

Introduction

Le but de ce TP qui s'étalera sur l'ensemble des séances restantes est de vous faire travailler en binôme sur une véritable application : Un mini éditeur de formes géométriques.

L'éditeur est composé :

- D'un modèle de dessin gérant le dessin de plusieurs formes géométriques (Cercle, Ellipse, Rectangle, Rectangle arrondi, Polygone, Polygone régulier et Etoile).
- D'une interface graphique permettant
 - De commander les paramètres du modèle de dessin (type de forme, couleurs de trait et de remplissage, type de trait (continu, pointillé, sans trait) et épaisseur du trait).
 - De dessiner les formes gérées par le modèle de dessin.
 - D'éditer les formes géométriques sélectionnées
 - Déplacement, rotation, facteur d'échelle
 - Changement de style
 - Réordonnement des figures
 - D'afficher la liste des figures sous la forme d'un arbre qui permettra de sélectionner/désélectionner les figures et pouvant être ordonné suivant
 - Le type de figure, la couleur de remplissage, la couleur de trait et le type de trait.
 - D'afficher dans un panneau d'informations les informations relatives à la figure située sous le curseur de la souris dans la zone de dessin.
 - De filtrer l'affichage des figures suivant plusieurs critères (type de figure, couleur de remplissage ou de trait, types de trait).

Vous pourrez trouver une ébauche du code à réaliser dans l'archive : /pub/ILO/TP5.zip

Documentation Java : <http://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/>

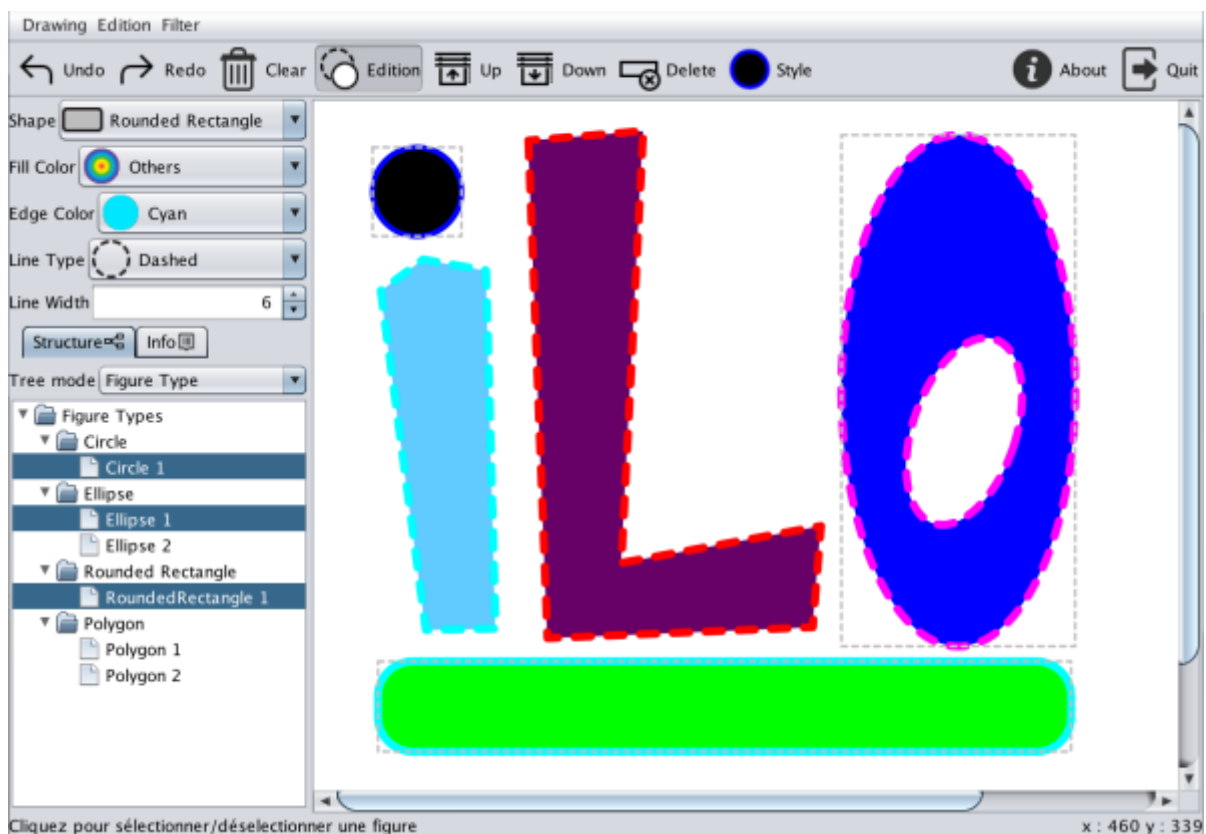


Figure 1 : Editeur de formes géométriques

Figures

La classe Figure qui vous est fournie sera la classe mère de toutes les figures que vous aurez à construire.

