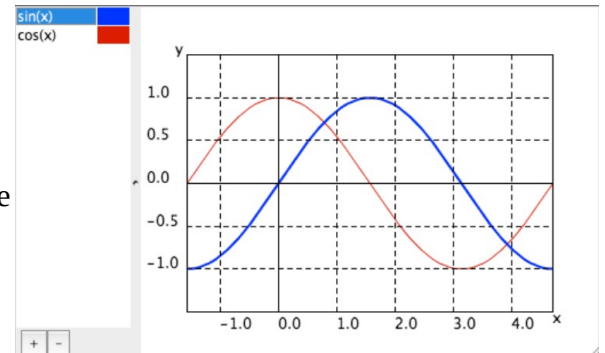


CE N'EST PAS UN CC – CE N'EST PAS NOTÉ – C'EST À RENDRE

Consignes : Dessiner une machine à état décrivant l'interaction à la souris avec le graphique présenté ci-contre :

- Le clic gauche ($\downarrow G / \uparrow G$) permet d'effectuer un zoom de 5 % centré sur la position de la souris.
- Le clic droit ($\downarrow D / \uparrow D$) permet d'effectuer un dézoom de 5 % centré sur la position de la souris.
- Le drag (*drag*) avec le clic gauche doit permettre de naviguer dans le graphique.
- On doit pouvoir zoomer/dézoomer autant de fois que l'on souhaite.



Vous disposez des éléments suivants :

- `void zoom(int x, int y, int dZ)` : permettant de zoomer de dZ % sur la position $[x,y]$.
- `void translate(int dX, int dY)` : qui permet de déplacer la vue du graphique de dX en abscisse et de dY en ordonnée.
- `Position getPos()` : permet d'obtenir la *Position* de la souris. Une *Position* ayant deux attributs publique x et y .
- `int D_DRAG` : une constante stockant la distance au-delà de laquelle on interprète un mouvement de souris comme n'étant plus un clic mais un drag.

Rendu :

Envoyer par mail à remi.segretain@univ-grenoble-alpes une photo/capture d'écran de votre machine à état selon si vous travaillez sur papier ou sur ordinateur.