

Manuel de MTAlbum

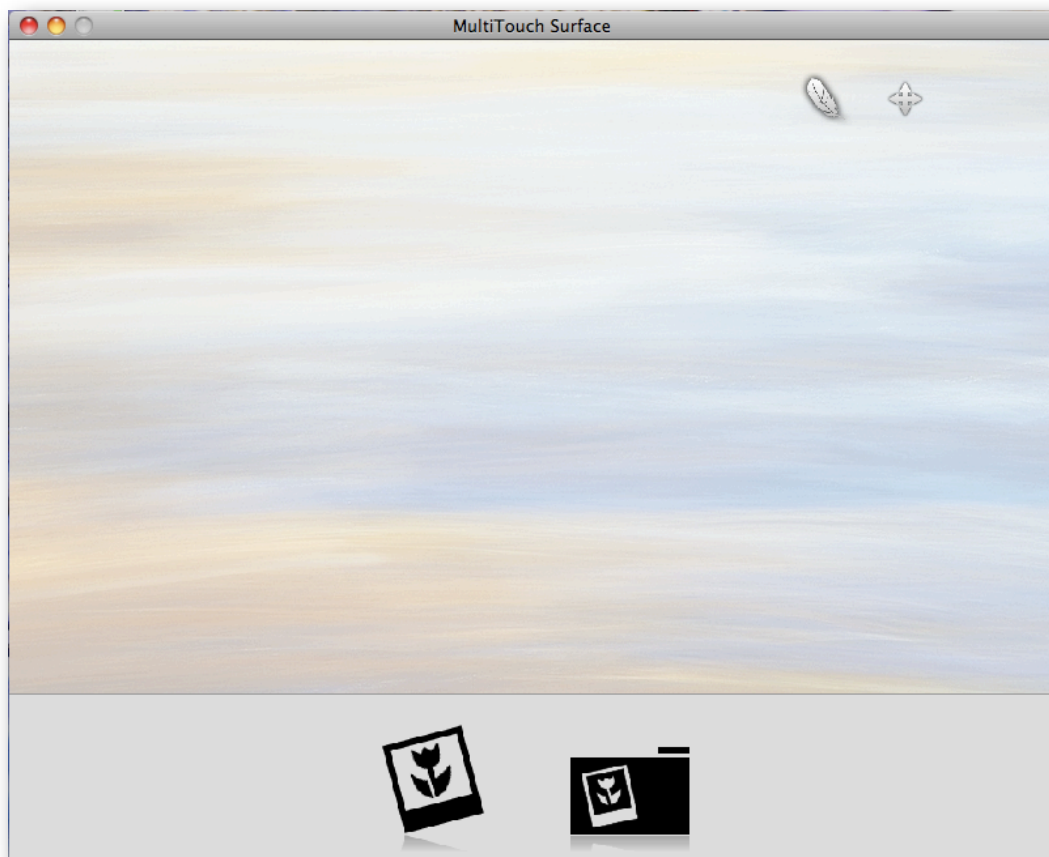
Cours: PJE MultiTouch

Binôme: LING Huabin & Smagghe Philippe

I. Introduction

Pour rendre le projet MultiTouch plus utile, plus ludique, j'ai réalisé ce petit logiciel incomplet. Ce programme s'agit d'un album des photos, avec ce programme, l'utilisateur peut créer un album spécial en utilisant une interface MultiTouch.