Les figures sont caractérisées par :

- Shape shape : une forme géométrique à dessiner (au sens de Java)
- Paint edge/fill : les couleurs de remplissage et de trait des figures à dessiner, une figure peut ne pas avoir de remplissage si « fill » est null
- BasicStroke stroke : le style du trait (continu, pointillé), une figure peut ne pas avoir de trait si stroke est null.
- Un nom (le type de la figure) et un numéro d'instance unique pour chaque figure du même type qui permettra de distinguer les figures d'un même type entre elles et d'afficher leur nom dans l'arbre des figures ou les informations les concernant dans un panneau d'information dans l'interface graphique.
- 3 transformations affines « translation », « rotation » et « scale » qui peuvent être utilisées pour transformer une figure. Elles sont donc combinées avant le dessin effectif de la figure dans son contexte graphique pour effectivement transformer la figure.
- Un état de sélection indiquant si la figure est sélectionnée ou non.

Les figures doivent pouvoir répondre aux commandes suivantes :

- Création d'une nouvelle figure.
- Déplacement du dernier point de la figure (ce qui permet de créer des figures de tailles non nulles à la souris). Cette méthode pourra être assortie de toutes les méthodes nécessaires à la création d'une nouvelle figure à l'aide d'événements souris.
- Dessin de la figure dans un contexte graphique (Graphics2D) en utilisant les shape, edge, fill et stroke ce qui permettra au modèle de dessin de dessiner l'ensemble des figures dans un JPanel de dessin. On rajoutera le dessin de la boîte englobante de la figure si celle-ci est sélectionnée.
- Point contenu : détermine si un point donné est contenu à l'intérieur de la figure. Ceci permettra plus tard de remplir un panneau d'informations relatives à une figure située sous le pointeur de la souris dans la zone de dessin ou de sélectionner / désélectionner une figure.
- Transformation de la figure : translation, rotation, facteur d'échelle.
- Plus des accesseurs pour les différents attributs qui peuvent être utilisés et/ou modifiés depuis l'interface graphique ou le modèle de dessin.

Modèle de dessin

Le modèle de dessin (la classe Drawing) contient une collection de figures (Figure : classe mère de toutes les figures que vous aurez à construire), ainsi que des méthodes pour :

- Mettre en place les styles de la prochaine figure à créer (le type de figure, les couleurs de trait et de remplissage et le style du trait). Les couleurs et les types de trait seront fournis par des FlyweightFactories (dans le package utils) qui permettent de ne fournir qu'une seule référence d'une couleur ou d'un style de trait donné afin qu'ils puissent être partagés par plusieurs figures.
- Initier une nouvelle figure à la position d'un point p (qui sera fourni par le pointeur de la souris) et l'ajouter à la collection des figures.
- Récupérer la dernière figure de la collection (celle en cours de construction).
- Récupérer la dernière figure de la collection qui contient un point p (pour afficher les caractéristiques de cette figure dans un panneau d'informations, ou pour sélectionner / désélectionner une figure en mode édition).
- Supprimer l'ensemble des figures.
- Fournir un flux de figures afin qu'elles puissent être parcourues (en vue de les dessiner par exemple), mais aussi filtrées par des prédicats afin de n'afficher que les figures correspondant aux prédicats.
 - Mettre en place différents filtres sur ce flux de figures (par type de figure, par couleur de remplissage ou de trait et par type de traits).
- Réaliser diverses opérations sur les figures sélectionnées comme
 - Supprimer les figures sélectionnées
 - Remonter ou descendre les figures sélectionnées dans la liste des figures

- Etc....

Le modèle de dessin communique suivant deux modes :

- Le modèle de dessin est piloté par les différents contrôleurs (xxxListener) associés aux divers widgets de l'interface graphique.
- Le modèle de dessin est un Observable qui met à jour son ou ses Observers lorsque son état interne change (lorsqu'une figure est ajoutée, modifiée, supprimée ou lorsque les filtres changent). Le JPanel de dessin (DrawingPanel) est donc un Observer du modèle de dessin.

Infrastructure de communication

Certains widgets comme les boutons (JButton), les listes déroulantes (JComboBox) ou les items de menus (JMenuItem/JCheckBoxMenuItem) peuvent modifier le modèle de dessin si on leur attache un contrôleur adéquat : un *ActionListener* pour un bouton ou un item de menu et un *ItemListener* pour une liste déroulante. Ces widgets produisent des événements de haut niveau (*ActionEvent* pour un bouton ou un item de menu, *ItemEvent* pour une liste déroulante). Lorsque l'on attache un contrôleur à un widget, celui-ci peut être unique (à savoir uniquement attaché à CE widget), auquel cas il pourra être implémenté en tant que classe anonyme (ou lambda) directement dans l'ajout du contrôleur (dans l'appel de la méthode `addXXXListener`). Mais si l'on souhaite réutiliser un même contrôleur sur plusieurs widgets ou à plusieurs endroits de l'application on les implémentera en tant que classes internes (dans la fenêtre principale par exemple). Une extension de « *ActionEvent* » est fournie par l'interface « *Action* » qui combine une description de l'action associée à une icône et la gestion des *ActionEvents* dans une seule classe afin que cette action puisse être attachée à plusieurs widgets comme un bouton ET un item de menu (voir Figure 4, page 4). Plusieurs « *Actions* » (certaines à compléter) vous sont fournies et pourront être associées à vos boutons et items de menu comme par exemple :

- *QuitAction* : action à réaliser pour quitter l'application
- *UndoAction* : action à réaliser pour annuler le dessin de la dernière figure
- *ClearAction* : action à réaliser pour effacer l'ensemble des figures
- *AboutAction* : action à réaliser pour afficher une boîte de dialogue « A propos ... » de l'application.
- *ShapeFilterAction* : pour mettre en place le filtrage sur les différents types de figures.
- *LineFilterAction* : pour mettre en place le filtrage des figures sur la base des différents types de trait.
- ...

