

M1 MIAGE / MAPC / TD5

Analyse de code

Pensez à utiliser les diagrammes vus en cours (diagrammes de classe, diagrammes d'objets, diagrammes de séquence, selon les cas) pour documenter votre analyse.

1. Analyser la délégation dans [GameModel \(Solitaire\)](#)
2. Analyser la méthode [GameModel::undoLast \(Solitaire\)](#)
3. Analyser le patron Prototype dans [DiagramTabToolBar \(JetUML\)](#), [SelectableToolButton \(JetUML\)](#) et [DiagramElement \(JetUML\)](#)
4. Analyser le patron Composite dans [Move \(Solitaire\)](#) et [CompositeMove \(Solitaire\)](#).
5. Analyser le patron Command dans [GameModel \(Solitaire\)](#) et [Move \(Solitaire\)](#)
6. Analyser le patron Command dans [DiagramOperation \(JetUML\)](#), [SimpleOperation \(JetUML\)](#) et [CompoundOperation \(JetUML\)](#)

Conception

1. Rendez votre classe [Hand](#) clonable. Vérifiez votre implantation en utilisant les tests et (séparément) le débogueur.
2. Concevoir (modèle, code et tests) un système (simple) de gestion de fichiers. On a trois types de fichiers : les fichiers ordinaires (on supposera que leur contenu est de type texte), les liens et les répertoires. Un répertoire peut contenir des fichiers. Un lien pointe sur un fichier. Tout fichier a un identifiant (fid, unique), un nom (unique dans un répertoire) et un propriétaire (représenté par un uid, unique). L'API doit permettre d'effectuer les actions suivantes sur les fichiers : obtenir son fid, son nom, son propriétaire, son contenu, sa taille. On doit pouvoir créer des fichiers des trois types sachant :
 1. un fichier est forcément rattaché à un répertoire qui le contient
 2. initialement il y a un répertoire racine (qui n'est contenu dans aucun fichier)
 3. le nombre de fichiers (fid différents) est fixé
 4. pour créer un fichier on donne son nom, son type, son propriétaire et le répertoire qui le contient.
3. Concevoir (modèle, code et tests) un système des forums. Un forum est structuré en thèmes. Un thème a un sujet. Chaque thème possède des salons de discussion. Un salon a un sujet. Chaque salon possède des messages. Un message a un sujet et un contenu. On décide d'utiliser au moins quatre classes pour modéliser les forums, les thèmes, les salons et les messages. L'API de ces classes permet d'y ajouter du contenu, d'en supprimer (on donne un indice entier), et d'en connaître la taille.