

## **OMD-S7: TP2**

A rendre pour le 28/10/2024

*Responsable: FEUILLATRE Hélène*

# Sommaire

1. Introduction .....	3
2. Version 1 .....	4
2.1. Diagramme de cas d'utilisation .....	5
2.2. Description des cas d'utilisation .....	6
2.3. Diagramme de classe .....	7
2.4. Diagramme de séquence .....	8
2.4.1. Couper la sélection .....	9
2.4.2. Entrer du texte .....	10
3. Version 2 .....	10
3.1. Diagramme de cas d'utilisation .....	10
3.2. Design pattern .....	10
3.3. Diagramme de classe .....	10

## 1. Introduction

Ce deuxième travail pratique consiste à concevoir un mini-éditeur de texte. Tout comme pour le premier travail, il débutera par la création des différents diagrammes, mais contrairement à lui, ce projet est plus complet avec deux versions à réaliser et l'implémentation du code. Pour commencer, nous allons analyser différents design patterns et en choisir un qui correspond le mieux à notre problème. Une fois ce design pattern adapté à notre problématique, nous implémenterons la première version. Ensuite, nous ajusterons notre architecture pour intégrer les fonctionnalités supplémentaires de la seconde version, que nous implémenterons à son tour.

## 2. Version 1

Dans le sujet, il est indiqué que la première version de l'application comportera uniquement les actions d'édition de base, c'est-à-dire :

- la contenance du texte dans un buffer (zone de travail)
- la sélection de texte (notions de début et fin de sélection)
- la copie de la sélection dans le presse-papier
- le coupage (c'est-à-dire la copie de la sélection dans le presse-papier puis effacement de la sélection)
- le collage du contenu du presse-papier

## 2.1. Diagramme de cas d'utilisation

Voici le diagramme de cas d'utilisation que nous avons déduit des consignes :

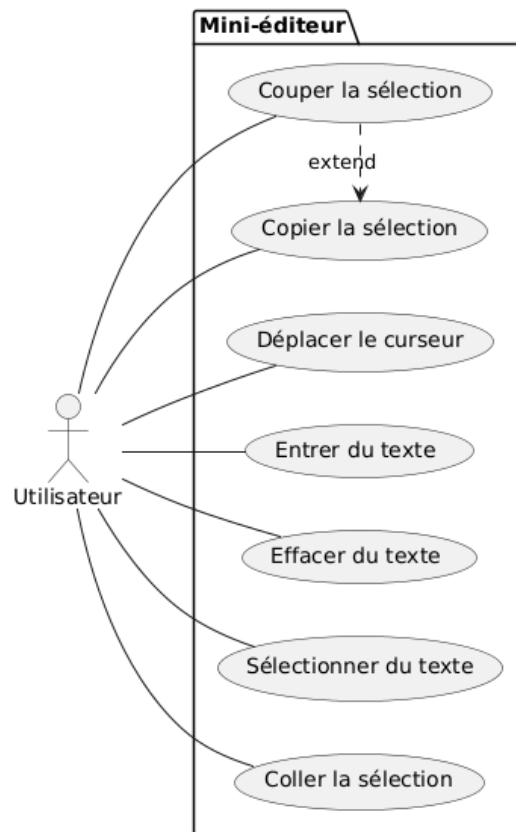


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation pour la première version.

## 2.2. Description des cas d'utilisation

Voici la description de chaque cas d'utilisation. Nous ne détaillerons pas les acteurs puisque nous pensons qu'il n'y a qu'un acteur qui est l'utilisateur de l'application.

Cas d'utilisation	Scénario nominal	Scénario alternatif	Scénario exception
Déplacer le curseur	a) L'utilisateur clique sur l'écran ou appuie sur les touches directionnelles. b) Le curseur se déplace sa nouvelle position est affichée.		a) La position cible du curseur est invalide (en dehors du texte) : le curseur s'arrête à la limite valide.
Entrer du texte	a) L'utilisateur saisit des caractères. b) Les caractères sont ajoutés à la position du curseur et la zone de texte est mise à jour avec le nouveau contenu.	a) Le texte est ajouté à une sélection existante : remplace la sélection.	a) Le buffer de texte est plein : impossible d'ajouter plus de texte.
Effacer du texte	a) L'utilisateur appuie sur la touche "Supprimer" ou "Backspace". b) Le caractère ou le texte sélectionné est supprimé et la zone de texte est mise à jour.	a) Aucun texte à supprimer (curseur au début du texte).	a) Le buffer est corrompu (le texte ne s'efface pas correctement).
Sélectionner du texte	a) L'utilisateur clique et fait glisser la souris ou utilise Shift + touches directionnelles. b) La portion du texte souhaitée est sélectionnée.	a) L'utilisateur peut double-cliquer pour sélectionner un mot entier. b) L'utilisateur peut sélectionner tout le texte avec Ctrl + A	a) Tentative de sélectionner au-delà des limites du texte : sélection seulement jusqu'aux limites autorisées
Copier la sélection	a) L'utilisateur sélectionne du texte. b) L'utilisateur clique sur "Copier" ou appuie sur Ctrl+C.	a) Aucun texte sélectionné : vide le presse-papier et rien n'est copié.	a) Le presse-papier est plein.
Coller la sélection	a) L'utilisateur positionne le curseur à l'endroit souhaité. b) L'utilisateur clique sur "Coller" ou appuie sur Ctrl+V. c) Le contenu du presse-papier est inséré à la position du curseur.	a) Le contenu du presse-papier est ajouté à une sélection existante : remplace la sélection.	a) Le presse-papier est vide : rien ne se passe
Couper la sélection	a) L'utilisateur sélectionne du texte. b) L'utilisateur clique sur "Couper" ou appuie sur Ctrl+X. c) Le texte est supprimé de la zone de texte et copié dans le presse-papier.	a) Aucun texte sélectionné : vide le presse-papier et rien n'est copié.	a) Le presse-papier est plein.

### 2.3. Diagramme de classe

Au vu du problème que nous avons à modéliser, après avoir consulté le catalogue des design pattern présent sur Refactoring GURU, nous avons décidé de nous baser sur le design pattern nommé Command.

## 2.4. Diagramme de séquence

pour bien voir comment ça marche avec les interactions avec les classes



#### 2.4.1. Couper la sélection

**2.4.2. Entrer du texte**

**3. Version 2**

**3.1. Diagramme de cas d'utilisation**

**3.2. Design pattern**

<https://refactoring.guru/design-patterns> <https://refactoring.guru/design-patterns/catalog>

<https://refactoring.guru/design-patterns/memento>

**3.3. Diagramme de classe**