D'autres widgets comme les JPanel ou les JLabel permettent d'afficher des informations (respectivement du dessin ou du texte). Par ailleurs tous les widgets émettent des événements de bas niveau dont font partie les événement souris (*MouseEvent*) que nous souhaitons utiliser pour dessiner nos figures. La construction graphique des figures dans le panel de dessin fera donc appel à un *MouseListener* / *MouseMotionListener*. Néanmoins, chaque type de figure peut nécessiter un contrôle des événements souris différent. La classe « *figures.listeners.creation.AbstractCreationListener* » fournit un squelette de base des listeners que vous aurez à créer pour construire graphiquement les différents types de figures.

Plus généralement, le package « *figures.listeners* » contient les différents *Mouse[Motion]Listeners* utilisés pour gérer les événement souris pour créer ou modifier des figures.

Ces différents éléments permettent de mettre en place une architecture Model / View / Controller vue en cours, pour réaliser la construction, le dessin et la modification des figures :

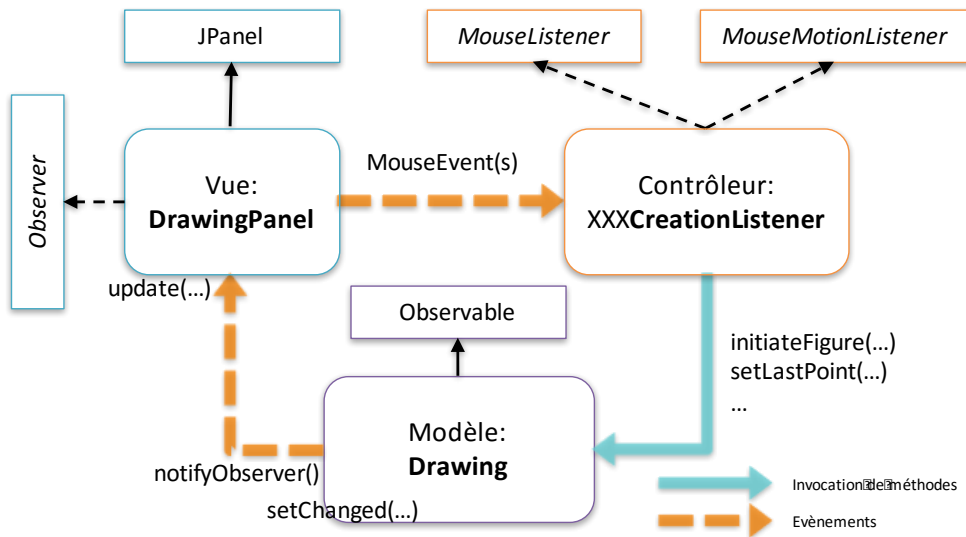


Figure 2 : le MVC entre les modèle de dessin et l'interface graphique

De manière générale les évènements émis par les widgets sont interceptés par des xxxListeners qui servent de contrôleur pour modifier le modèle de dessin, ou plus directement divers widgets.

Architecture de l'interface graphique

L'interface graphique à construire dans la classe EditorFrame se structure de la manière suivante :

