

1. Algorithmes ,Technos et Api utilisés :

Css-hover : c'est facile d'accès et de manipulation.

Vanilla-JS : je n'ai pas eu le besoin d'utiliser d'autres api externe.

Flood-fill : pour le paint-bucket (implémentation d'un de ceux qui y'a sur Wikipédia)

2. Architecture du programme :

Mon programme consiste une main principale ou je récupère les éléments html et ou je mets au point les évènements qui concernent la fenêtre ainsi que ceux qui concernent les outils, les couleurs.

Dans ma main j'initialise aussi la classe Paint qui s'occupe des évènements liés au canvas en lui transmettant les informations dont elle a besoin grâce aux évènements initialises précédemment. C'est dans le Paint que je m'occupe du rôle de chaque outil et de son comportement avec notamment la fonction drawShapes et paintBucketFill .

3. Difficultés rencontrées :

J'avais du mal à implémenter flood-fill et un peu de difficultés concernant le css

4. Sources :

<https://gist.github.com/felixzapata/3684117>

<http://www.newthinktank.com/2019/05/javascript-paint-app-finished/>

[https://www.youtube.com/watch?v=j-](https://www.youtube.com/watch?v=j-FXrVsmgvw)

[FXrVsmgvw&list=PLmBDjX1Gd2nNIUJ6EN_cSHL_FXjP-MYv](https://www.youtube.com/watch?v=j-FXrVsmgvw&list=PLmBDjX1Gd2nNIUJ6EN_cSHL_FXjP-MYv)