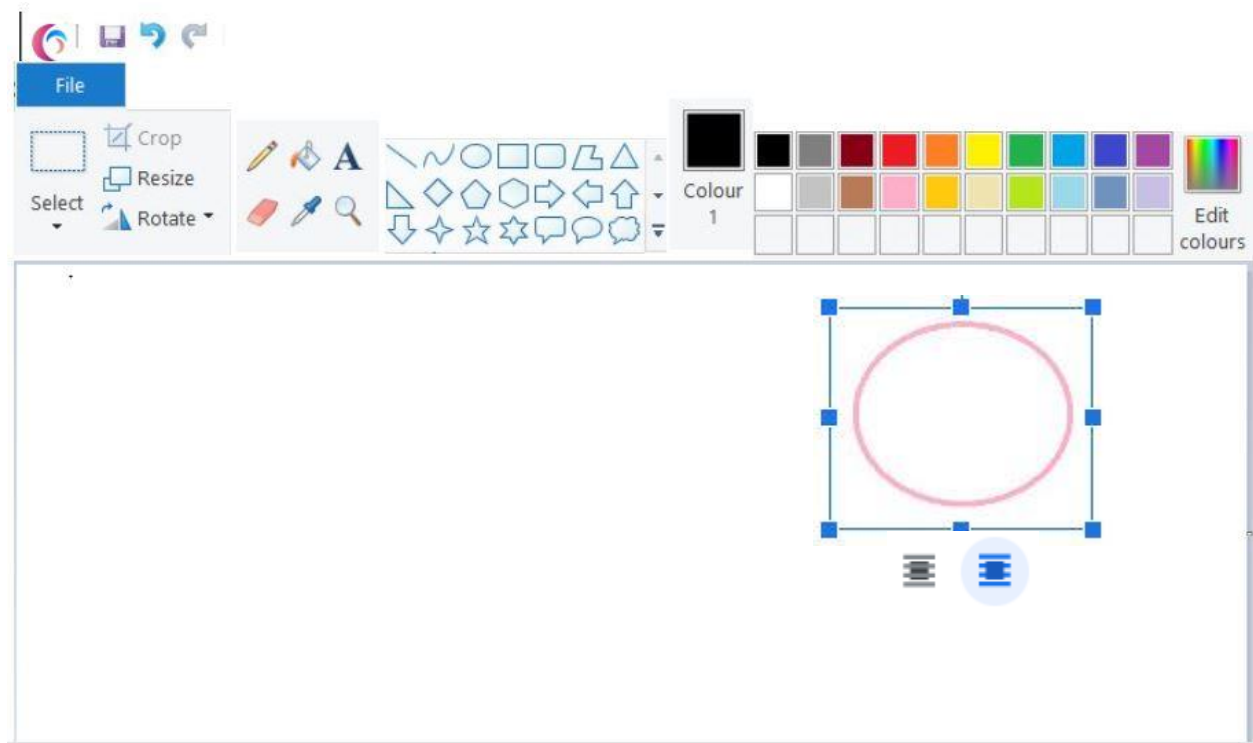
Il crée un cercle bleu. Pour le faire il préfère le forme cercle dans le panneau avec les formes géométriques ,Un rectangle bleu apparaît autour de cercle qui indique que c est selectionne après il clique sur la couleur bleu dans le panneau oul il y a tout les couleurs.Quand il clique sur le bleu le boîte il dit Color 1 change son couleur du noir au bleu qui indique que l'opération est complète après il clique et glisse sur la toile qui crée un cercle.



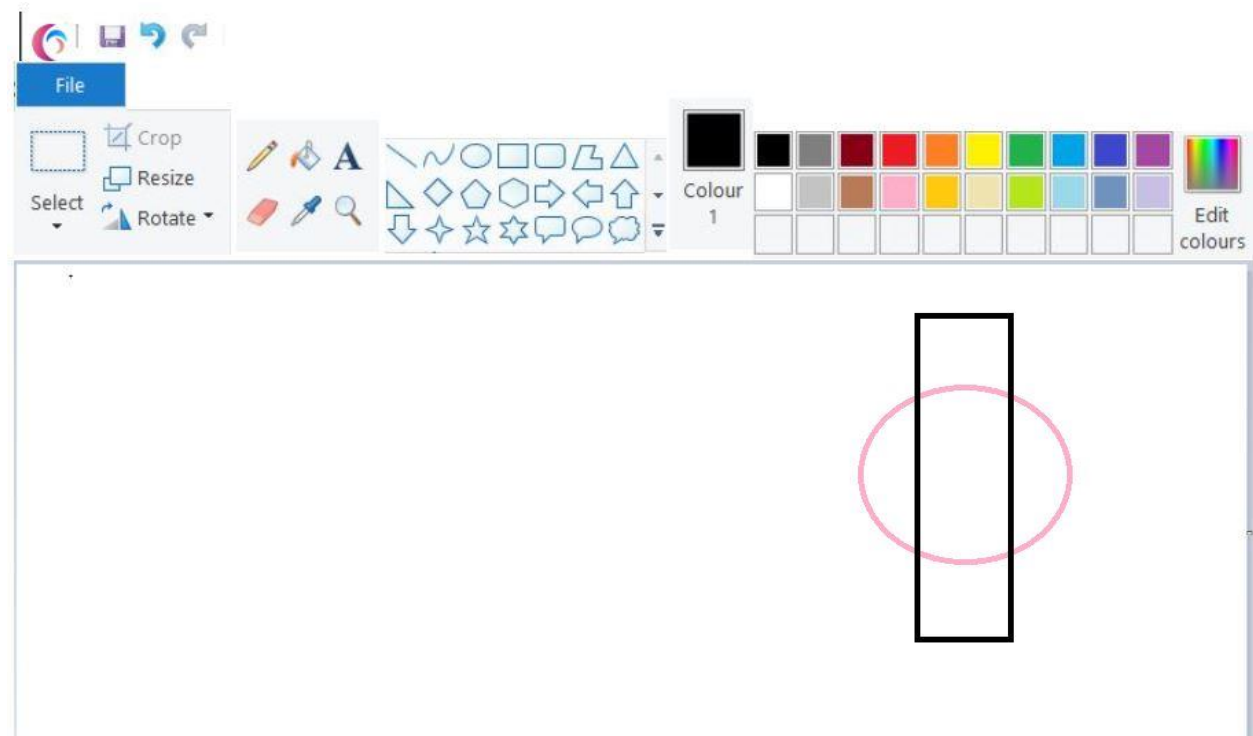
Maintenant il veut bouger le cercle un peu a droit pour ca , il clique sur le select tool et après sur le cercle(il peut aussi double click sur le cercle).un blue rectangle avec 9 petit rectangles apparaît autour du forme qui indique il peut changer son taille et son place en glissant son mouse.Comme il la sélectionne il peut aussi changer son couleur en cliquant un autre couleur dans le couleur panel



