

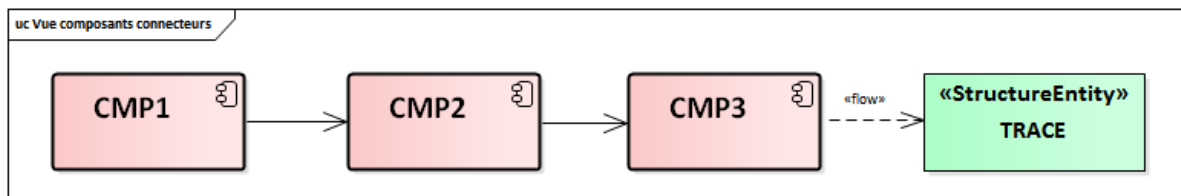
Objectifs : Identifier et mettre en œuvre les éléments de l'architecture logicielle : le composant, le connecteur et l'interface

Activité 1 :

Reprenez le code l'activité 4 de l'atelier 4 et transformer pour obtenir des composants indépendants décrits par la table suivante :

Nom du composant	Fonctionnalités assurées
CMP1	Récupération (saisie) de données numériques (2 données) Récupération (saisie) des opérations à effectuer Affichage des données (la trace)
CMP2	Calcul de la somme de deux nombres Calcul du produit de deux nombres Calcul le factoriel d'un nombre
CMP3	Effectuer la sauvegarde des données sous format textuelle (fichier texte) Récupérer les données à partir d'un fichier texte.

1. Exécuter chaque composant individuellement
2. En utilisant ces composants de la question 1 créer l'application ayant la vue composants-connecteurs (vue technique) ci-dessous



3. Quel est le type d'échange utilisé par les différents composants de cette architecture (par quel moyen les composants échangent-ils entre eux) ?

Activité 2 :

On veut Créer un composant IHM graphique CMPG (qui ressemble à voir la figure) dont les fonctionnalités sont décrites comme suit:



Nom du composant	Fonctionnalités assurées
CMPG	<ul style="list-style-type: none"> • Saisir de deux nombres • Choisir une opération à effectuer • Afficher la trace

1. Développer CMPG et exécuter le .
2. Remplacer le composant CMP1 par le composant CMPG que vous avez créé en 1 et tester votre application
3. Quelles sont les fonctionnalités de CMPG que l'on utilise pas dans le contexte de cette architecture ?
4. Discuter la possibilité de créer l'application de la question 2 en développant CMPG dans un langage différent des composants CMP2 et CMP3