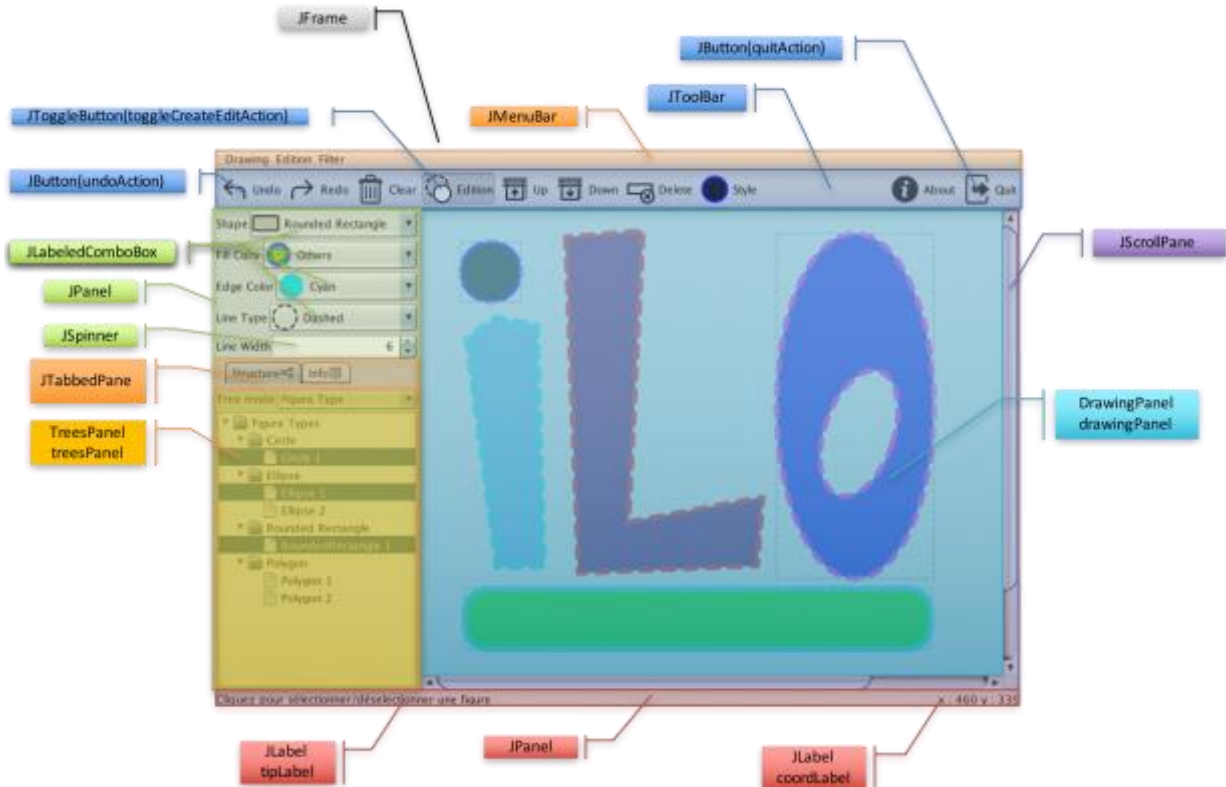


Figure 3 : Structure de l'interface graphique

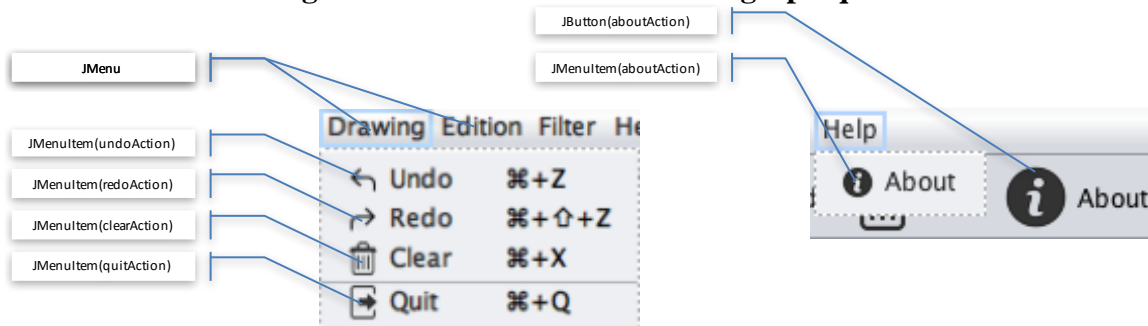


Figure 4 : Actions dans les menus et boutons

La fenêtre principale (EditorFrame héritière de JFrame)

La fenêtre principale contient les différents widgets qui composent l'interface graphique. Ces widgets sont organisés (placés et dimensionnés) en utilisant un `LayoutManager`, en l'occurrence un `BorderLayout` permettant de placer les widgets en utilisant les directions cardinales (North : en haut, South : en bas, East : à droite, West : à gauche et Center : au centre).

Barre de menus (JMenuBar)

La barre de menu contient trois menus et chaque item de menu est associé à un « `ActionListener` » anonyme ou bien à une « `Action` » (par exemple « `Undo` » à une « `UndoAction` ») :

- Le menu `Drawing` contient les items (de type `JMenuItem`) suivants :
 - `Undo` : pour annuler la dernière opération sur les figures.
 - `Redo` : pour refaire la dernière opération annulée sur les figures.
 - `Clear` : pour effacer l'ensemble des figures.
 - `Quit` : pour quitter l'application.
- Le menu `Edit` contient les items (de type `JMenuItem` ou `JCheckBoxMenuItem`) suivants :
 - `Edition` : Un `JCheckBoxMenuItem` permettant de passer en mode « édition des figures » ou de revenir au mode « création des figures ».
 - `Up` : Pour remonter les figures sélectionnées dans la liste des figures.
 - `Down` : Pour descendre les figures sélectionnées dans la liste des figures.
 - `Delete` : Pour supprimer les figures sélectionnées
 - `Style` : Pour appliquer aux figures sélectionnées les styles courants de remplissage et de trait.
- Le menu `Filter` contient les items (de type `JCheckBoxMenuItem`) suivants :
 - `Filtering` : pour mettre en place ou annuler le filtrage des figures
 - Sous menu `Figures` :
 - Contient un item pour mettre en place un filtre pour chaque type de figure.
 - Sous menu `Colors` :
 - `Fill Color` : pour mettre en place le filtrage des figures sur la base de leur couleur de remplissage (couleur à choisir dans une boîte de dialogue de choix de couleurs).
 - `Edge Color` : pour mettre en place le filtrage des figures sur la base de leur couleur de trait (couleur à choisir dans une boîte de dialogue de choix de couleurs).
 - Sous menu `Strokes` :
 - Contient un item pour mettre en place un filtre pour chaque type de trait de figure.
- `Help`
 - `About` : pour afficher la boîte de dialogue « A propos ... »

Barre d'outils (JToolBar)

