

Projet long de Technologie Objet

Rapport individuel

Itération 3

Élève :

GIULIANI Astrid

27 Mai 2024

1. Activités réalisées lors de l'itération 1

1.1. Tests

- Mise en place du dossier de tests avec les premiers fichiers de tests nécessaires pour valider la classe CanvasObject.
- Ecriture des tests pour la validation de la classe CanvasColor.

1.2. US « Ajouter une forme générique »

- Réflexion avec l'équipe de la meilleure façon d'implémenter la liste des objets présents sur le canevas.
- En cours : implémentation de l'ajout d'une forme sur le canevas.

2. Activités réalisées lors de l'itération 2

2.1. US « Ajouter une forme générique »

- Implémentation d'un pattern d'états permettant la gestion des handlers d'évènement en fonction de l'état de l'application (état « ajout de cercle, de rectangle », état « sélection » et autres par la suite).
- Ajout de la fonctionnalité d'ajout de formes génériques (cercle, rectangle) par des clics sur le canevas.

3. Activités réalisées lors de l'itération 3

3.1. US « Ajouter une forme générique »

- Ajout de la fonctionnalité d'ajout de l'ellipse, de la ligne, du polygone.
- Ajout de la fonctionnalité d'ajout de texte, avec choix du font possible dans le menu.

3.2. Livrables

- Rédaction du manuel utilisateur.

4. Remarque

Je n'aurai donc travaillé presque qu'exclusivement sur l'US « Ajouter une forme générique » durant ce projet. Il est probable que cette US ait été sous-évaluée en terme de temps nécessaire. De plus, elle n'était pas définie correctement et au fil des itérations, elle s'est transformée en l'US « Ajouter une forme à la taille voulue ». Peut être qu'il aurait été plus pertinent de définir une US par groupe de formes à l'implémentation différente, car par exemple l'ajout du polygone et l'ajout de texte ont chacun nécessité un temps de travail équivalent à une US entière.