

jHoover

L'aspirateur de site Web!



Documentation développeur

Sommaire

Description.....	3
Structure du projet.....	4
Découpage des packages.....	5
Classes métiers.....	6
Découpage de l'interface graphique.....	7
Structure de l'interface graphique.....	9
Compilation, Execution et JavaDoc.....	11
Librairies utilisées.....	12
Bugs connus.....	13
Améliorations possibles.....	14

Description

jHoover est un logiciel de téléchargement de site web écrit en langage Java version 1.5. Il utilise des librairies annexes décrites dans le paragraphe **librairies utilisées**.

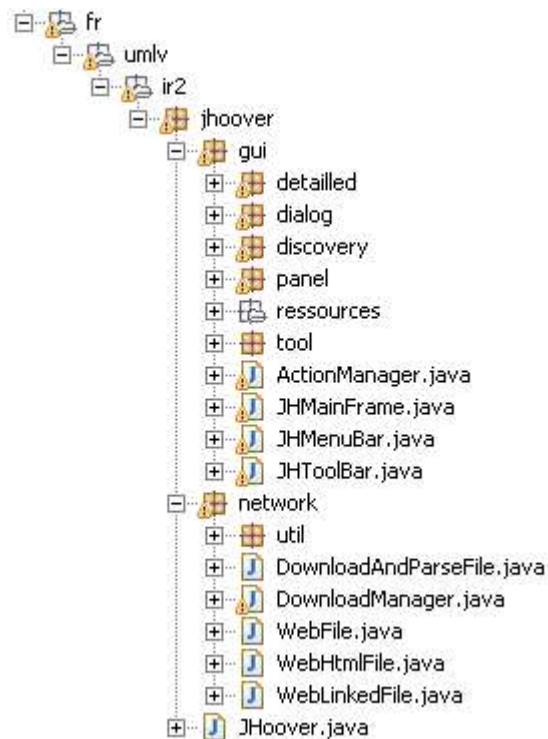
Structure du projet

jHoover se présente sous la forme d'un fichier ZIP nommé **jHoover.zip**. Il a la structure suivante:

- **bin**: fichiers de lancement de l'application (.bat sous Windows et .sh sous Unix)
- **docs**: contient les documentation utilisateur, développeur et la javadoc
- **lib**: contient l'application jHoover et les librairies annexes utilisées
- **src**: contient les sources du projet
- **classes**: contient les fichiers .class de l'application

Découpage des packages

Voici le découpage du projet jHoover:



- **gui**: ensemble des classes graphiques
 - **detailed**: classes relatives a la vue « fichiers détaillés »
 - **dialog**: ensemble des JDialog
 - **discovery**: classes relatives a la vue « fichiers parcourus »
 - **panel**: ensemble des JPanel
 - **ressources**: images et logos utilisés dans l'application
 - **tool**: contient des constantes et des méthodes statiques pour la partie gui
- **network**: classes métiers de l'application
 - **util**: contient des constantes et des méthodes statiques pour la partie métier

Classes métiers

La classe **JHoover** contient la méthode *main*. Au début, elle lance un *JhooverSplashScreen*. Elle lance ensuite la fenêtre de configuration de l'application *RunConfigDialog* qui nécessite de lancer la fenêtre principale *JHMainFrame*. Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton de démarrage du téléchargement, la méthode *startDownload* de *JHoover* est appelée. Elle va créer le *DownloadManager* et lui ajouter le premier fichier à télécharger.

