

Editeur Graphique v2.1

Manuel de l'utilisateur

Pocheville Aurélien
Bocquet Pierre-Yves

2001-12-02

TABLE DES MATIERES

<u>I. PRÉSENTATION DE L'ÉDITEUR.....</u>	<u>3</u>
<u>II. L'INTERFACE GRAPHIQUE.....</u>	<u>4</u>
<u>1. LA BARRE DE MENU.....</u>	<u>4</u>
<u>2. LA BARRE D'OUTILS D'OPÉRATION.....</u>	<u>4</u>
<u>3. LA BARRE D'OUTILS DE FORME.....</u>	<u>4</u>
<u>4. LA BARRE D'ÉTAT.....</u>	<u>4</u>
<u>5. LA ZONE DE DESSIN.....</u>	<u>5</u>
<u>III. CONCEPTS GÉNÉRAUX DE L'ÉDITEUR.....</u>	<u>5</u>
<u>1. LES MODES DE L'ÉDITEUR.....</u>	<u>5</u>
<u>2. LES FORMES.....</u>	<u>6</u>
<u>IV. LES MENUS.....</u>	<u>7</u>

I.Présentation de l'éditeur

Bienvenue dans l'éditeur graphique v2.1. Cet éditeur est un éditeur de formes géométriques convivial et simple. Il permet de créer facilement des formes géométriques et de les manipuler simplement.

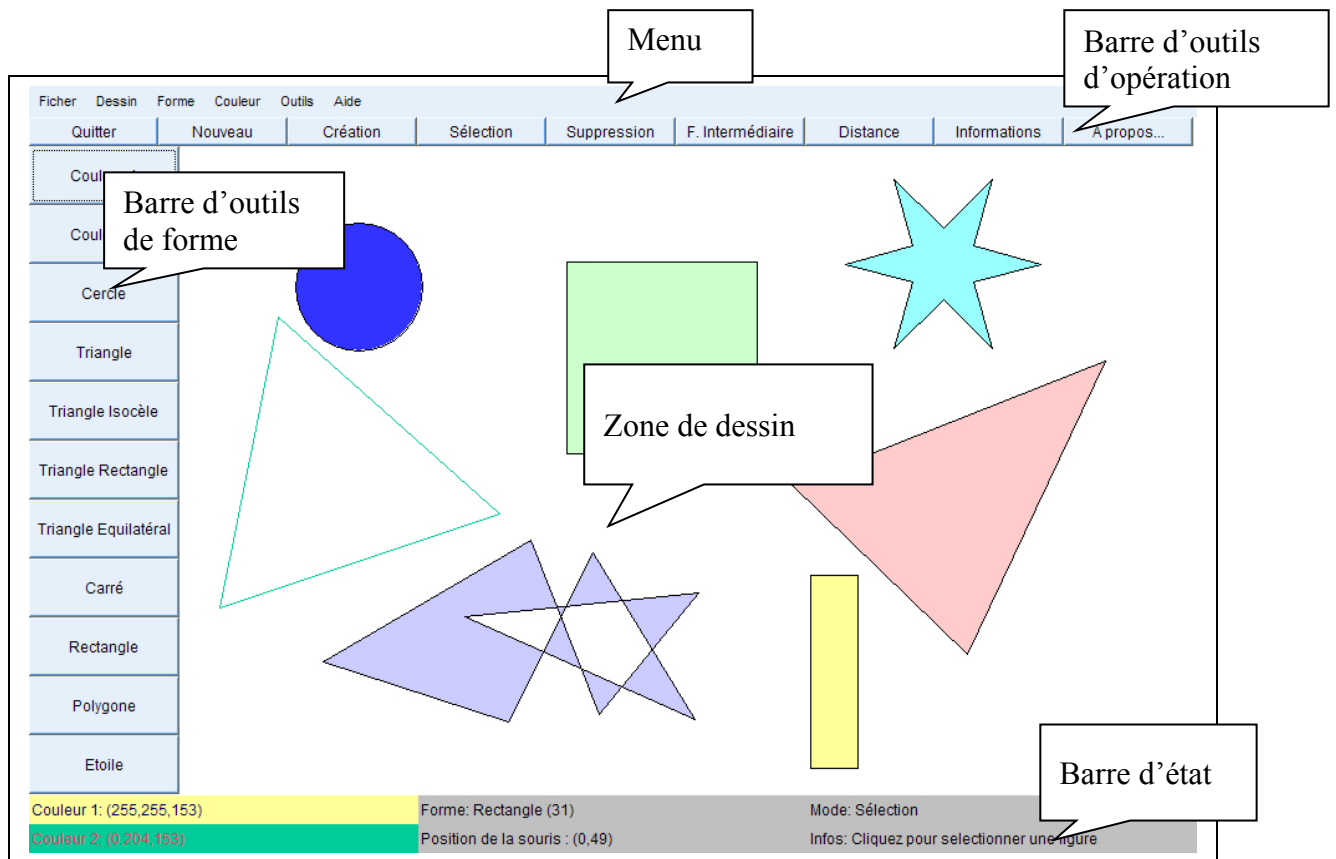
Cet éditeur utilise Java comme plate-forme, ce qui lui assure une excellente portabilité.

