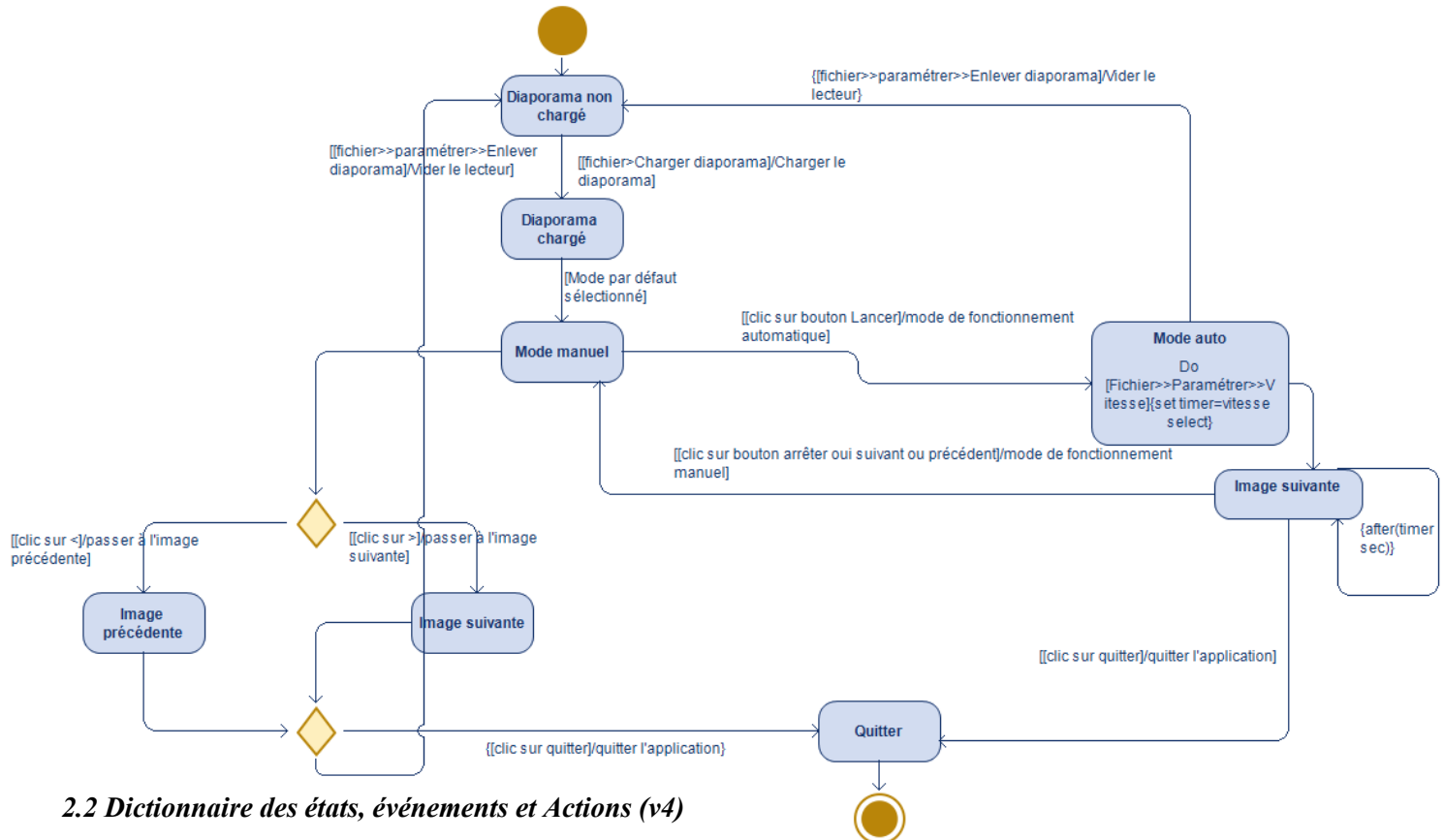


1. Diagramme de classes (UML)

IDEM A V3

2. Comportement de l'application

2.1 Diagramme états-transitions-actions du lecteur de diaporamas (v4)



2.2 Dictionnaire des états, événements et Actions (v4)

2.2.1 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

Mode auto	Mode sélectionné par le joueur où les images se défilent automatiquement
Image suivante	Après timer sec(timer étant une variable contenant la vitesse) l'image passe à la suivante
Image suivante	Image suivante affichée dans le mode manuel
Image précédente	Image précédente affichée
Quitter	L'utilisateur décide de quitter

2.2.2 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'utilisateur charge le diaporama	L'utilisateur charge manuellement le diaporama
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. Fait aussi arrêter le défilement si mode = auto
Clic sûr suivant	Lorsque l'utilisateur clique sur suivant, l'application affiche l'image suivante. Fait aussi arrêter le défilement si mode = auto
Clic sur quitter	L'utilisateur choisit de quitter l'application, le lecteur se ferme.
Clic sur bouton lancer	Le mode auto se lance
Clic sur arrêter	Mode de fonctionnement manuel
L'utilisateur change la vitesse	La vitesse de changement des images varie en fonction du choix de l'utilisateur
Clic sur vider le lecteur	L'utilisateur choisit de décharger le diaporama et le lecteur se vide

2.2.3 Description des actions réalisées lors de la traversée des transitions

<i>nomAction</i>	<i>Signification</i>
Charger le diaporama	Chargement manuel du diaporama par l'utilisateur
Mode par défaut sélectionné	Le mode par défaut est le mode manuel
mode de fonctionnement manuel	Le mode passe à manuel
mode de fonctionnement automatique	Le mode passe à auto
passer à l'image précédente	L'image précédente s'affiche
passer à l'image suivante	L'image suivante s'affiche
quitter l'application	L'application se ferme
Vider le lecteur	Le lecteur devient vide, il faut à nouveau charger le diaporama