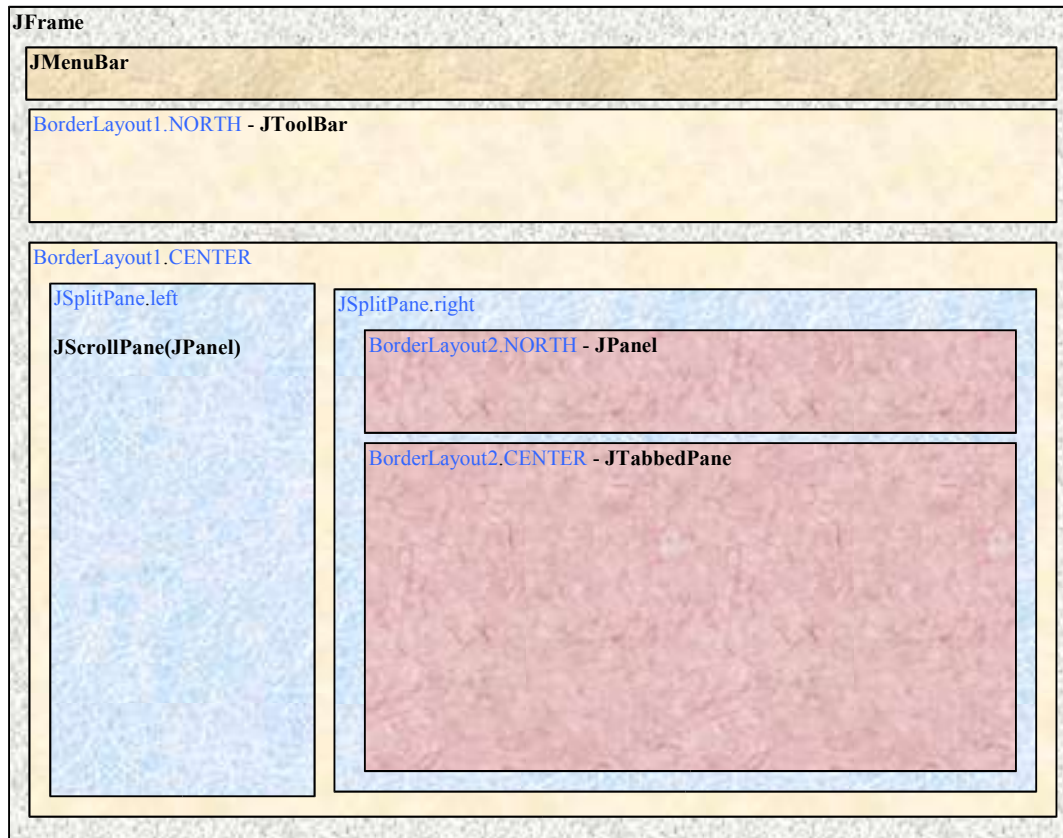
Le **DownloadManager** est un *Thread*, ce qui permet de le stopper, de lui mettre une pause ou de reprendre le téléchargement. Voici son fonctionnement: on ajoute un fichier dans la liste des fichiers à télécharger. Le *DownloadManager* va alors tester si le fichier respecte l'URL de départ ainsi que le filtre et va ajouter ce fichier dans les modèles. La liste de fichiers à télécharger est parcourue et un thread téléchargement du fichier est lancé (*DownloadAndParseFile*) pour chaque fichier. Il y a un contrôle du nombre de fichier en cours de téléchargement, un pour les fichiers HTML et un pour les fichiers liés. Ce thread permet de télécharger le fichier et de le parser, si c'est un fichier HTML, afin de récupérer les liens contenus dans la page. Ces liens sont ajoutés à la liste des fichiers à télécharger et ainsi de suite, jusqu'à ce que la liste des fichiers à télécharger soit vide, ou que le thread du *DownloadManager* soit stoppé. Le *DownloadManager* est détruit lorsqu'il se termine. A chaque nouveau téléchargement, il est reconstruit.

C'est le *DownloadManager* qui va initialiser les paramètres graphiques: il crée le *JTree* vide ainsi que les trois *JTable* vides correspondantes aux onglets « ALL », « HTML » et « FILES ».

La classe **WebFile**, qui représente un fichier à télécharger, est abstraite. Deux classes l'étendent: *WebHtmlFile* et *WebLinkedFile*. Respectivement ces classes représentent un fichier HTML et un fichier lié.

