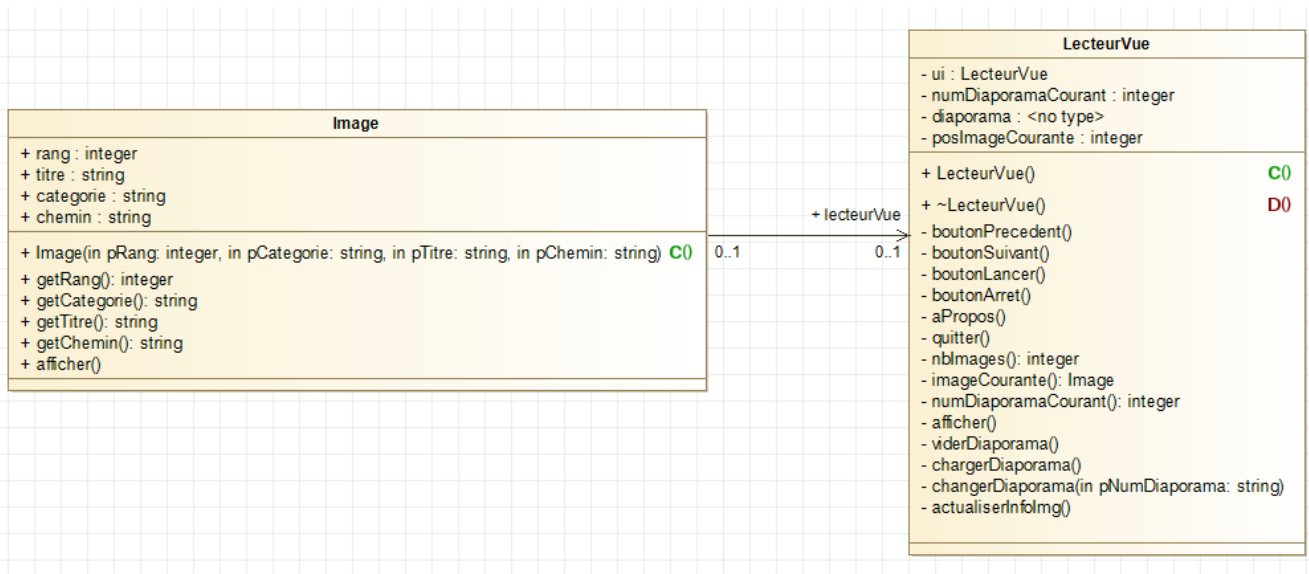


## 1. Diagramme de classes (UML)



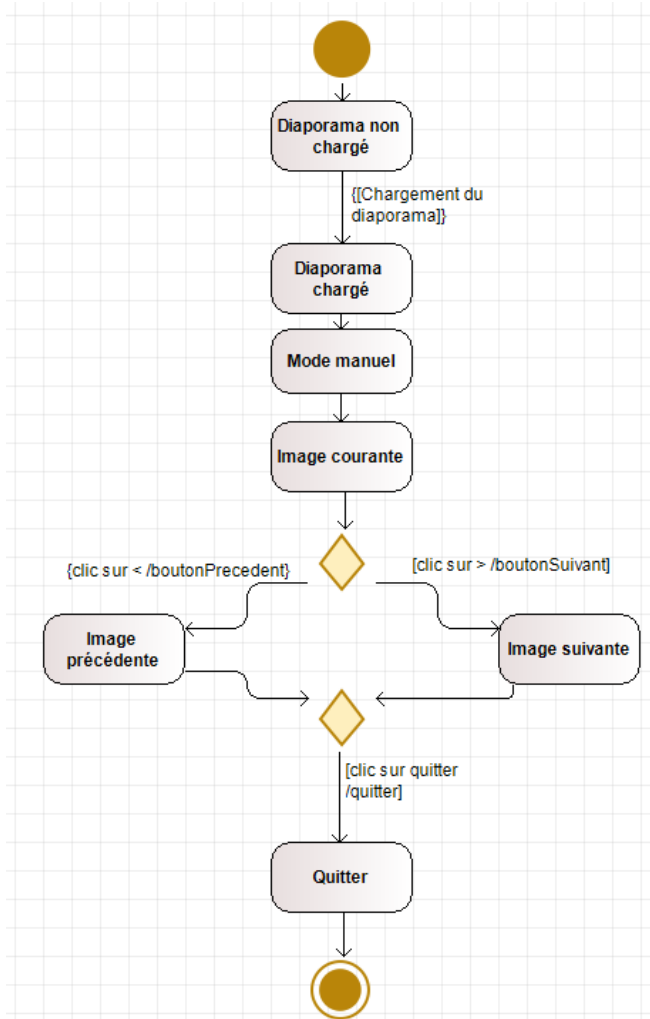
Dictionnaire des éléments pour chaque classe :

