

## Sommaire

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Les classes</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Travail à réaliser</b>	<b>2</b>

## 1 Introduction

On veut réaliser un programme permettant d'éditer des affiches. Vous modifierez et étendrez la version qui vous est fournie pour implémenter les fonctionnalités souhaitées.

## 2 Les classes

**Appli** l'application elle-même ;

**JDessin** la surface de dessin. Elle gère elle-même les ajouts de données et assimilés ;

**Dessin** un dessin, indépendamment du système de fenêtrage ;

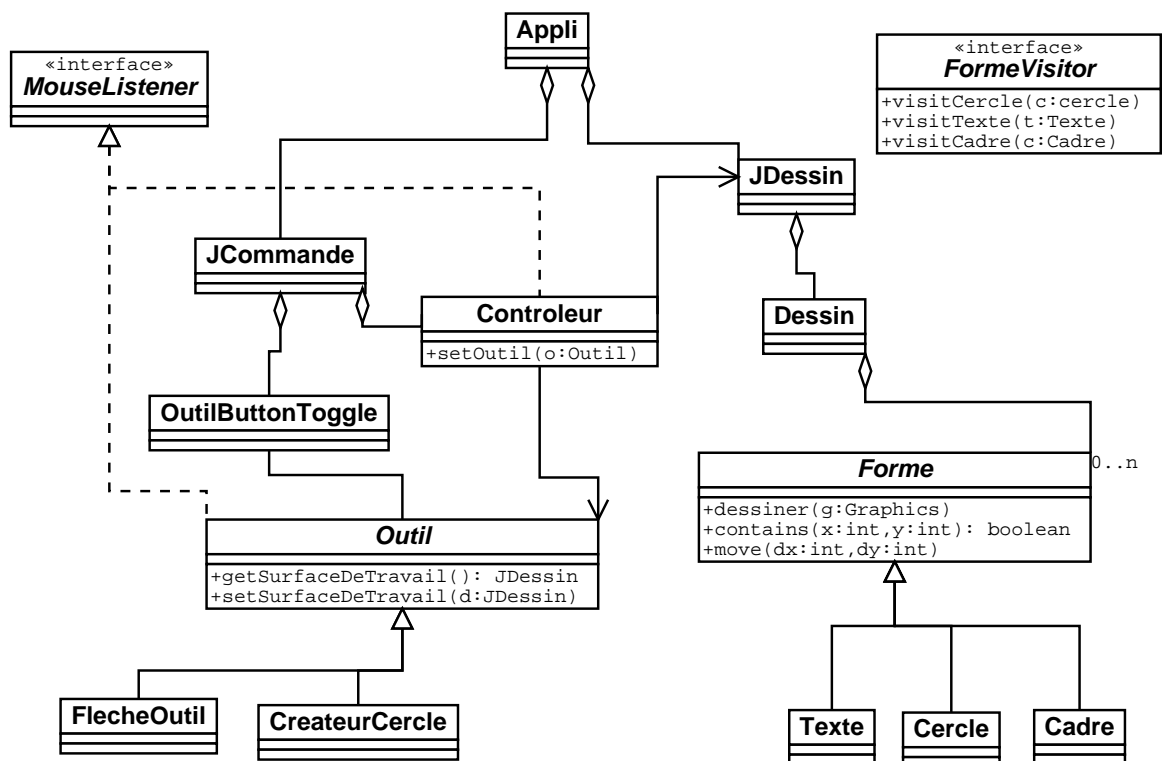
**Forme** une figure géométrique sur un dessin ;

**Cercle** un cercle ; un cercle est une Forme ;

**Outil** un outil est un objet qui permet de manipuler un JDessin. En changeant d'outil, on change de manipulations possibles.

**Contrôleur** Le contrôleur gère les interactions entre les outils et le JDessin.

**JCommande** la barre d'outils de l'application ;



### 3 Travail à réaliser

1. Comprendre le programme actuel ;
2. Ajouter une forme « carré » au programme ;
3. Ajouter une forme « texte » au programme. On pourra employer la classe `JDialog` ou une de ses dérivée pour la saisie du texte. Ce texte devra pouvoir être modifié *a posteriori* (par exemple en double-cliquant dessus).
4. Ajouter une forme « cadre » au programme. Un cadre a des dimensions fixées interactivement. Plus précisément :
  - la création d'un cadre se fait en deux clics de souris, chacun fixant une des deux extrémités du cadre. Cela définit un rectangle.
  - Quand l'outil « sélectionneur » est utilisé, on veut pouvoir déplacer le cadre tout entier si on clique « assez près » de l'un des côtés du cadre ;
  - on veut disposer d'un outil « redimensionner » pour redimensionner le cadre si on clique sur un de ses côtés.
5. ajouter une fonctionnalité « supprimer » qui supprime une (ou des) formes ;
6. Ajouter la possibilité de disposer de plusieurs tailles de texte.