Découpage de l'interface graphique

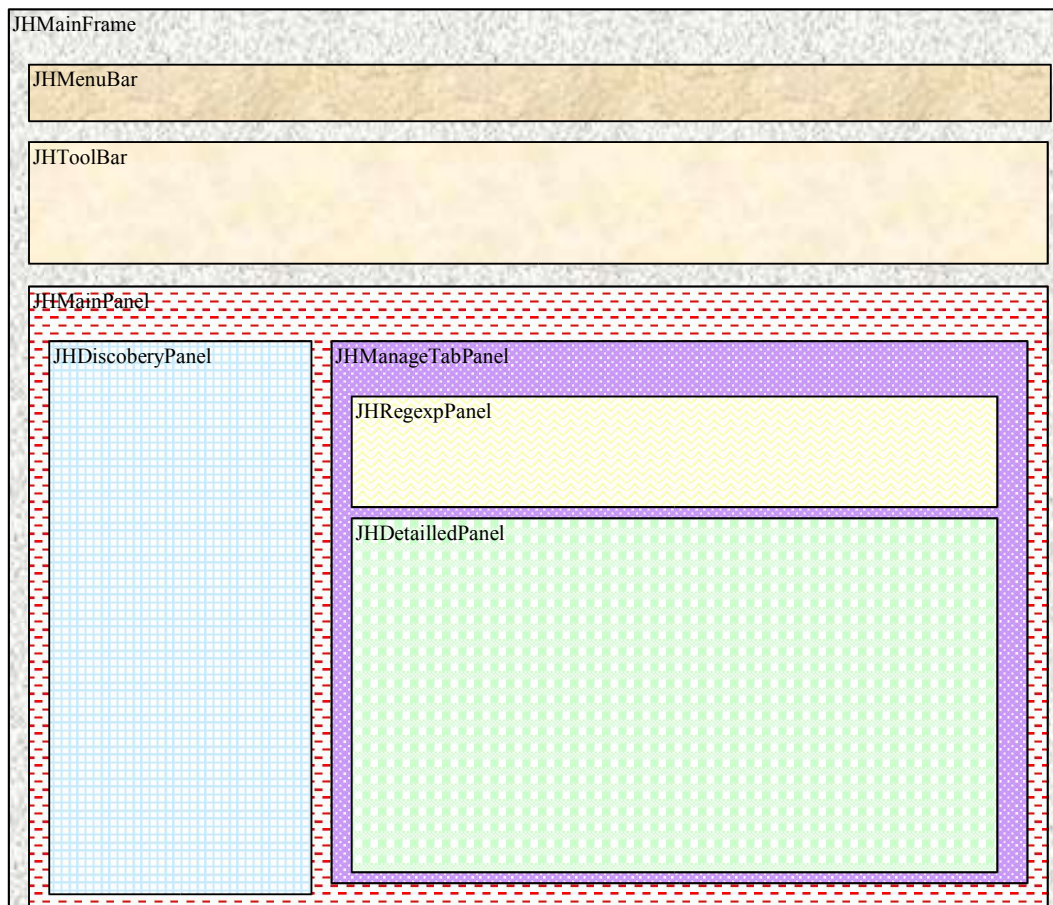
Voici le découpage de l'interface graphique du projet:



Découpage de la JFrame en deux parties avec un **BorderLayout**. Au nord la **JToolBar** et au centre un **JPanel** découpé avec un **JSplitPane** comme cela:

- A gauche un **JScrollPane** et un **JPanel** (contenant un **JTree**)
- A droite un **JPanel** avec un découpage en deux parties selon un **BorderLayout** (Un **JPanel** au nord (zone de création d'onglet dynamique) et un **JTabbedPane** au Centre qui représente la vue détaillée des téléchargements avec les différents onglets). Dans ce **JTabbedPane** on trouvera, pour chaque onglet, une nouvelle **JTable**.

Voici le nommage des composants:



Structure de l'interface graphique

Le projet est découpé en deux modèles distincts, qui forment deux **MVC** (Modèle Vue Controleur):

- **DefaultTreeModel**: ce modèle est utilisé pour le *JTree* de la vue « fichiers découverts ». Ce modèle, passé en paramètre à la construction du *JTree*, est construit avec un *DiscoveryTreeNode*. C'est un noeud qui contient un *WebFile* (unité représentant un fichier) comme donnée. Un *DiscoveryRenderer* est appliqué au *JTree* pour lui donner un bel aspect.
- **DetailedModel**: ce modèle est utilisé pour les différentes *JTable*. Chaque *JTable* est construite avec ces données, filtrées par un adaptateur, nommé *DetailedAdapter*. Cet adaptateur filtre les données en fonction de l'expression régulière passée en paramètre dans sa construction. La *JTable* nécessite deux renderers, un pour le rendu de la barre de progression (*DetailedJProgressBarRenderer*) et un pour le rendu du bouton (*DetailedJProgressBarRenderer*). Le bouton nécessite aussi un editor (*DetailedJButtonEditor*) pour associer une action au clic.