Classe Image			
Nom attribut	Signification	Type	Exemple
rang	Le rang de l'image dans le diaporama	unsigned int	3
categorie	La catégorie de l'image	string	"personne"
titre	Le titre de l'image	string	"Blanche Neige"
chemin	Le chemin d'accès de l'image	string	"C:\\cartes Disney\\carteDisney2.gif"

Classe LecteurVue			
Nom attribut	Signification	Type	Exemple
ui	Le rang de l'image dans le diaporama	LecteurVue	x
numDiaporamaCourant	Numéro du diaporama dourant	unsigned int	1
diaporama	Pointeur vers les images du diaporama	Diaporama	x
posImageCourante	Rang courant de l'image	unsigned int	2
etatDiapo	Etat du diapo soit automatique soit manuel	string	Automatique

## 2. Comportement de l'application

### 2.1 Diagramme états-transitions-actions du lecteur de diaporamas (v2)



## 2.2 Dictionnaire des états, événements et Actions (v2)

### Dictionnaire des états du diaporama

<i>nomEtat</i>	<i>Signification</i>
Diaporama non chargé	Lorsque qu'on lance l'application le diaporama n'est pas chargé
Diaporama chargé	L'application charge le contenu du diaporama
Mode manuel	Le mode de fonctionnement par défaut
Image courante	Image courante affichée
Image suivante	Image suivante affichée
Image précédente	Image précédente affichée
Quitter	L'utilisateur décide de quitter

## 2.3 Dictionnaire des événements faisant changer le diaporama d'état

<i>nomEvénement</i>	<i>Signification</i>
Ouverture de l'application	L'utilisateur lance l'application
L'application charge le diaporama	Dans cette version, l'utilisateur ne doit pas charger le diaporama, c'est l'application qui le fait automatiquement
Mode manuel par défaut	Idem ici, l'utilisateur n'a rien à changer, le mode manuel est le seul dans cette version
Clic sur précédent	Lorsque l'utilisateur clique sur précédent, l'application affiche l'image précédente
Clic sur suivant	Lorsque l'utilisateur clique sur suivant, l'application affiche l'image suivante
Clic sur quitter	L'utilisateur choisit de quitter l'application, le lecteur se ferme.

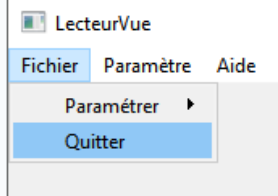
## 2.4 Description des actions réalisées lors de la traversée des transitions

<i>nomAction</i>	<i>Signification</i>
Chargement du diaporama	L'application charge le diaporama
Passage à l'image précédente	L'utilisateur clique et fait changer l'image vers l'image précédente
Passage à l'image suivante	L'utilisateur clique et fait changer l'image vers l'image suivante
Quitter l'application	L'utilisateur clique sur quitter le diaporama et l'application se ferme