La barre d'outils contient des boutons associés aux mêmes actions que dans les menus :

- `Undo`
- `Redo`
- `Clear`
- `Edition`
- `Up`
- `Down`
- `Delete`
- `Style`
- `About`
- `Quit` (à droite de la barre d'outils)

Panneau d'outils (JPanel à gauche)

Le panneau d'outils contient les différentes listes déroulantes (en l'occurrence des JLabeledComboBox qui vous sont fournis) permettant de choisir les options de dessin et d'afficher des informations sur les figures :

- Choix du type de figure.
- Choix de la couleur de remplissage.
- Choix de la couleur de trait.
- Choix du type de trait.
- Epaisseur du trait (JSpinner).
- Un JTabbedPane contenant 2 onglets
 - Un premier onglet « structure » contenant un TreesPanel qui lui-même contient
 - Un JComboBox permettant de choisir le type d'arbre à afficher
 - Un JTree contenant l'arbre des figures, le contenu de cet arbre est géré par des classes implémentant l'interface TreeModel et qui permettent de transformer le contenu du modèle de dessin (une simple liste de figures) en un arbre structuré suivant différentes caractéristiques des figures (type, couleurs de remplissage ou de trait et type de trait).
Cet arbre de figures peut prendre plusieurs formes :
 - Une simple liste des figures.
 - Un arbre de figures dont les nœuds de niveau 1 sont les types de figure et les nœuds de niveau 2 les figures.
 - Un arbre de figures dont les nœuds de niveau 1 sont les couleurs de remplissage et les nœuds de niveau 2 les figures remplies avec cette couleur.
 - Un arbre de figures dont les nœuds de niveau 1 sont les couleurs de trait et les nœuds de niveau 2 les figures possédant un trait de cette couleur.
 - Un arbre de figures dont les nœuds de niveau 1 sont les types de trait et les nœuds de niveau 2 les figures possédant ce type de traits.
 - Un second onglet « Info » contenant Panneau d'information (InfoPanel). Le panneau d'information contient des labels mis à jour lorsque le pointeur de la souris se trouve au-dessus d'une figure dans le panel de dessin.

Les JLabeledComboBox sont des combobox associés à un titre et dont chacun des éléments est composé d'un texte associé à une image. L'image chargée pour un item de la liste correspond à un fichier image (.png) portant le même nom que le titre de l'item et se trouvant dans le package images.

Barre d'état (JPanel en bas)

La barre d'état contient deux JLabel :

- tipLabel dans lequel le xxxCreationListener de la figure en cours affiche des conseils utilisateur.
- coordLabel dans lequel le panel de dessin affiche les coordonnées courantes du pointeur de la souris.

Zone de dessin (DrawingPanel à droite)

Le DrawingPanel est un observateur du modèle de dessin (Drawing) mais aussi un MouseListener et un MouseMotionListener afin de :

- Le mettre à jour : redessiner les figures du modèle de dessin lorsque celui-ci change.
- Afficher les coordonnées du pointeur de la souris dans un label de la barre d'état.
- Lui affecter le XXXCreationListener relatif à la figure en cours de création ou bien en cours de modification. Les différents listeners affectés à la zone de dessin pour écouter les événements souris sont les suivants :
 - AbstractFigureListener : classe mère de tous les listeners concernant la manipulation de figures

- SelectionFigureListener : listener simple permettant de changer une figure située sous le curseur de l'état non sélectionné à l'état sélectionné ou inversement en cliquant dans la figure.
- AbstractCreationListener : classe mère de tous les listeners destinés à la création de nouvelles figures
 - RectangulaShapeCreationListener : listener utilisé lors de la création de toutes les figures incluses dans un rectangle : Ellipse, Rectangle, RoundedRectangle que l'on peut dessiner en pressant le bouton 1 de la souris, puis en tirant la souris (en maintenant le bouton enfoncé), puis en relâchant le bouton à une position différente du point de départ.
 - ...
- AbstractTransformShapeListener : classe mère de tous les listeners destinés à transformer géométriquement les figures sélectionnées (grâce aux transformations affines « translation », « rotation », « scale » contenues dans les figures). Pour pouvoir utiliser plusieurs Transform listeners simultanément, il suffit de leur affecter un masque lié à une touche de contrôle (par exemple Shift-Click pour tourner et Alt-Click pour changer l'échelle).
 - MoveShapeListener : listener utilisé pour déplacer les figures
 - RotateShapelistener : listener utilisé orienter les figures
 - ScaleShapeListener : listener utilisé pour changer l'échelle des figures

Travail à réaliser

Ce travail est à réaliser en binôme. Si vous souhaitez travailler en monôme, nous adapterons le barème en conséquence. Attention, comme pour le TP Ensembles, le plagiat sera sanctionné.

