Lopez Clément

Robert Guillaume

1A

Projet CPOA

# Table des matières

[Table des matières 1](#_Toc472705395)

[Introduction 2](#_Toc472705396)

[Existant 3](#_Toc472705397)

[Solutions techniques 4](#_Toc472705398)

[Patron 4](#_Toc472705399)

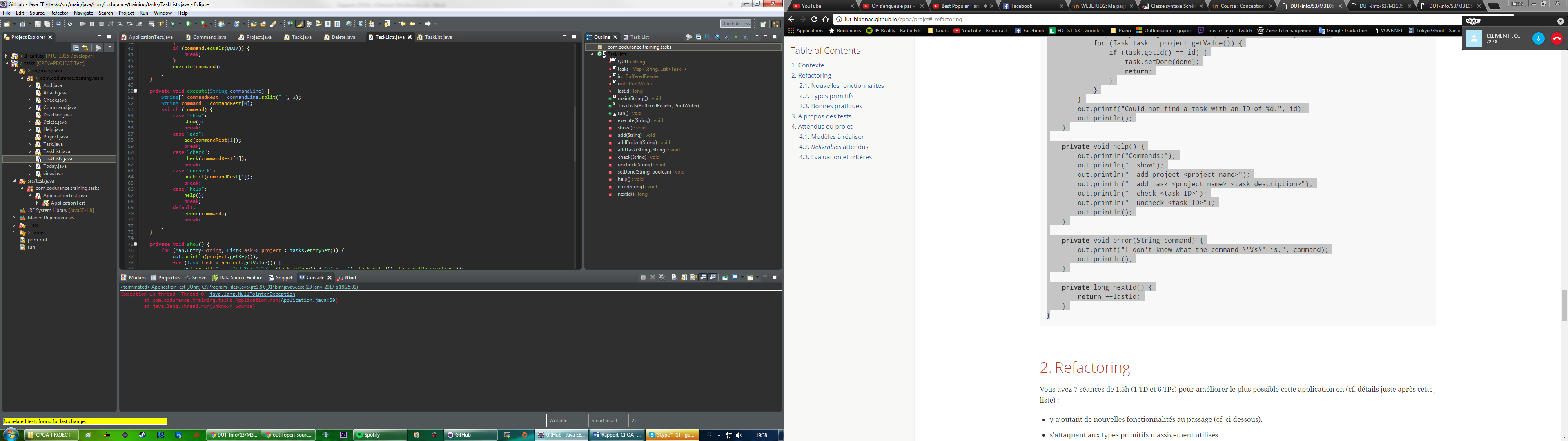
[Fonctionnalités 4](#_Toc472705400)

# Introduction

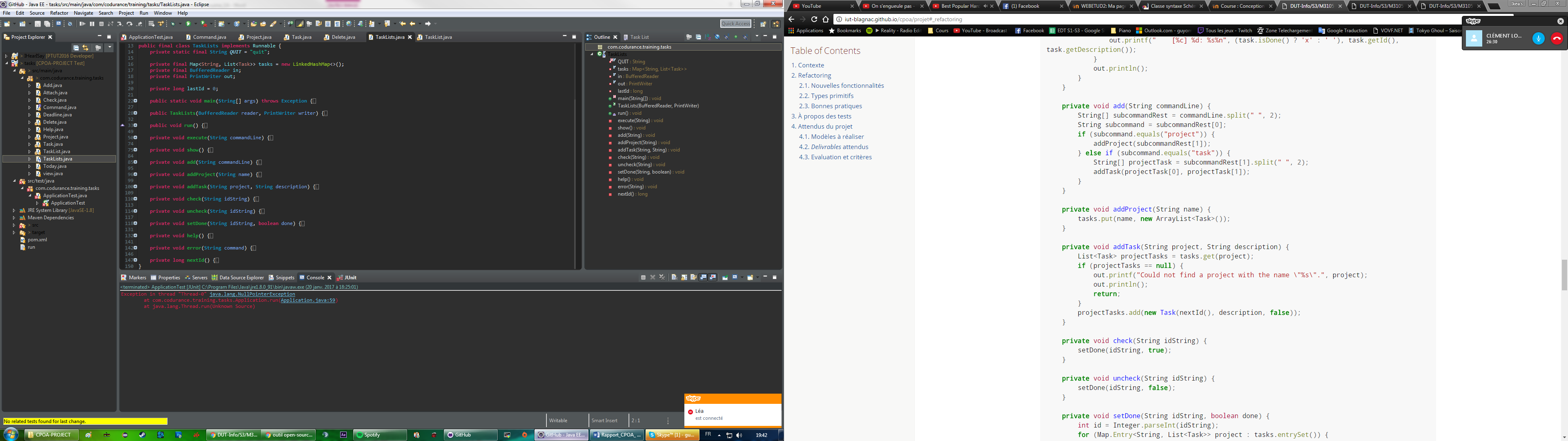
Ce projet permet de mettre en place les bonnes pratiques et méthodes de programmation apprises lors des cours de CPOA. Pour cela nous avons à notre disposition une application qui doit être améliorée. Cependant cette application n’est pas optimisée pour l’extension. Notre but ici est d’y ajouter des fonctionnalités et de permettre d’avoir un code qui soit expliqué et ouvert aux futures extensions. Nous devons permettre aux prochains utilisateurs de comprendre très rapidement comment marche l’application.

# Existant

En début de projet nous avons dû nous familiariser avec l’existant. Le code permettant de gérer les différentes commandes est un switch :



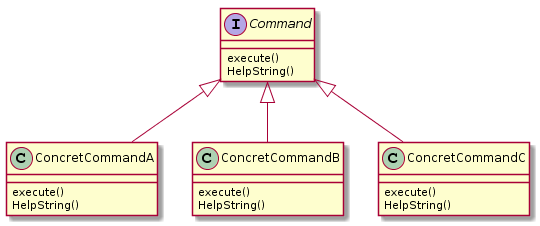
Par conséquent à chaque ajout d’une nouvelle fonctionnalité il nous faut agrandir ce switch. Cela peut vite devenir très long et compliqué. Aussi, toutes les méthodes utilisées sont dans cette classe.



Pour finir, ces méthodes de sont pas commentées c’est pourquoi il a fallu du temps avant de comprendre comment elles fonctionnaient.

# Solutions techniques

## Patron

Afin d’optimiser l’extension et l’utilisation de cette application nous avons utilisé le patron Stratégie :

*Figure 1 : Diagramme de classe (patron stratégie)*

BONNES PRATIQUES ??????????

## Fonctionnalités

## Conclusion