

Sommaire

1 Introduction	1
2 Les classes	1
3 Travail à réaliser	2

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 ;

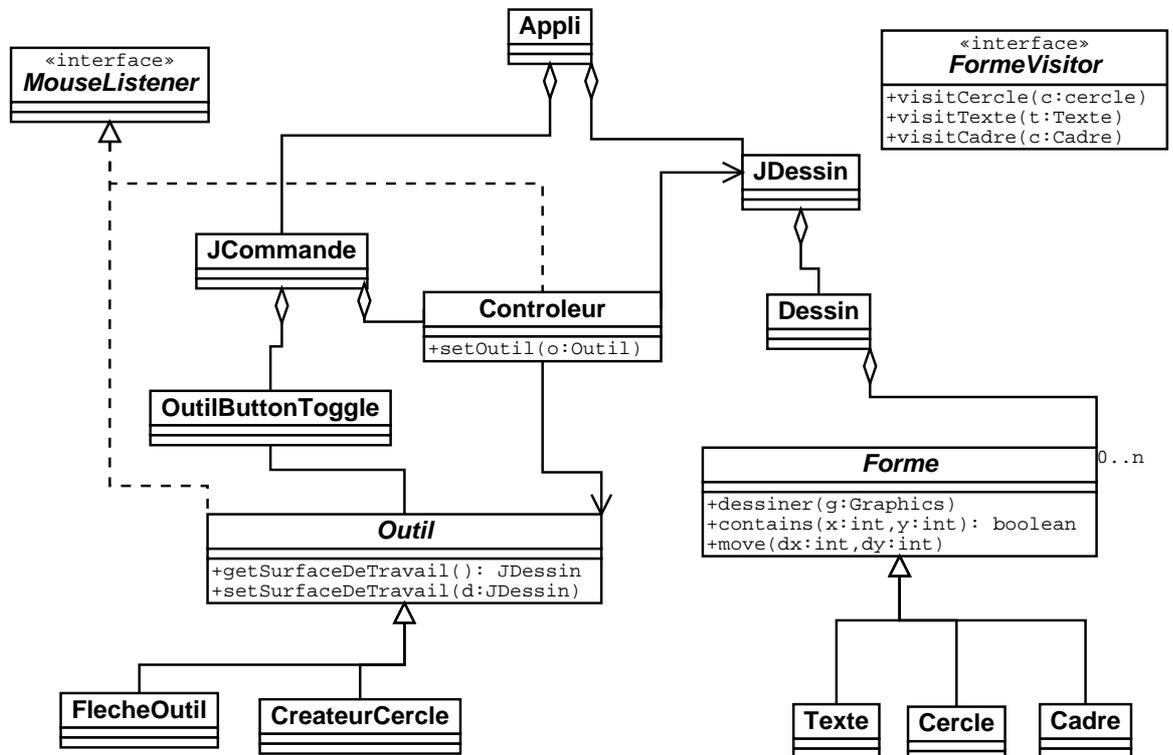
Forme une figure géométrique sur un dessin ;

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.

Controleur 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.