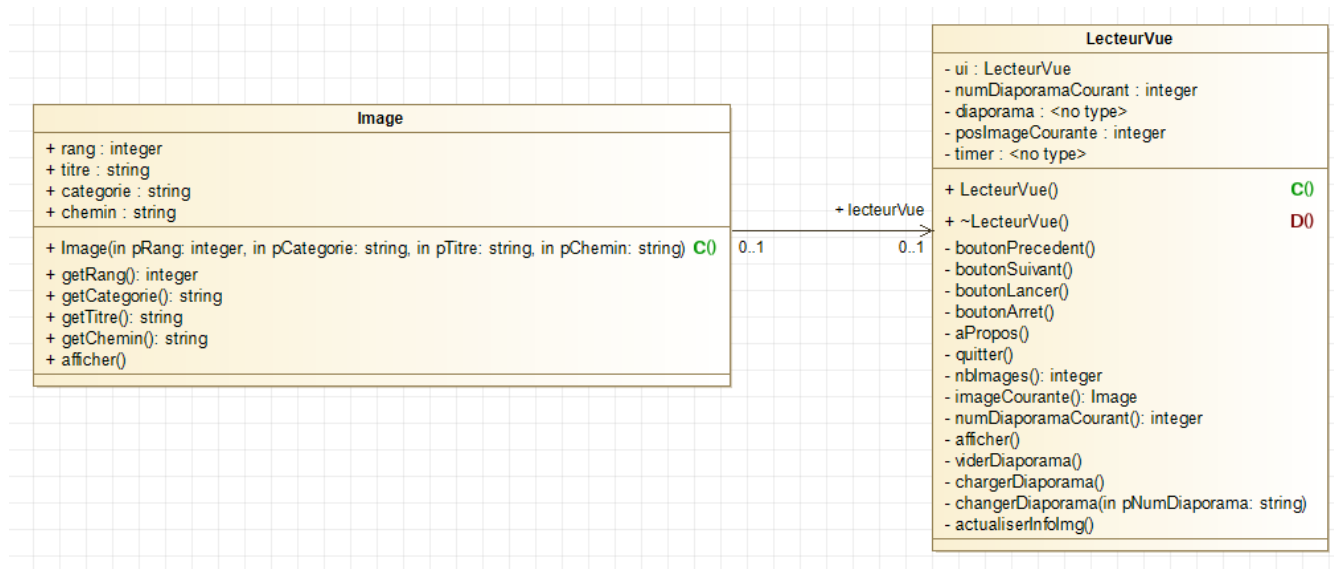


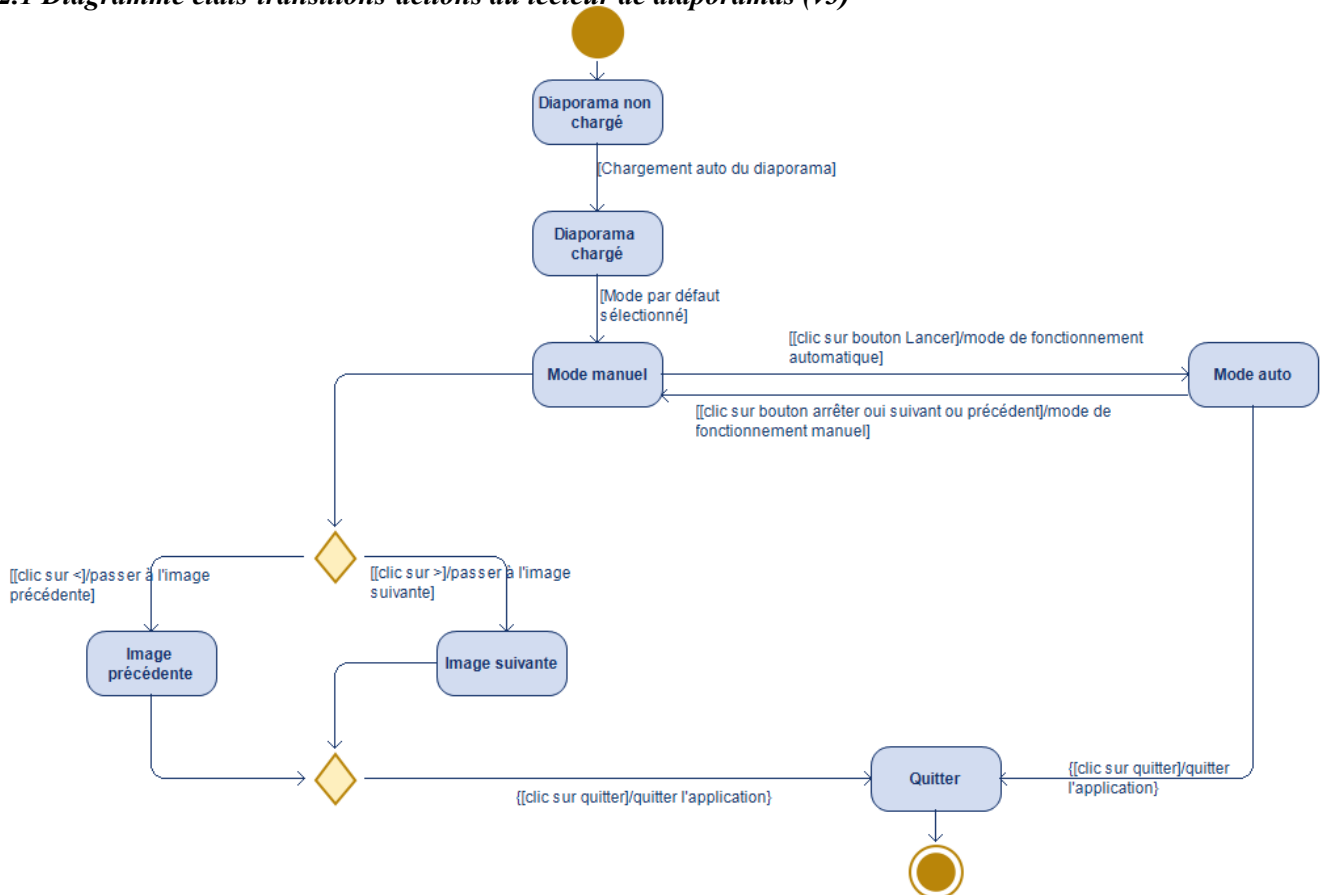
1. Diagramme de classes (UML)