Les **boîtes de dialogues** sont toutes créées à partir d'une classe abstraite nommée *AbstractDialog*, ce qui permet d'avoir les mêmes propriétés pour chaque boîte de dialogue sans les redéfinir. La classe *AbstractConfigDialog* étend de l'*AbstractDialog* mais est aussi une classe abstraite: deux boîtes de dialogues similaires étendent de cette dernière (*RunConfigDialog* et *SetConfigDialog*), ce qui justifie ce choix. Les boîtes de dialogues sont construites avec la librairie *jgoodies*.

Elles ont les mêmes propriétés:

- non redimensionnable
- centrée par rapport à l'écran
- prenant en paramètres plusieurs *JPanel* afin de les placer convenablement
- effectuer la même action pour tous les boutons *Cancel*

Les **actions** sont, pour la plupart, réunies dans une classe *ActionManager*. Ceci permet de concentrer les actions, d'éviter les redondances et les erreurs.

Les **labels et les icônes** sont réunis dans un package tool afin de simplifier tout changement graphique au niveau des icônes et des labels, dans les classes *Labels* et *Icons*.

Compilation, Execution et JavaDoc

jHoover est doté d'un fichier **build.xml**, qui permet de compiler l'application, de créer le fichier *jHoover.jar*, d'effacer les fichiers générés et de créer la *javaDoc* du projet.

Voici les *targets* possibles:

- *compile*
- *release* (dépend de *compile*)
- *clean*
- *javadoc*

Le lancement de l'application s'effectue par les fichiers script situés dans le répertoire *bin*.
Sous Windows, on utilise le fichier *jHoover.bat* et sous Unix, le fichier *jHoover.sh*.

Librairies utilisées

Les librairies suivantes ont été utilisées:

- `htmlparser.jar`
- `commons-configuration-1.1.jar`
- `commons-lang-2.1.jar`
- `commons-collections-3.1.jar`
- `commons-logging.jar`
- `forms-1.0.5.jar`
- `jakarta-regexp-1.3.jar`

La librairie **HtmlParser** permet de parser facilement le html.

La librairie **JGoodies** permet de créer rapidement et facilement des boîtes de dialogues.

La librairie **Jakarta Regexp** permet d'utiliser facilement les expressions régulières.

La librairie **Jakarta Common** permet d'utiliser la sauvegarde des paramètres de configuration XML.

Bugs connus

Voici une liste des bugs connus dans jHoover:

- **Exception**

lorsque l'application est en pause et que l'on veut arreter le téléchargement. Ceci est dû à une faute de programmation: le bouton resume lance un *Thread.interrupt()* pour relancer le Thread en pause *Thread.wait()*. Il en est de même lorsque l'on lance un stop.

- **Probleme de Refresh**

lorsque l'utilisateur appuie sur le bouton cancel d'un fichier en cours de téléchargement, un manque un refresh.

Améliorations possibles

Voici les options prévues mais non implémentées:

- Find a file (cf. doc utilisateur)
- Colors (cf. doc utilisateur)
- Help (cf. doc utilisateur)
- About (cf. doc utilisateur)

Voici les options demandées mais non implémentées:

- Rafraichissement du JTree en fonction de l'onglet sélectionné
- Sélection dans la JTable lors d'un clic sur un objet du JTree
- Clique droit sur un fichier pour voir les propriétés (cf. Find a file)
- Appui sur la touche « enter » ou « escape » pour valider ou annuler

Amélioration possible sur l'existant:

- faire un seul modèle pour le JTree et pour les JTable avec des adapteurs
- Mettre toutes les actions dans la classe *ActionManager*
- Changer les ArrayList<> du DownloadManager en HashMap