Vous ne partirez jamais de rien pour réaliser le travail demandé :

- **Interface graphique** : vous disposez d'un squelette de l'interface graphique dans la classe EditorFrame contenant déjà les actions à réaliser (à compléter toutefois). Vous pourrez donc repartir de cette trame ou bien faire votre propre interface graphique.
- **Figures** : vous disposez déjà de la figure Rectangle ainsi que du RectangularShapeCreationListener qui sert à dessiner ces figures dans le DrawingPanel.
- **Listeners** : Vous disposez du SelectionFigureListener qui permet de sélectionner une figure située sous le curseur dans le DrawingPanel ainsi que du MoveShapeListener qui permet de déplacer une figure sélectionnée.
- **Filtres** : vous disposez d'un filtre générique FigureFilter<T> que vous pouvez appliquer au flux de figures et dont vous pourrez hériter pour faire vos filtres de type de figure, couleur de remplissage, etc. Vous disposez aussi d'un filtre composite FigureFilters<T> constitué de multiples FigureFilter<T> dont le test renvoie vrai pour un élément si tous les filtres qu'il contient renvoient vrai.
- **Arbres** : Vous disposez d'une classe abstraite AbstractTreeModel qui contient l'essentiel de l'algorithmique pour (re)construire un arbre de figures dans le JTree lorsque le modèle de dessin change. Vous disposez aussi d'une première implémentation d'arbre (FigureTreeModel) qui construit simplement une liste de figures sous une racine commune.
- **Utilitaires** : Vous disposez d'un certain nombre de classes utilitaires comme :
 - Factories : Les factories dont vous disposez vous permettent de stocker des éléments communs réutilisés à plusieurs endroits de votre programme comme les icônes, les couleurs ou les types de traits.
 - IconFactory : classe permettant de charger une icône depuis un fichier et de la retourner plus tard sans avoir à recharger l'icône.
 - PaintFactory : classe permettant de centraliser toutes les couleurs appliquées aux figures, pour le remplissage ou la couleur de trait.
 - StrokeFactory : classe permettant de centraliser tous les types de contour appliqués aux figures.

Le travail demandé est donc le suivant :

1. Complétez la construction de l'interface graphique : EditorFrame.
2. Complétez le modèle de dessin : Drawing.
3. Complétez les différentes actions présentes dans l'interface graphique :
 - a. ClearAction : effacement de l'ensemble des figures.
 - b. ToggleCreationAction : permet de passer du mode création des figures au mode édition des figures.
 - i. Mode création : ajout de nouvelles figures.
 - ii. Mode édition : modification des figures sélectionnées.
 - c. DeleteAction : suppression des figures sélectionnées.
 - d. StyleAction : application du style courant (couleurs de remplissage et trait + type de trait) à l'ensemble des figures sélectionnées.
 - e. MoveUpAction : déplacement des figures sélectionnées en tête de liste des figures (en conservant l'ordre relatif des figures sélectionnées).
 - f. MoveDownAction : déplacement des figures sélectionnées en fin de liste des figures (en conservant l'ordre relatif des figures sélectionnées).
 - g. xxxFilterAction : Les différentes action permettant de mettre en place ou d'enlever les différents filtres sur les différents types de figures et de traits ainsi que les filtres sur la couleur de remplissage et la couleur de trait.
 - h. UndoAction et RedoAction (voir plus bas)
4. Complétez la classe Figure et ajoutez différents types de figures : Ellipse, RoundedRectangle (rectangles aux coins arrondis), Polygone quelconque, Polygone régulier (NGones) et Etoile. Vous aurez probablement besoin pour ce faire d'implémenter de nouveaux CreationListeners.
5. Ajoutez des TransformListeners pour pouvoir faire tourner et changer l'échelle des figures sélectionnées.
6. Complétez et ajoutez les filtres nécessaires pour pouvoir filtrer le flux de figures (méthode stream de la classe Drawing) suivant :
 - a. Le type de figure (en utilisant le type de figure courant du modèle de dessin).
 - b. La couleur de remplissage (en utilisant la couleur de remplissage courante du modèle de dessin).
 - c. La couleur de contour (en utilisant la couleur de contour courante du modèle de dessin).
 - d. Le Type de contour (en utilisant le type de trait courant du modèle de dessin).
7. Ajoutez différents modèles d'arbres à afficher dans le TreesPanel
 - a. Figures groupées par type de figure.
 - b. Figures groupées par couleur de remplissage.
 - c. Figures groupées par couleur de contour et/ou type de trait.
8. Ajoutez une fonctionnalité de Undo / Redo en utilisant le Design Pattern Memento :
 - a. Le modèle de dessin (la classe Drawing) crée une sauvegarde son état interne à un instant donné en créant une instance d'une classe « State ». Typiquement lorsque l'on s'apprête à changer le modèle de dessin en rajoutant / enlevant / modifiant des figures.
 - b. L'interface stocke et gère ces états sauvegardés et lors des actions de undo ou redo remet en place un état particulier dans le modèle de dessin.

Mise à jour du 16/04/2017

Cette mise à jour des classes qui vous ont été fournies est destinée à simplifier en partie celles-ci et à ajouter les infrastructures nécessaires au fonctionnement des actions undo/redo ainsi que des différents types d'arbres de figures dans le TreesPanel. Le squelette de code de la mise à jour se trouve dans l'archive /pub/ILO/TP5_update.zip.

Vous pourrez avantageusement utiliser la fonction de comparaison de votre IDE en créant un nouveau projet avec les sources mis à jour, puis en comparant les deux projets, vous pourrez intégrer les modifications des sources mis à jour avec vos propres sources. Un exemple d'intégration des mises à jour est disponible dans la video /pub/ILO/EclipseMergeDemo.mp4.