2.3 Table T_EtatsEvenementsActions (v4)

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

Élément graphique pregnant en charge cet événement	X	Fichier >> Paramétrer >> Charger le diaporama		Bouton <	Bouton >	Fichier >> Quitter	Bouton Lancer	Bouton arrêter	Fichier >> Paramétrer >> Vitesse	Fichier >> Paramétrer >> Enlever diaporama
Événement □ nomEtat	Ouverture de l'application	L'utilisateur charge le diaporama	Mode manuel par défaut	Clic sur précédent	Clic sur suivant	Clic sur quitter	Clic sur lancer	Clic sur arrêter	L'utilisateur change la vitesse	Clic sur vider le lecteur
Diaporama non chargé		Chargement du diaporama								Retour à non chargé
Diaporama chargé										
Mode manuel			Mode par défaut				Passage au mode auto			
Mode auto				Retour au mode manuel	Retour au mode manuel	Quitter l'application		Retour au mode manuel		
Image précédente				Passer à l'image précédente						
Image suivante					Passer à l'image suivante					

					n					
Quitter						Quitte r l'appl icatio n				
Image suivante									Change ment de la vitess e de défile ment des images	

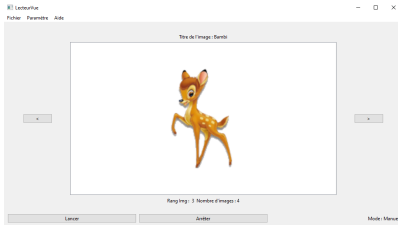
3. Implémentation et tests

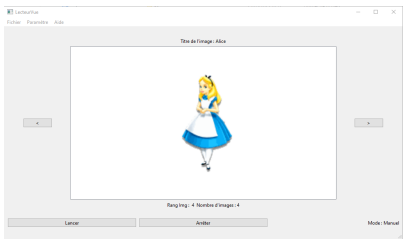
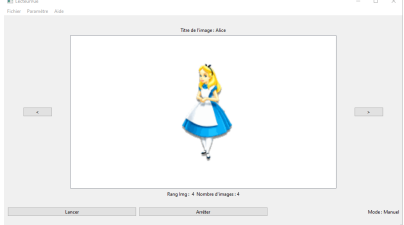
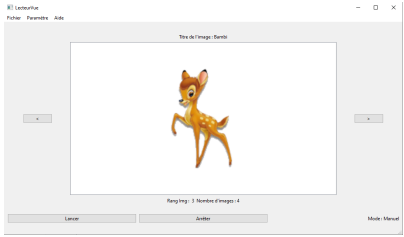
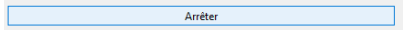
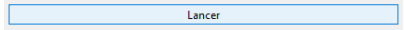
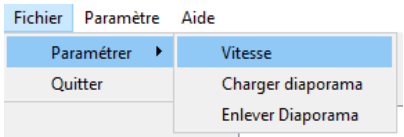
3.1 Implémentation (v4)

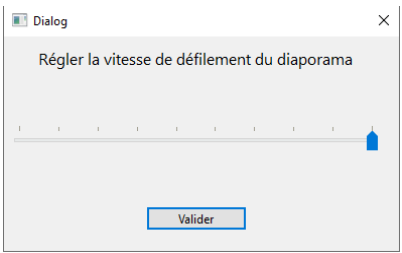
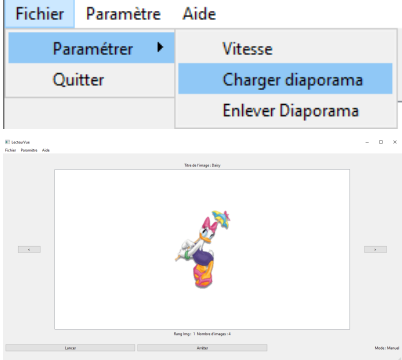
Liste et rôle des fichiers de cette version :

lecteurVue.h	Spécification de la classe graphique Qt contenant l'interface du lecteur de diaporamas <i>ROLE IDEM A V2</i>
lecteurVue.cpp	Corps de la classe LecteurVue
lecteurvue.ui	Fichier du dessin de l'interface réalisé par QtDesigner
lecteur.h	Spécification de la classe Lecteur <i>ROLE IDEM A V2</i>
lecteur.cpp	Corps de la classe Lecteur
image.h	Spécification de la classe Image <i>ROLE IDEM A V2</i>
image.cpp	Corps de la classe Image
main.cpp	<i>ROLE IDEM A V2</i>

3.2 Tests (v4)

Action réalisée	Réponse attendue	Réponse obtenue	Preuve
clic du bouton suivant	Image suivante	Image suivante	<p>Image 3</p>  <p>Appui suivant 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	Passe au mode manuel	Passe au mode manuel	<p>Etat Diapo :</p> <p>Mode : Automatique</p> <p>Clic sur bouton arrêter :</p>  <p>Etat Diapo :</p> <p>Mode : Manuel</p>
clic du bouton lancer	Passe au mode automatique	Passe au mode automatique	<p>Etat Diapo :</p> <p>Mode : Manuel</p> <p>Clic sur bouton lancer:</p>  <p>Etat Diapo :</p> <p>Mode : Automatique</p>
Changement de vitesse (Fichier>>Paramétrer>>Vitesse)	Ouverture du dialogue vitesse	Ouverture du dialogue vitesse	

			
Charger le diaporama (Fichier>>Paramétrer>> Charger diaporama)	Diaporama se charge	Diaporama se charge	
Vider le diaporama (Fichier>>Paramétrer>> Vider diaporama)	Diaporama se vide	Diaporama se vide	