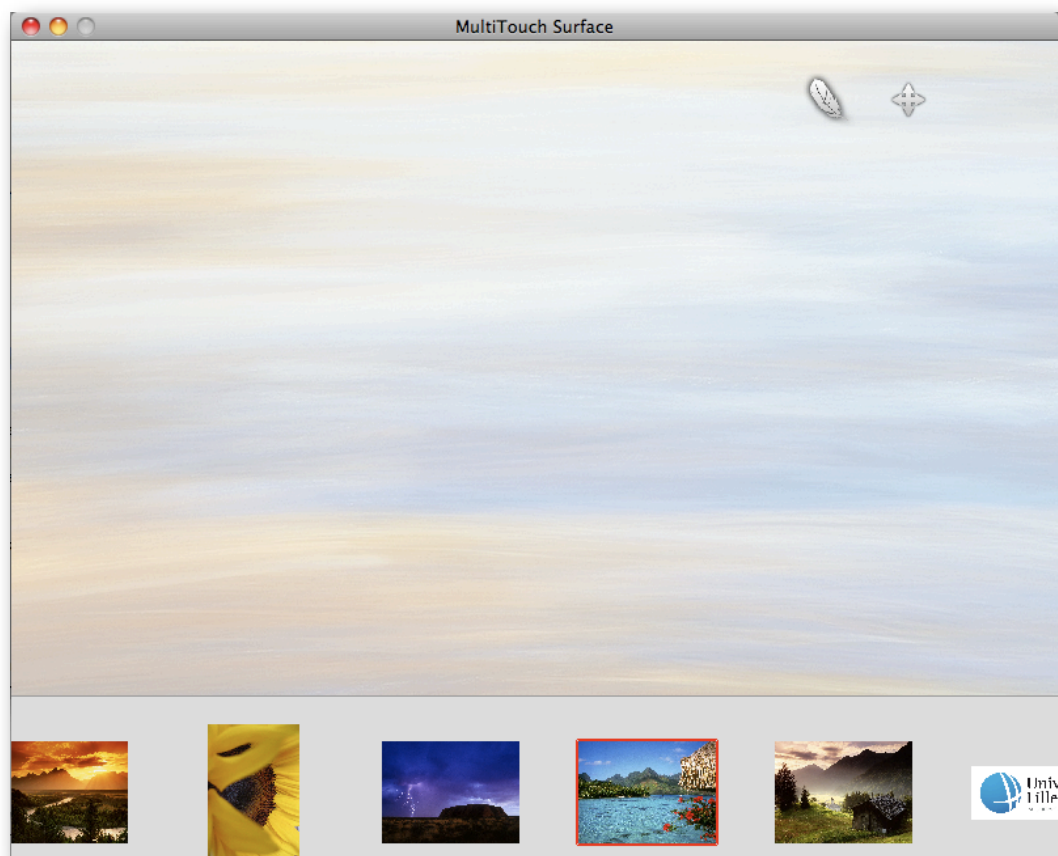
Plus précisément, l'utilisateur mets tous d'abord les ressources de leur photos dans un dossier automatiquement créé après le démarrage du programme. Ce dossier qui est nommé "RessourceAlbum" est localisé dans le dossier d'utilisateur courant. Après ce manuel va vous présenter comment créer facilement un album spécial.



II. Le Menu

Le programme démarre par le menu, seule le bouton gauche est réalisé, il s'agit de "Nouveau Album". Pour cliquer les boutons, il suffit d'un single clique sur l'interface MultiTouch. Après on va voir l'interface principale.