Principales caractéristiques de l'éditeur :

- Formes à disposition :
 - Cercle
 - Triangle (Quelconque, isocèle, rectangle ou bien encore équilatéral)
 - Rectangle
 - Carré
 - Etoile (2,3,4,5,6 ou plus branches)
- Possibilité de choisir les couleurs de contour/d'intérieur
- Possibilité de choisir la couleur d'arrière plan
- Opérations possibles sur les formes :
 - Translation
 - Suppression
 - Copie
 - Collecte d'informations sur les formes
 - Calcul de la distance entre deux formes
 - Création d'une forme intermédiaire entre deux formes du même type
 - Possibilité de mettre une forme à l'avant-plan / arrière plan
- Une convivialité et une simplicité d'utilisation :
 - Une barre d'état vous rappelle vos principales options de dessin
 - La barre d'information vous tient informé des actions à effectuer
 - Les dessins se font en temps réel, vous contrôlez mieux votre tracé.
 - Les raccourcis clavier vous permettent de faire de nombreuses actions rapidement.
 - Des barres d'outils vous facilitent l'apprentissage de l'éditeur
 - Le menu contient des fonctions plus avancées.
- Possibilité d'annuler/refaire un nombre illimité de fois !
- Possibilité de sauvegarder votre travail sous un fichier bitmap !

II. L'interface graphique

Voici un aperçu de la l'interface graphique :



1. La barre de menu

La barre de menu vous donne accès à toutes les fonctionnalités de l'éditeur. La majorité des fonctionnalités importantes ont un raccourci clavier associé ou un bouton de barre de menu (ou les deux).

2. La barre d'outils d'opération

Cette barre vous permet de changer facilement de mode, ou bien encore de transformer les figures que vous manipulez.

3. La barre d'outils de forme

Cette barre contient toutes les formes accessibles. Lorsque vous cliquez sur une forme, vous passez automatiquement en mode création de forme (voir plus loin concepts). Vous pouvez aussi sélectionner les couleurs de dessin

4. La barre d'état

Cette barre vous indique les options actuelles de dessin, le mode dans lequel vous vous trouvez, la position de la souris et enfin les informations. Ces informations sont importantes,

elles vous guident dans votre dessin. Si vous avez un doute ou vous ne savez plus où vous en êtes, c'est ici qu'il faut regarder.

5. La zone de dessin

C'est l'endroit où se fait votre dessin. Toutes les actions sur la zone de dessin se font soit par clic gauche (exception faite de la fin d'un polygone), soit par un mouvement de souris, soit par un cliquer-déplacer (ie. Cliquer sur le bouton gauche de la souris, déplacer la souris, puis relâcher le bouton gauche de la souris). Si il vous semble que cette zone de dessin est corrompue à la suite d'une erreur de manipulation, vous pouvez la retracer en utilisant Menu Dessin -> Rafraîchir.

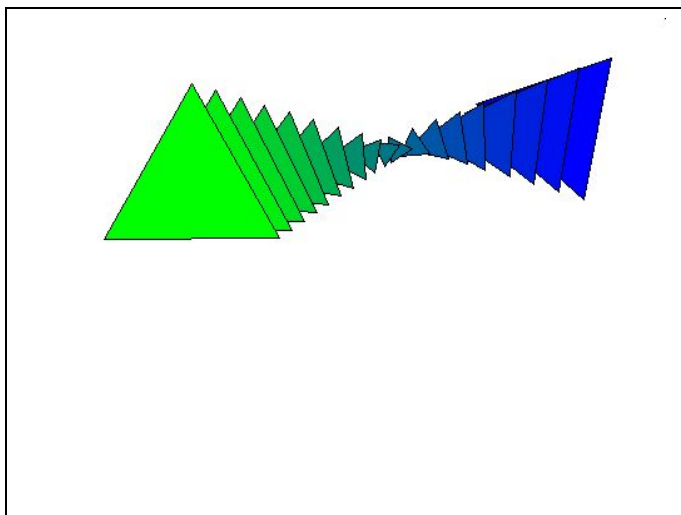
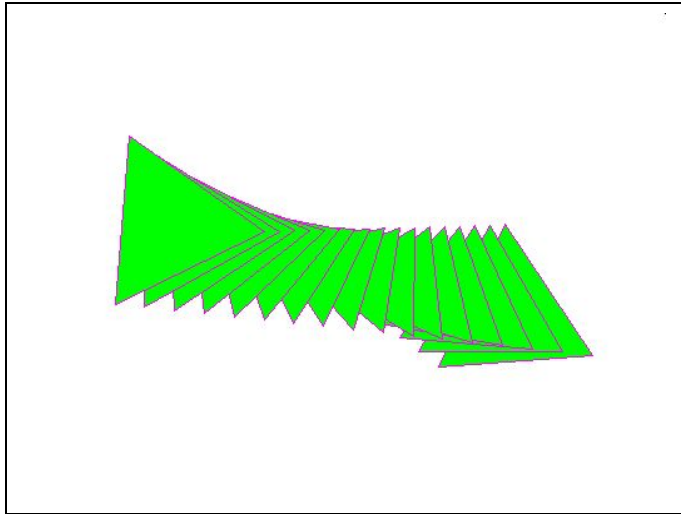
III. Concepts généraux de l'éditeur