## 2.5 Table *T\_EtatsEvenementsActions (v2)*

**Correspondance** matricielle du diagramme états-transitions de l'application :

- en ligne : les **états** du lecteur de diaporamas (éventuel état de départ d'une transition)
- en colonne : les **événements** faisant changer le lecteur d'état (déclencheur d'une transition)
- dans chaque cellule : l'état d'arrivée de la transition + action/traitement à faire + éventuellement garde accompagnant la transition

<i>Élément graphique pregnant en charge cet événement</i> □	X	X	Mode : Manuel	<	>	
<i>Événement</i> □ <i>nomEtat</i>	Ouverture de l'application	L'application charge le diaporama	Mode manuel par défaut	Clic sur précédent	Clic sur suivant	Clic sur quitter
Chargement du diaporama		Diaporama se charge				
Passage à l'image précédente				Passe à l'image précédente		
Passage à l'image suivante					Passe à l'image suivante	
Quitter l'application						L'application se ferme

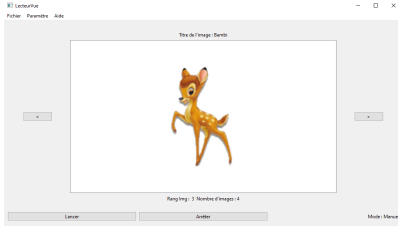
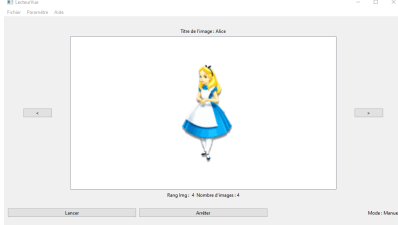
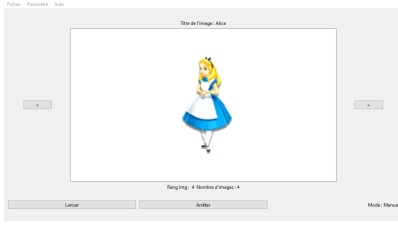
### 3. Implémentation et tests

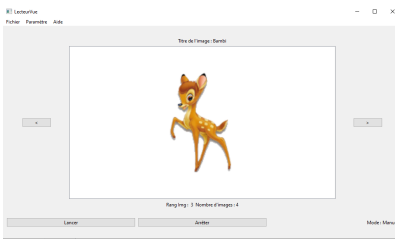
#### 3.1 Implémentation (v2)

Liste et rôle des fichiers de cette version :

lecteurVue.h	Spécification de la classe graphique Qt contenant l'interface du lecteur de diaporamas LecteurVue est la fenêtre principale qui contient toutes les fonctions principales associées aux actions du diaporama
lecteurVue.cpp	Corps de la classe LecteurVue.
lecteurvue.ui	Fichier du dessin de l'interface réalisé par QtDesigner
image.h	Spécification de la classe Image La classe image contient des variables membres pour stocker les informations spécifiques à l'image, ainsi que des fonctions pour accéder à ces informations et les afficher.
image.cpp	Corps de la classe Image
main.cpp	Permet de créer la fenêtre principale et de l'afficher

#### 3.2 Tests (v2)

Action réalisée	Réponse attendue	Réponse obtenue	Preuve
clic du bouton suivant	Image suivante	Image suivante	<p>Image 3</p>  <p>Appui suivant</p> <p>Image 4</p> 
clic du bouton précédent	Image précédente	Image précédente	<p>Image 4</p>  <p>Appui précédent</p> <p>Image 3</p>

			
clic du bouton arrêter	“Bouton arrêt activé”	“Bouton arrêt activé”	<b>16:52:24: Starting F:\IUT\Anne</b> Diaporama num. 1 selectionne. 4 images chargees dans le diapo Bouton arrêt activé
clic du bouton lancer	“Bouton lancer activé”	“Bouton lancer activé”	<b>16:51:41: Starting F:\IUT\Anne</b> Diaporama num. 1 selectionne. 4 images chargees dans le diapo Bouton lancer activé