III. L'Interface Principale

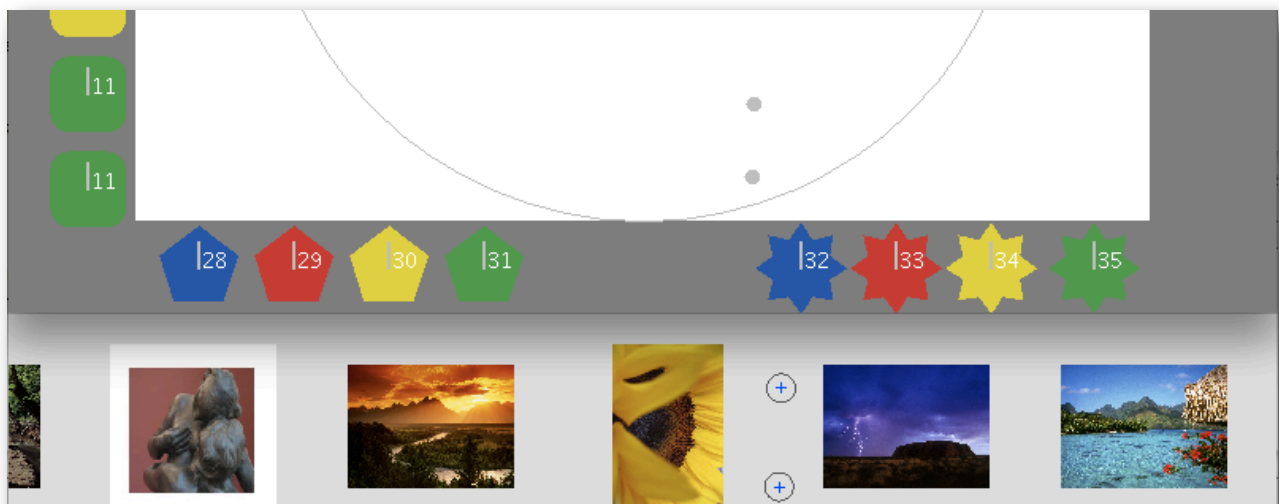


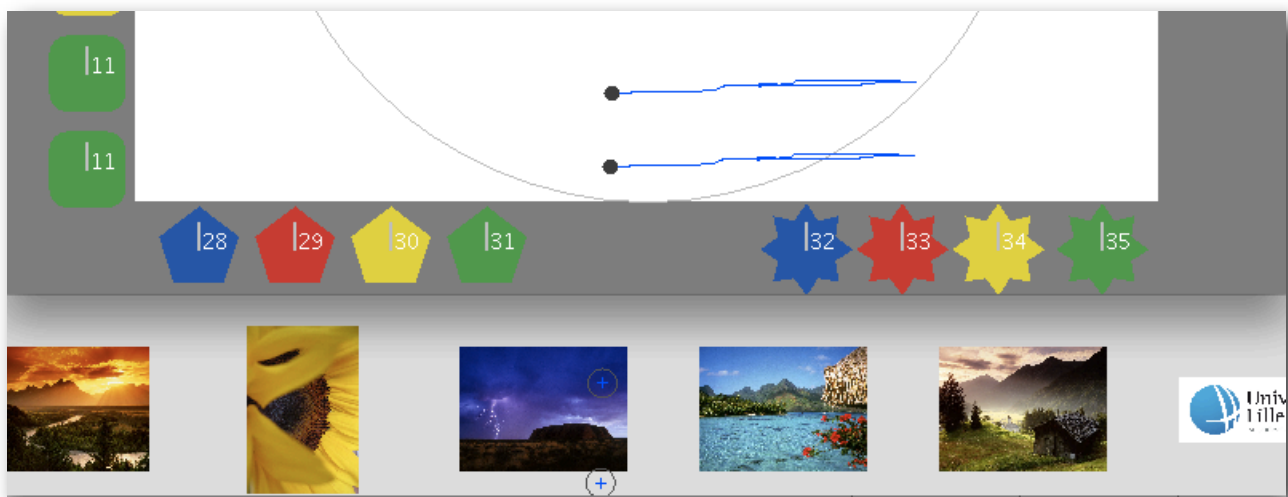
Sur l'interface principale, il y a deux parties. La partie haute, c'est la page courante d'album, vous pouvez y ajouter les photos, changer la taille, réorienter et aussi dessiner dessus. La partie bas, c'est le sélecteur des photos, les ressources sont automatiquement importées dans le dossier "RessourceAlbum".

- Les manipulations du sélecteur

1. Glisser le sélecteur pour pouvoir choisir tous les ressources

Il suffit de poser deux doigts à l'location du sélecteur sur l'interface et de bouger vers le gauche ou le droite.





2. Réimporter les ressources

Dès que vous avez un changement sur le dossier "RessourceAlbum", par exemple, ajouter des nouvelles photos, vous pouvez réimporter tous les nouvelles photos en dessinant un cercle sur le sélecteur.