Les modifications apportées sont les suivantes :

- Package history : Le package history contient les classes nécessaires à la gestion des Undo/Redo en implémentant le design pattern « Memento ». Les classes du package sont les suivantes :
 - Interface Prototype<E> contient simplement une méthode publique E clone() qui permet aux classes qui implémentent cette interface de se cloner, c'est-à-dire, de créer une copie « distincte » d'elles-mêmes. On notera que la classe Object possède aussi une méthode clone mais que celle ci est protégée et non publique.
 - Classe Memento<E extends Prototype<E>> contient une liste d'éléments de type E qui doivent être des prototypes afin que la liste du Memento contienne des copies distinctes des objets qu'on y place. En l'occurrence notre modèle de dessin contient une liste de figures que l'on pourra ainsi sauvegarder dans un Memento<Figure>.
 - Interface Originator<E> définit simplement les méthodes Memento<E> createMemento() et void setMemento(Memento<E>) permettant respectivement aux classes qui implémentent cette interface de créer un memento pour sauvegarder leur état et restaurer leur état à partir d'un Memento. En l'occurrence notre modèle de dessin (la classe Drawing) devra implémenter cette interface.
 - Classe HistoryManager : Comme défini dans le design pattern Memento l'originator est celui qui crée ou met en place des memento, mais ceux-ci doivent être gérés dans une autre classe. La classe HistoryManager stocke et gère ces mementos afin de pouvoir mettre en place des actions Undo/Redo. L'HistoryManager se base pour fonctionner sur deux piles de mementos : La pile des Undo dans laquelle on empile les mementos afin de pouvoir les dépiler lorsque l'on voudra annuler avec « undo ». Et la pile des Redo dans laquelle on empile les mementos représentant l'état courant de l'originator juste avant un « undo » afin que l'on puisse annuler les « undo » avec des « redo ».

L'HistoryManager possède 4 méthodes :

- record() : demande à l'originator de créer un memento de son état, puis l'HistoryManager stocke cet état en vue de le restituer plus tard.
- cancel() : permet d'annuler le stockage du dernier memento enregistré avec la méthode record().
- undo() : permet d'obtenir le dernier memento sauvegardé après un record().
- redo() : permet d'obtenir le dernier memento sauvegardé avant un undo().

L'HistoryManager est instancié dans la classe principale de l'application « EditorFrame » mais sera aussi utilisé par les différentes actions et listeners qui modifient l'état du modèle de dessin.

- Classe Drawing (modèle de dessin)
 - Suppression de l'enum interne « Status » qui n'est maintenant plus utilisé.
 - Suppression de l'attribut « status » qui contenait les valeurs de Status maintenant supprimé.
 - Et donc suppression des méthodes liées à ce status : getStatus(), hasStatus(Status status), setStatus(Status status).

- Suppression de la classe interne « State » qui est maintenant remplacée par la classe Memento dans le package « history ».
 - Et donc suppression des méthodes liées à ce State : createState(), setState(State state)
- La classe Drawing implémente maintenant l'interface Originator<Figure> (référence au Design Pattern Memento) afin que Drawing puisse :
 - Créer un Memento de son état avant chaque action qui modifie le dessin : Memento<Figure> createMemento()
 - Remettre en place un Memento pour revenir à un état antérieur (utilisé dans les actions undo et redo) : void setMemento(Memento<Figure> memento)
 - Attention : Le memento utilisé ici doit contenir une copie « distincte » des figures comprises dans le modèle de dessin afin que les modifications apportées aux figures par les différentes actions n'affectent pas les figures sauvegardées dans le Memento. Cela implique aussi que toutes les figures doivent pouvoir créer une copie distincte l'elles-mêmes (voir les modifications apportées à la classe Figure).
- Classe Figure
 - La classe figure (ainsi que toutes ses classes filles) implémente maintenant l'interface Prototype<Figure> (référence au Design Pattern Prototype) et possède donc une méthode (publique abstraite) Figure clone() permettant de créer une copie distincte d'elle-même et qu'il faudra implémenter dans chacune des figures. Cette méthode clone peut par exemple exploiter un constructeur de copie qui crée une copie distincte de la figure passée en argument.
 - La classe Figure possède maintenant une méthode boolean equals(Object o) qui permet de comparer les figures entre elles en termes de contenu. La méthode equals de la classe Figure ne concerne que ce qui est commun à toutes les figures comme le numéro d'instance, le trait, le remplissage, les transformations, le centre et les bornes. Elle pourra donc être avantageusement utilisée dans les méthodes equals de chaque figure.
 - Le fait de pouvoir comparer les figures en termes de contenu permet de :
 - Ne pas ajouter un Memento contenant exactement la même chose lorsqu'une action sur le modèle de dessin ne change pas la collection de figures.
 - De comparer les figures contenues dans les arbres de figures avec les figures du modèle de dessin lors de la mise à jour de ces arbres.
 - La classe Figure possède maintenant deux nouvelles méthodes getFillColor & getEdgeColor qui permettent de renvoyer pour la couleur de remplissage ou la couleur de trait une instance de la classe CColor (Comparable Color) qui hérite de Color qui elle-même hérite de Paint mais qui représente une couleur « comparable » au sens de l'interface Comparable<E> ce qui n'est pas le cas pour les classes Paint ou Color. Ceci permettra de créer des arbres de figures avec comme nœuds de niveau 1 des couleurs. En effet, les Map<CColor, ...> utilisées dans les arbres de couleurs de remplissage ou de trait nécessitent que la clé (ici CColor) soit comparable afin que les clés puissent être triées.
 - La classe Figure possède maintenant une méthode LineType getLineType() permettant de renvoyer le type de trait (continu, pointillé ou sans trait) d'une figure. Cette méthode sera utilisée pour créer des arbres de figures avec comme clé les types de trait des figures.
- Classe Rectangle
 - Le constructeur de copie a été légèrement modifié pour faciliter son usage dans une éventuelle classe fille (représentant par exemple les rectangles aux coins arrondis).
 - La méthode equals permettant de comparer deux rectangles en termes de contenu a été ajoutée.
- Classes des Listeners

