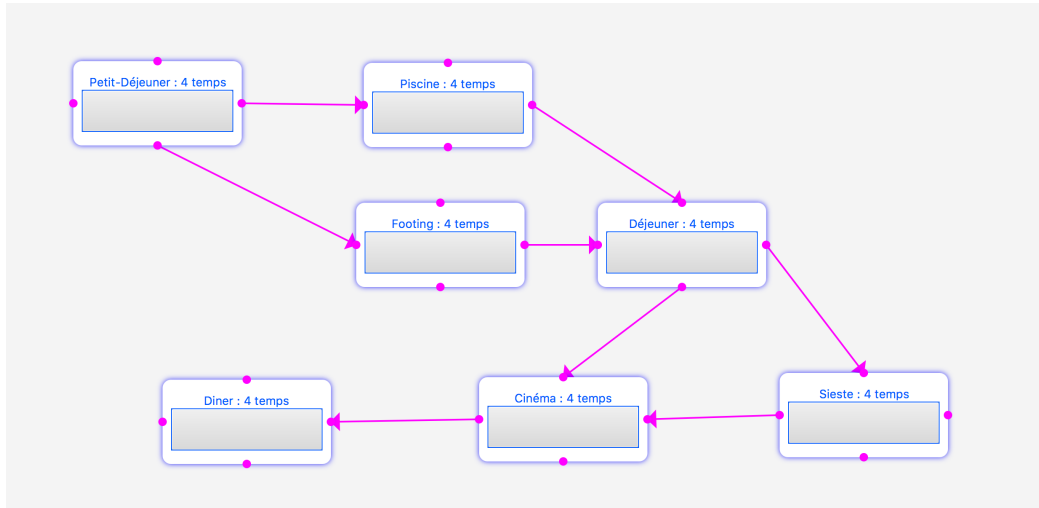


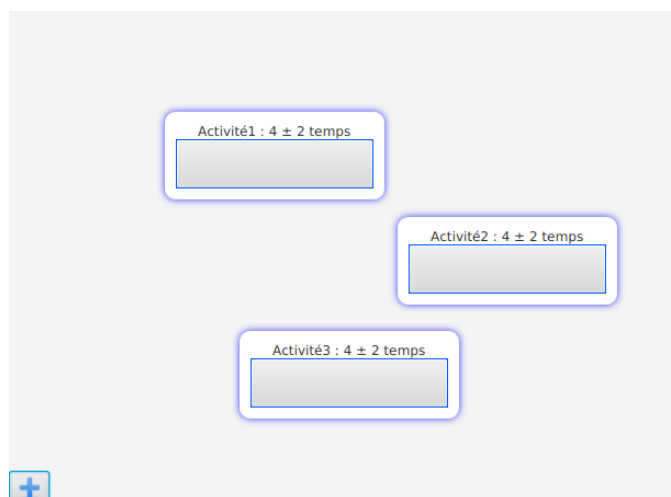
Interfaces Graphiques

TPs 4, 5, 6 et 7 - Architecture MVC - Twisk

L'objectif des quatre prochaines séances de TPs est la réalisation d'un éditeur de monde. Cet éditeur sera intégré à **twisk** ultérieurement. Voici un exemple de monde que l'on veut pouvoir créer : des activités (en bleu) et des arcs entre ces activités (en rose). Les arcs ne peuvent relier que deux points de contrôle (en rose).



La conception de cet éditeur va être réalisée pas à pas, selon un mode de développement itératif, qui consiste à compléter les fonctionnalités au fur et à mesure. Pour commencer, on va se limiter à un éditeur capable d'afficher des activités, comme le montre la capture d'écran ci-dessous.



Avant d'imaginer programmer quoique ce soit, il convient de dessiner l'arborescence des composants puis le diagramme de classes UML, en respectant l'architecture MVW. On se limite aux classes nécessaires au développement de cette première version ; la classe servant de modèle ici n'a rien à voir avec le monde défini dans **Twisk**.

Le diagramme de classes est à dessiner avec **plantUML**. Les deux dessins doivent être réalisés individuellement et déposés sur Arche. Toute tentative de recopie d'un diagramme de classes existant sera sanctionnée.