

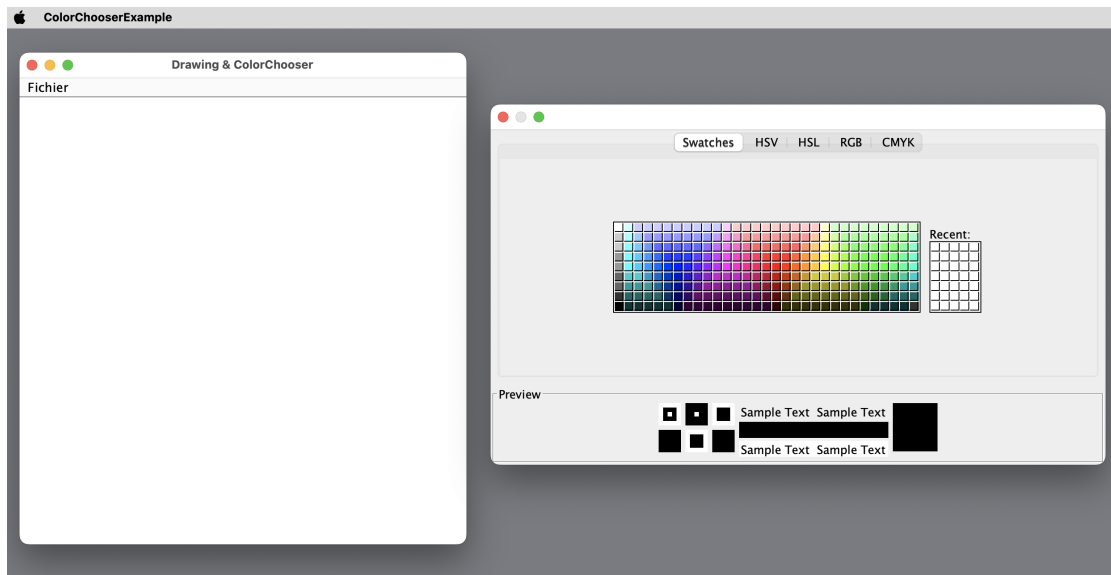
# Interfaces Graphiques — TP n°5

## Dessiner...

Jean-Baptiste Yunès  
Jean-Baptiste.Yunes@u-paris.fr

11 mars 2024

Pour ce TP on peut (ce n'est pas OBLIGATOIRE) s'inspirer/reprenre le code fourni dans `ColorChooserExample.java`. L'application de dessin devra permettre de capturer les évènements de la souris de sorte à pouvoir dessiner dans une fenêtre. De plus on devra pouvoir choisir la couleur du dessin à l'aide d'un `JColorChooser`.



### 1 Open...

On ajoutera dans le menu `Fichier` une option `Ouvrir` qui devra permettre de choisir un fichier image à charger dans la fenêtre et de sorte que les dessins futurs s'effectueront dessus. On utilisera un filtre pour ne permettre (par défaut) que de charger des fichier d'extension `png`, `gif` ou `jpg/jpeg`.

## 2 Sauver...

On ajoutera dans le menu **Fichier** une option **Sauver** permettant de sauver le dessin dans un fichier choisi à l'aide d'un dialogue.

## 3 Redimensionnement

On capturera les redimensionnement de sorte à ce que l'image s'adapte à la taille du panneau (à l'aide d'un changement d'échelle / scaling par exemple).

## 4 Save...

On modifiera la façon de sauver un fichier, par exemple en proposant à l'utilisateur de choisir le format de fichier d'abord (en s'aidant de `ImageIO.getWriterFormatNames()` ou similaire). En utilisant un `JOptionPane` adéquat d'abord???