- Classe AbstractFigureListener (classe mère de tous les listeners d'évènements souris permettant de créer ou de modifier des figures dans la zone de dessin).
 - Possède maintenant une référence à l'HistoryManager qui pourra être utilisée dans les classes filles pour enregistrer un memento avant le début d'une action de création ou de modification des figures.
- Classe AbstractCreationListener (classe mère de tous les listeners d'évènements souris permettant de créer des figures).
 - Utilise l'HistoryManager de sa classe mère pour enregistrer un memento de l'état du modèle de dessin lors du début de la création d'une figure (dans la méthode startAction).
- Les classes RectangularShapeCreationListener, SelectionListener, AbstractTransformShapeListener et MoveShapeListener intègrent elles aussi l'HistoryManager.
- Package treemodels (contenant les différents modèles d'arbre de figures à afficher dans un JTree)
 - Classe AbstractFigureTreeModel (classe mère de tous les modèles d'arbres de figures)
 - Cette classe a été profondément modifiée : Les méthodes addFiguresFromDrawing et removeFiguresFromDrawing ont été remplacées par la méthode updateFiguresFromDrawing dont la tâche consiste à construire la représentation de l'arbre des figures à partir du flux de figures (éventuellement filtrées) du modèle de dessin et générer les évènements de mise à jour pour la visualisation de cet arbre dans un JTree (voir les méthodes fireXXX).
 - Cette classe contient également une implémentation de l'interface TreeSelectionListener permettant de sélectionner les figures individuellement ou bien toutes les figures en même temps en cliquant sur la racine de l'arbre dans le JTree.
 - Classe FigureTreeModel : Cette classe a également été mise à jour et contient une implémentation d'un arbre simple dont les nœuds de niveau 1 sont directement les figures du modèle de dessin.
 - Classe AbstractTypedFigureTreeModel<E> : Cette classe contient une implémentation générique d'un arbre à deux niveaux dont les nœuds de niveau 1 sont des éléments génériques de type E et les nœuds de niveau 2 les figures elles même, comme dans l'exemple suivant :
 - Titre de l'arbre
 - Type 1
 - Figure de type 1
 - Figure de type 1
 - Type 2
 - Figure de type 2
 - Cette classe représente une base générique que vous pourrez utiliser pour créer les arbres de figures à deux niveaux comme :
 - Les arbres groupant les figures par types de figures (niveau 1 : types de figures, niveau 2 figures)
 - Les arbres groupant les figures par couleur de remplissage ou de trait.
 - Les arbres groupant les figures par type de trait.
 - La structure de l'arbre est contenue dans une Map<E, List<Figure>> : les clés de type E stockent la caractéristique permettant de grouper les figures. Ces clés doivent être comparables de manière à pouvoir être comparées et triées. A chaque clé correspond une liste de figures contenant les figures correspondant à la caractéristique de la clé.
 - La généricité de cette classe repose sur les éléments suivants :

- Un attribut `Class<E> elementType` contenant une instance de la classe `Class` représentant le type des nœuds de niveau 1.
- Une méthode abstraite `E getValueFrom(Figure f)` permettant de récupérer la propriété de type `E` utilisée pour les nœuds de niveau 1 dans la figure `f`. Cette méthode devra être implémentée dans la classe filles en utilisant les accesseurs des figures dont vous aurez besoin.
- Une méthode abstraite `FigureFilter<E> getFilter(E element)` fournissant un filtre permettant de filtrer les figures correspondant à l'élément « `element` ». Cette méthode devra être implémentée dans les classes filles et est utilisée dans l'implémentation de l'interface `TreeSelectionListener` pour sélectionner toutes les figures correspondant à une caractéristique particulière (type de figure, couleur de remplissage, etc.) lorsque l'on clique sur un nœud de niveau 1 dans l'arbre.
- Classe `EditorFrame`
 - La fenêtre principale de l'application contient maintenant l'history manager : `HistoryManager<Figure> history` qui peut ainsi être utilisé dans les différentes actions ainsi que dans les différents listeners modifiant les figures du modèle de dessin.
- Classe `TreesPanel`
 - La méthode `setTreeType` ne met plus en place le modèle d'arbre dans le `JTree` dans la mesure où c'est maintenant le constructeur d'`AbstractFigureTreeModel` qui réalise cette opération.