3. Supprimer une photo

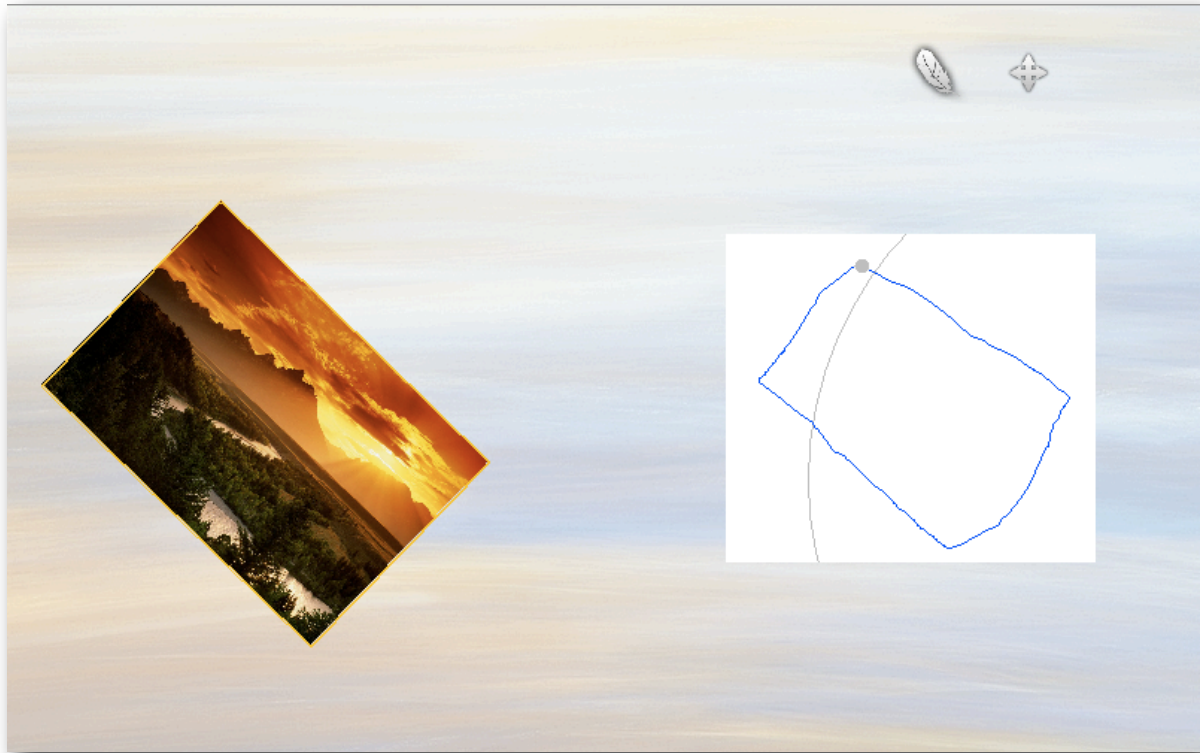
Pour supprimer une photo dans le sélecteur, il faut d'abord la sélectionner avec une single clique, après, vous pouvez dessiner une croix n'importe où sur le sélecteur.



– Les manipulations sur la page

1. Ajouter une photo

Il suffit de dessiner un rectangle sur la page (pas sur les images existantes), s'il y a une photo est sélectionnée dans le sélecteur, il va apparaître dans ce rectangle que vous venez de dessiner, sinon, une photo aléatoire apparaît.



2. Sélectionner une photo

Une single clique sur une photo vous permet de sélectionner cette photo sur la page, par contre, une single clique sur la page désactivera la sélection. Quand une photo est sélectionnée, un rectangle rouge apparaît autour de cette photo.