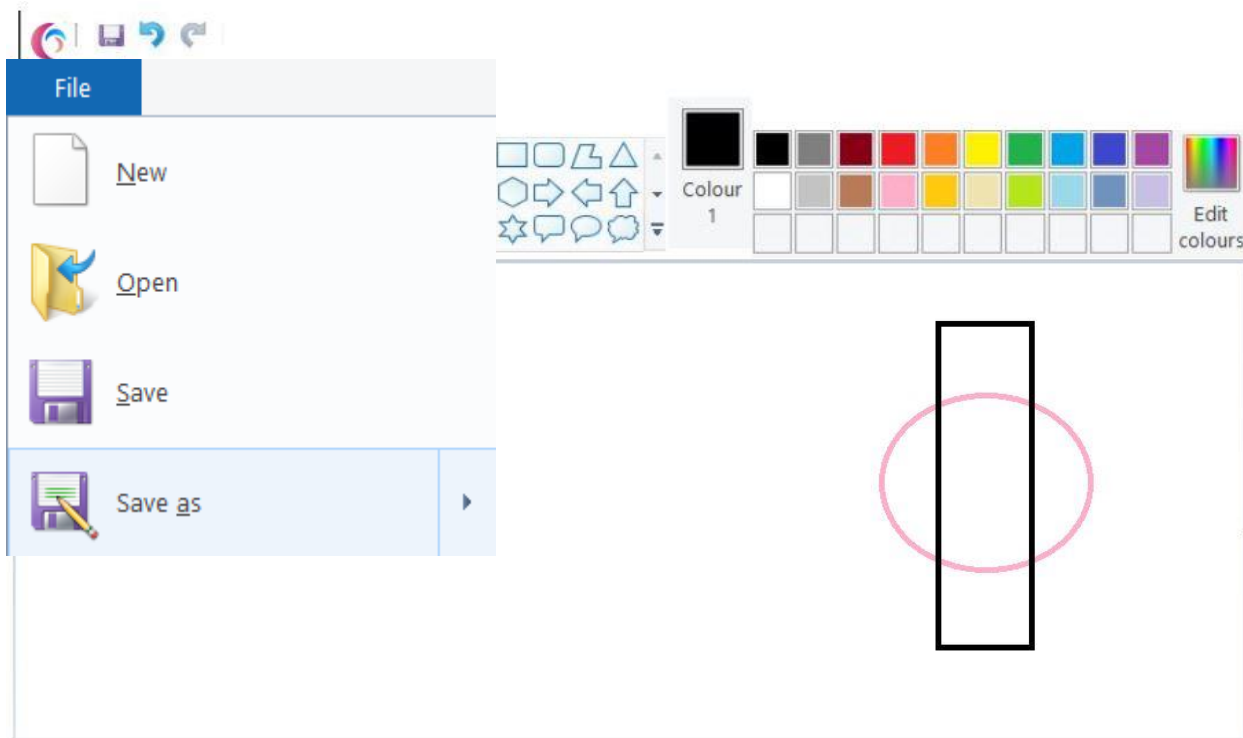
Il décide de changer son couleur a rose en cliquant sur le couleur rose , son taille plus petit en glissant les rectangle bleus autour le cercle(comme il est sélectionné) et son forme plus cyclique



Comme il a ajoute un cercle il connait comment ajouter des autres formes aussi. Il ajoute une nouvelle forme , un rectangle cependant le rectangle apparaît derrière le cercle. Il clique sur le cercle et change son plan de dernier plan au premier plan pour qu'il apparaisse devant du rectangle il se désélectionne pour regarder son nouveau icon.



Maintenant son icon est fini et il veut sauvegarder son projet pour ca il clique sur le File apres Il click sur save As.



Un nouveau menu pour sauvegarder son projet apparait ou il peut renommer son fichier, peut selectionner son file type, peut changer ou il veut sauvegarder son projet. Apres il a click sur le save bouton, le menu ferme et il retourne a la derniere version de son projet.

