Scénario

Pour chaque ligne qui commencent par user -> on décide dans l’ihm si c’est un bouton, un clik… et on dessine au fur à mesure l’ihm

Tous les évènements -> réfléchir plus à l’archi de la vue

1 personne commence à programmer à partir de là (pour la vue)

Vérifier diagramme de classe avant de programmer

On prend un cas d’utilisation et on fait le diagramme de séquence

Ecouteur (listener) capture évènement user, envoi message au contrôleur pour dire user a fait ça. Contrôleur a une méthode pour chaque évènement possible de l’user

Le contrôleur vérifie qu’on est dans le bon état (pour calculer tournée, il faut qu’un plan et une demande de livraison soit chargé)

Si c’est le cas il envoie un message au modèle, quelle classe du modèle va gérer le message ? Idéalement le contrôleur communique tjs avec la même classe du modèle (classe interface).

Calculer une tournée ? Calculer tous les petits chemins + calculer l’ordre dans lequel on prend les chemins, récupérer cet ordre pour en extraire un itinéraire

Finalement, on doit juste réafficher la vue. Comment ? Design patterns

Qui va savoir entre quoi et quoi on calcule les plus courts chemin, classe ? Quel algo va-t-on utiliser (vu en cours l’année dernière)?

Quelle classe peut contenir cet algo ? quelles sont les infos dont il a besoin ?