Ajout d'un timer dans la classe LecteurVue qui est de type QTimer (pas possible de le mettre sur modelio) qui permet le défilement automatique du diapo

2. Comportement de l'application

2.1 Diagramme états-transitions-actions du lecteur de diaporamas (v3)



2.2 Dictionnaire des états, événements et Actions (v3)

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 déplacent automatiquement
Image suivante	Image suivante affichée
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'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. 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

2.2.3 Description des actions réalisées lors de la traversée des transitions

<i>nomAction</i>	<i>Signification</i>
Chargement auto du diaporama	L'application charge le diaporama
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

2.3 Table T_EtatsEvenementsActions (v3)

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	X	X	Bouton <	Bouton >	Fichier >> Quitter	Bouton Lancer	Bouton arrêter
Événement □ nomEtat	Ouverture de l'application	L'application charge le diaporama	Mode manuel par défaut	Clic sur précédent	Clic sur suivant	Clic sur quitter	Clic sur lancer	Clic sur arrêter
Diaporama non chargé		Chargement du diaporama						
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			
Quitter						Quitter l'application		

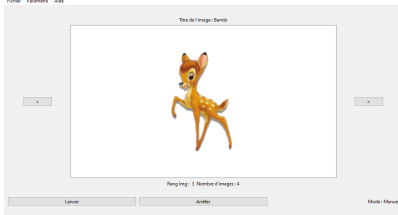
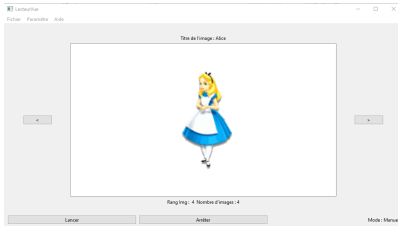
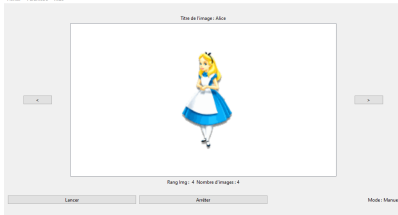
3. Implémentation et tests

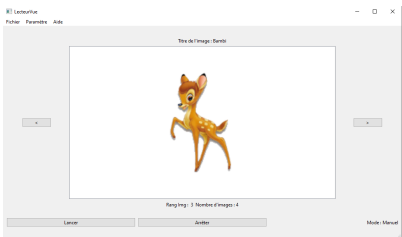
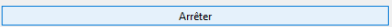
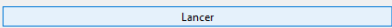
3.1 Implémentation (v3)

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 (v3)

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 Image 3</p>

			
clic du bouton arrêter	Passe au mode manuel	Passe au mode manuel	Etat Diapo : Mode : Automatique Clic sur bouton arrêter :  Etat Diapo : Mode : Manuel
clic du bouton lancer	Passe au mode automatique	Passe au mode automatique	Etat Diapo : Mode : Manuel Clic sur bouton lancer:  Etat Diapo : Mode : Automatique