

Devoir 1 IFT 3913

Ludovic André et Gevrai Jodoin-Tremblay

Remis le 5 Octobre 2017

Introduction

Description du logiciel

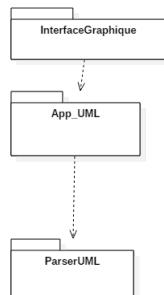
Ce logiciel affiche une interface usager simple à l'ouverture, très semblable à l'exemple d'interface usager de l'énoncé du travail pratique. Le bouton "Charger fichier" ouvre une fenêtre système permettant de sélectionner un fichier `.ucd`. Lorsqu'un fichier est choisi, il est *parser* et ses éléments sont affichés dans les champs correspondants de l'interface.

Ligne de compilation

Nous avons opté pour un *makefile* histoire de rendre la compilation et l'exécution la plus facile possible sur les machines du DIRO. Un simple *make* compile l'entièreté du logiciel et l'exécute. Pour voir les autres options, *make help* explique les différentes commandes possibles.

Conception

Pour notre travail, nous avons décidé de diviser notre projet en 3 différents paquets, comme on le voit dans le diagramme de paquet suivant.



Parseur

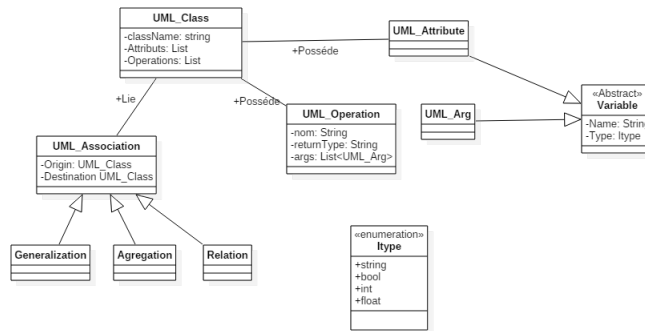
Le parseur est inclus dans une seule classe statique, dont la seule méthode publique *parse* prend une liste de *String* correspondants aux lignes d'un fichier `.ucd` et renvoie le *UMLModel* correspondant.

Le *parsing* est majoritairement fait avec des expressions régulières, principalement parce que la grammaire *BNF* donnée dans l'énoncé si prêtait particulièrement bien. Ainsi, on découpe le texte en de plus en plus petits tronçons et on crée les objets du paquet *uml* directement.

Interface Usager

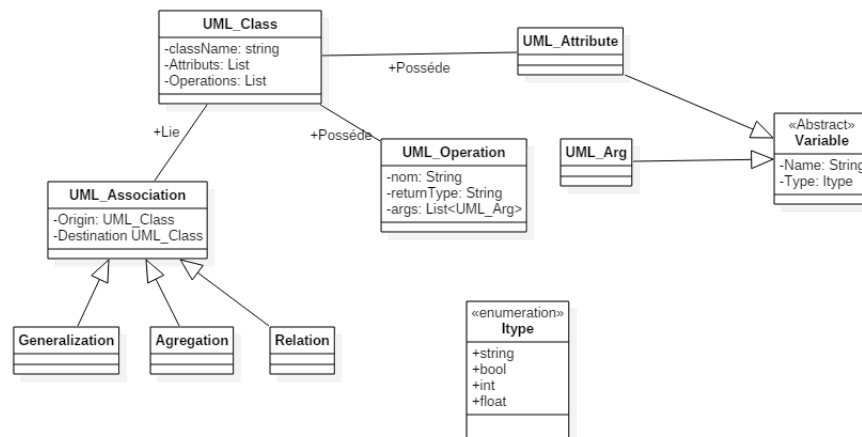
Représentation des éléments UML

L'image suivante montre le diagramme de Classe de notre représentation UML.



Ainsi, nous avons divisé en plusieurs classe notre représentation des éléments *UML*. Tout en haut, la classe *UMLModel* contient tous les autres éléments nécessaires. Nous avons une classe "UML_Classe" qui représente les classes *UML*. Ensuite cette classe possède des attributs et des opérations. Il faut aussi savoir que les méthodes ont aussi des paramètres pour les opérations. Donc dans notre liste d'opération nous avons le nom de la méthode ainsi que ces paramètres.

De l'autre côté on a la classe "UML_Association" qui elle a pour unique but de démontrer les liens entre 2 classes indiqués dans le diagramme UML.



Implantation

Parseur

Le parseur est inclus dans une seule classe statique, dont la seule méthode publique *parse* prend une liste de *String* correspondants aux lignes d'un fichier *.ucd* et renvoie le *UMLModel* correspondant.

Le *parsing* est majoritairement fait avec des expressions régulières, principalement parce que la grammaire *BNF* donnée dans l'énoncé si prêtait particulièrement bien. Ainsi, on découpe le texte en de plus en plus petits tronçons et on crée les objets du paquet *uml* directement.

MVC

Dans notre programme pour afficher les différents objets UML. Nous avons décidé de choisir un modèle MVC(Model-View-Controller). Dans la classe principale, nous avons notre contrôleur de vue. Ensuite on a divisé en deux classes. D'un côté nous avons notre contrôle dans *UMLController* qui contient toutes les méthodes qui seront utilisées quand on interagit avec notre interface. De l'autre, nous avons nos objets de notre interface graphique. De cette manière, on s'assure que notre application a une forte cohésion et un faible couplage. Si jamais on veut créer une nouvelle vue, on peut facilement le faire.

Problèmes rencontrés

Développement futur

Il serait très utile de pouvoir modifier un modèle UML directement à partir de l'interface, et permette l'exportation vers un fichier */ucd/*.