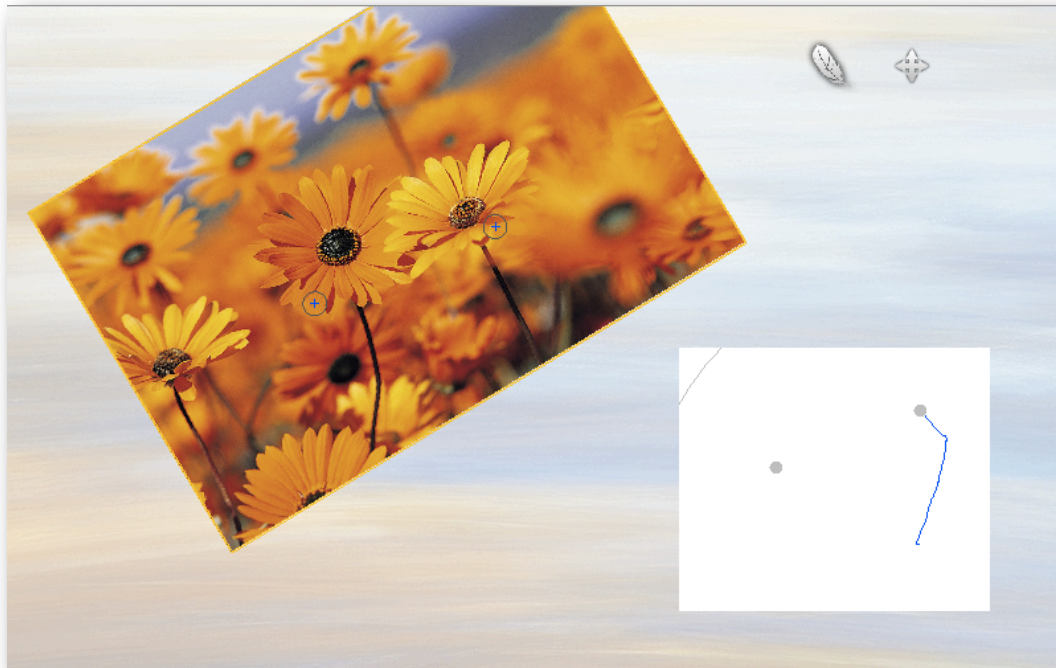


3. Supprimer une photo

Dès que une photo est sélectionnée, vous pouvez la supprimer sur cette page en dessinant une croix sur la page (dehors des photos).

4. Modifier une photo

Avec un doigt sur la photo, vous pouvez bouger la photo sur la page. Avec deux doigts sur la photo, vous pouvez l'agrandir et faire la rotation naturellement.



5. Dessiner sur la page

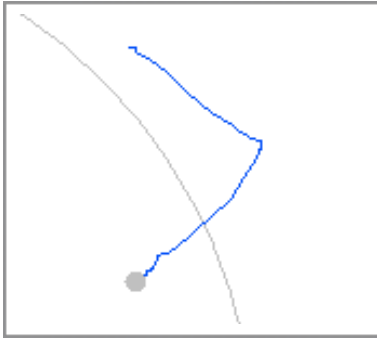
En cliquant le bouton plume sur la page, vous changez au mode dessin, maintenant, tous les autres fonctionnements seront désactivés avant de retourner au mode normal en cliquant le bouton "Resize" qui est à gauche du bouton plume. Maintenant, toutes vos traces seront enregistrées sur la page, vous pouvez écrire des phrases ou seulement dessiner n'importe quelle forme.



6. Changer la page courante

Comme on a indiqué, il existe plusieurs pages pour l'album. Vous pouvez changer parmi elles en dessinant deux forme (toujours dehors des photos): La forme "caret" pour changer à la page suivante, et la forme "v" pour changer à la page précédente. Pour que le programme réagit naturellement, on a réalisé une animation de glissement pour les pages.

La forme "caret"(gauche) et "v"(droite)



IV. Conclusion

Le plupart des fonctionnements du cours PJE est réalisé, sauf l'application de TRS à plus que deux doigts, et on a appliqué les techniques MultiTouch naturellement à un petit logiciel MTAlbum.

Malheureusement, on n'arrive pas à enregistrer l'album, même si on peut le faire, ce sera pas intéressant parce que la résolution est encore dans un niveau bas.

Au niveau de programmation, vous pouvez regarder les Javadocs dans le dossier de projet.