1. Les modes de l'éditeur

L'éditeur possède plusieurs modes :

- Le mode Création : C'est le mode dans lequel vous créez les formes. Dans ce mode, vous pouvez créer n'importe quelle forme avec les attributs en cours. Il faut noter que vous ne pouvez pas modifier les attributs une fois la forme créée si vous restez en mode création. Il vous faudra passer en mode sélection. Si vous choisissez une forme par l'intermédiaire du menu Forme ou bien par l'intermédiaire d'un bouton, vous passez automatiquement en mode Création. Pour plus d'informations sur les méthodes de création spécifiques à chaque forme, reportez-vous à la section forme.
- Le mode Sélection : C'est dans ce mode que vous pouvez modifier les formes déjà créées. Vous pouvez les sélectionner avec le clic gauche de la souris (il faut cliquer à l'intérieur de la forme, le contour ne compte pas). Une fois sélectionnée, vous pouvez supprimer une forme en cliquant sur Supprimer. Pour déplacer une forme, il faut faire **Shift+cliquer-déplacer**. Pour copier une forme, il faut faire **Crtl+cliquer-déplacer**. Pour redimensionner une forme, il faut faire **Alt+cliquer-déplacer**. Il faut aller vers la gauche pour rétrécir la forme ou bien vers la droite pour agrandir la forme. *Sur les systèmes qui ne supportent pas le Alt, il existe une autre combinaison de touches : Shift+Crtl (il faut bien faire attention de relâcher les touches après la libération du bouton de la souris dans ce cas là).*
En mode sélection, vous pouvez utiliser l'ensemble du menu couleur pour modifier les attributs de la forme en cours.
- Le mode distance : Dans ce mode, vous calculez la distance entre deux formes. Il faut d'abord cliquer sur la première forme, puis sur la deuxième, et la distance s'affichera dans la barre d'état.
- Le mode forme intermédiaire : Ce mode vous permet de créer la forme intermédiaire entre deux formes du même type (attention, un carré n'est pas du même type qu'un rectangle, de même un polygone à trois côtés n'est pas du même type qu'un triangle quelconque). Vous devez cliquer sur la première forme, puis sur la deuxième, enfin indiquer le pourcentage de la première forme dans la forme intermédiaire (dans l'intervalle 1-99%).

Voici deux exemples de formes intermédiaires :



- Le mode informations : Dans ce mode vous cliquez sur une figure pour avoir les informations sur celle-ci (nom, nombre de points, etc...)

2. Les formes

Voici les différentes formes à votre disposition ainsi que la méthode pour les créer :

- Cercle : Un cliquer-déplacer. Vous voyez le cercle s'agrandir ou se rétrécir.
- Carré : De même.
- Rectangle : De même.
- Étoile : Un cliquer déplacer pour le premier rayon de l'étoile. Vous voyez un polygone régulier se former. Après cela, il faut bouger la souris pour fixer le deuxième rayon de l'étoile. Un deuxième clic fixe la forme.
- Triangle : Un clic pour chaque point indépendant (dans le cas du triangle équilatéral, il n'y en a que deux).

- Polygone : Un clic pour chaque nouveau point, sauf pour le dernier ou il faut faire un clic-droit.

IV. Les menus

Voici les différents menus, ceux-ci donnent accès à toutes les fonctionnalités de l'éditeur. Ces fonctionnalités sont reprises par les raccourcis claviers et par les barres d'outils.

- Menu Fichier :
 - Enregistrer : Enregistre le dessin en tant que fichier bitmap.
 - Quitter : Quitte l'éditeur.
- Menu Dessin :
 - Nouveau : Crée un nouveau dessin. Il faut noter que cette action **peut** être annulée.
 - Rafraîchir : Redessine le dessin.
 - Annuler : Annule la dernière action.
 - Refaire : Refait la dernière action.
- Forme : Vous permet de sélectionner votre forme.
- Couleur :
 - Couleur intérieure : Permet de sélectionner la couleur de remplissage.
 - Couleur extérieur : Permet de sélectionner la couleur de contour.
 - Couleur de fond : Permet de sélectionner la couleur de fond. Cette action ne peut être annulée qu'en prenant une autre couleur de fond.
 - Remplir : Indique si l'on doit remplir la forme ou non
 - Contour : Indique si l'on doit tracer le contour ou non.
- Outils :
 - Création : Passe en mode création.
 - Sélection : Passe en mode sélection.
 - Supprimer : Supprime la figure sélectionnée.
 - Forme intermédiaire : Passe en mode forme intermédiaire.
 - Distance : Passe en mode distance.
 - Informations : Passe en mode informations.
 - Plus haut : Remonte la figure d'un plan.
 - Plus bas : Descend la figure d'un plan.
 - En haut : Met la figure au dessus des autres.
 - En bas : Met la figure en dessous des autres.
- Aide
 - A Propos : Indique les créateurs du logiciel.